

Вход был незаметным, пока я не подошел к нему на расстояние 10 метров. Думаю, если бы не пятерка волков, то я бы вообще прошел мимо.

Вы вошли в Логово Мертвых Волков.

Пройдя через едва видимую пленку, я оказался внутри. Это была огромная яма, выкопанная зверьми. Свисающие корни дерева, погрызанные волками, а так же кучи костей, разбросанные по всему полу. Вот что предстало перед моими глазами, а нос учуял запах, мерзкий запах гнили. Разрабам не хотелось бы потерять людей из-за неприятных запахов, так что пахло достаточно слабо. Так же, по всей яме, бродило, где-то с десятков волков, которые периодически порывивали друг на друга при столкновениях.

Выцепить по одному не удалось. Первая же атака сагрила четверых, по пути зацепив и пятого. Тактика бей-беги, тут не сработает, mobs-волки бегают быстрее, чем я под бафом. Потому, пришлось принимать урон на себя, подхиливаясь и попутно убивая одного за другим волка. Справившись со всей пятеркой, до меня наконец-то дошло, что я забыл, что хотел по возвращении отключить «Игровую Куклу». Не став агрить следующих, зашел в настройки и выключил «куклу». После подтверждения, меня охватило странное чувство легкости. Будто до этого я таскал на себе огромный рюкзак набитый камнями.

Немного попрыгав, привыкая к этому странному чувству легкости, я дождался полного восстановления маны. Уже по привычке я хотел вытянуть руку, для того что бы использовать СДУ, но сдержался, выбрав целью одного из волков, мысленно использовал умение.

Результат превзошел мои ожидания! Умение было использовано, а я сэкономил пару секунд. Волк притащил с собой оставшихся мертвых братьев, в количестве 7 штук. Так как mobs не могли сразу все атаковать, я стал пытаться уклоняться от атак тех, которые прыгали на меня.

Выходило так себе, но это было лучше, чем просто стоять и принимать весь урон на себя! Одно-два уклонения были удачными, что я посчитал очень хорошим результатом для такого новичка как я. Волки были убиты, а я подошел к центру пещеры, где в грудке костей рос куст с одинокой красной ягодой.

Перед тем как ее взять, дождался отката бафа и повесил его на себя. Взяв ягоду, не смотря на ее характеристики, побежал со всех ног в сторону хижины Монны. Через три с половиной минуты, я отдавал ягоду лекарке.

- Спасибо, эта ягода идеальна. - взяв ягоду, она положила ее в специальный ларец, который при открытии засветился фиолетовым светом. - Жду остальные растения. - сказала она, закрывая ларец.

- Уже бегу. - пробормотал я, выходя из хижины.

Следующее логово я нашел через полчаса. Гребаные змеи! Они устроили себе логово под камнем! И если бы я не стал залезать на него, что бы посмотреть округу, то хрен бы его нашел!

Внутри было очень много змей. Агрились они сразу по десятку. Урон от укуса был мизерным 1-5, но эти мерзкие твари вешали отравление трупным ядом, которое еще вдобавок скакалось до 10. За каждый тик на 10 стаке, отнималось по 80 здоровья. За 10 секунд, что висело отравление, они снимали мне 830-850 хп. Приходилось тратить лишнюю ману на свой поджил. Но в конечном итоге я зачистил логово и взял квестовый стебель, с которым помчался к

хижине.

В игре не было такого параметра как «Усталось». Разработчики объясняли это тем, что герои никогда не устают. Но на самом деле была такая вещь как «Моральная усталость». И если ты устал морально, то в игре на твоём персонаже это будет отображаться. В виде замедленного удара или медленной скорости бега. Таким образом, разрабы скрытно поддерживали боевой дух, который не должен был угасать во время нудного гринда или долгих скушных квестов.

Прибежав к лекарке, отдал ей стебель.

- Впитавший в себя яд мертвых змей, он идеально подойдет для «Черного Зелья Отравления». - сказала она, пряча стебель в тот же самый ларец. - Ты хорошо стараешься! Аиш не зря нахваливал тебя. Но остались еще три растения.

- Понял понял.. Уже ушел за ними. - сказав это, отправился в следующий круг поисков.

С пещерой гончих мне повезло. Она нашлась сразу, видимо удача наконец-то повернулась ко мне з... передом то есть. Вычистив пещеру, помчался с «Цветком Поглощения» к Монне.

- Очень хорошо. - она спрятала цветок в ларец. - Его размер идеален. Осталось два растения, Джи.

Битый час! Просто час, потраченный в пустоту! Сраные медведи, которые оказались элиткой 7 уровня. Очень обрадовало то, что в самом логове их оказалось всего трое, и я чудесным, а точнее чудесным терпением, вытаскивал их по одному.

С каждым разом, у меня все лучше получалось уклоняться от атак. Особенно четко это проявилось именно на медведях, где они попадали по мне 1-2 раза за всю их долгую жизнь. Если бы не то, что они иногда били быстро сразу двумя лапами, то и эти пару атак, я смог бы проигнорировать.

Семя разрушения появилась в воздухе, подсвечиваясь появившимся лучом света сверху. Взяв его, побежал к Монне.

- Какое большое семя. - бережно взяв его, она немного покрутила его, внимательно осматривая. - Это очень хорошее семя. Спасибо тебе. Остался лишь Каменный цветок обвала.

- Уже отправляюсь... - помахав ей рукой, вышел из хижины.

Время текло незаметно. Гномы оказались не особо толстыми, но очень сильно бьющими! Каждый их удар оглушал на секунду, а все потому, что эти коротышки носили огромные деревянные молоты. Махали они ими будь здоров, но после парочки убитых, я смог найти нужный ритм для их убиения.

Наступает ночь. Все монстры получают баф «Сила ночи».

Не замечая в лесу захода солнца, я пропустил тот момент, когда наступила ночь. Однако, мне было все равно. Баф на +10% к силе, не такой ужасающий, а вот плюс к дропу был бы очень

кстати. За все время поисков, мне упало пара белых вещей, одна из которых была заменена на зеленку на воина, выпавшая из одного медведя. Кредиты сыпались нормально, но и их было маловато. После логова змей, где с каждой змейки падало по 6-10 кредитов, мне снова хотелось их убивать.

Все навыки, кроме СДУ, уже добрались до своего потолка. Это означает, что мне потребуется 2 000 кредитов для их повышения. Сейчас у меня в кармане лежит 1 319 кредитов. Хватит на пару повышений, но нужно же больше!

Логово гномов найти не составило труда. Старая каменоломня, в которой я впервые увидел жилы металла для крафта

Жила Металла.

Прочность 100%

«Кирки нет, и нет смысла лезть.» - промелькнула мысль, а я уже заходил внутрь.

Вы вошли в Логово Мертвых Гномов.

- Рудокопы, рудокопы.. - напевал я, убивая очередного гнома. - Всюду падают они.. Гдееее же конец? А конца и краюююю нет.

На самом деле я уже дошел до финальной комнаты, но для большего пафоса пришлось добавить такую рифму. Десять гномов, трупов рудокопов, молотили камень. А рядом с ними стояла элитка.

Мертвый Надсмотрщик Гномов. (Элита)

Уровень 8.

Это было уже проблемой. Рудокопы не оглушали, а вот в руках надсмотрщика был железный молот. Если он попадет по мне, я определенно стану трупом. Задание не стало уже таким простым...

Вытащив пару ближайших ко мне гномов, я быстренько расправился с ними. И вот уже когда я хотел тащить остальных, меня заметил Надсмотрщик. Че-то не то крикнув, не то рыкнув, он заставил всех рудокопов бросить молотить камень и пошел на меня.

Я же, не будь дураком, сразу побежал по кругу пещеры. Попутно выбивая одного моба за другим. Коротенькие ноги гномов, компенсировались их силой, но догнать они меня не смогли. Даже когда упал баф скорости, я все равно был быстрее. Тихо мирно, уже не боясь за свою тушку, добил всех. Попутно выпив все зелья, что были у меня в инвентаре.

- Неблагодарное это занятие... - пробормотал я, собирая дроп. - Может купить поберушку? Ага щас Джо. А жрать, что ты будешь? Лапу сосать?

Разговаривая сам с собой, собрал все сундучки. С надсмотрщика выпала сетовая шмотка на мага, дающая +1 к разуму.

- А теперь, раз, два, три... Побежали! - схватив цветок, припустил со всех ног к хижине Моны.