

Не знаю точно, сколько я провёл во сне, но когда проснулся, всё ещё было темно. Как неудобно без часов, сложно ориентироваться во времени. Причиной моего пробуждения послужил холод – от бывшей приятно теплой земли не осталось и следа. Взглянув на полоску хп, я увидел, что она понизилась на три единицы – как и ожидалось, холод таки дамажит. Потянувшись, я встал, после чего сразу же заболела спина, напоминая о старой жизни. А может быть и она стала причиной потери здоровья. В любом случае на улице лучше больше не ночевать: сон довольно паршивый, риску заболеть или оказаться ограбленным. Сделав короткую зарядку, чтобы размять спину и согреться, я обнаружил, что боль прошла. Эх, вот бы так раньше в реальности было! Этот мир мне начинал нравиться всё больше, даже не смотря на то, что я здесь бомжую.

От движений стало несколько теплее, и на переднем плане замаячили другие потребности: высушившая мне горло жажда и разыгравшийся аппетит. А ведь обычно по утрам есть я не хотел совершенно. Заготовить хоть какой-то пищи с вечера мне в голову не пришло, но вот с водой должно быть проще – на площади находится колодец. Вот только смогу ли я до него добраться в темноте? Впрочем, уснуть на таком холоде всё равно не получится, а значит, ничего особо не остаётся. Я отправился в путь, с помощью магии света освещая дорогу. Без проблем я нашёл колодец и напился прямо из ведра.

До рассвета я не могу пойти охотиться, но есть кое-какие дела, позволяющие потратить это время с пользой. В первую очередь нужно настроить системные оповещения, чтобы знать, когда повышается уровень того или иного навыка. Я хотел заняться этим ещё вчера, но мельком взглянул на меню и оказался слегка шокирован: оно было раз в пять больше, чем в настройках системы. Поэтому я решил отложить это до того времени, когда мне будет нечем заняться.

- Активировать системную команду. Открыть настройки оповещений.

Наверное, минут десять я втыкал, изучая возможности. А затем вдвое больше времени понадобилось, чтобы получить желаемый результат. Я хотел видеть оповещения о новых уровнях под полоской маны, однако вроде бы простое желание оказалось не так легко осуществить. Вначале пришлось отключать лишние сообщения, например, получаемый опыт. Потом оповещения выводились прямо перед глазами, а не там, где нужно, ещё и не исчезая со временем. Я даже увидел те повышения, которые получил при охоте на кототушканов.

Закончив с оповещениями и ругательствами в сторону системы, я осмотрелся. Солнца видно не было, но небо определённо посветлело. В любом случае, время ещё есть, а значит, можно раскидать характеристики за взятый уровень. Я оттягивал этот момент подальше, опасаясь сделать ошибку, но всё же не использовать возможность стать сильнее будет просто глупо.

-Активировать системную команду. Открыть статус.

Тариан

Уровень 1

Опыт 20/30

Свободных очков характеристик 4

Сила 0+

Ловкость 0+

Выносливость 0+

Дух 0+

Магия света 2

Исцеление 0+

Святость 0+

Владение кинжалом 1

Убийство 0+

Парные кинжалы 0+

Исходя из информации данной в руководстве, сила, как это ни удивительно, позволяла стать сильнее. Эта характеристика дает возможность не только наносить больше урона (значение которого я так и не нашёл, как отобразить), но и использовать более мощную экипировку. Проще говоря, если я физически слаб, то хороший меч мне будет, как штанга. Может, поднять я его и смогу ненадолго, но вот махать им – уже едва ли. А уж если на себя ещё и доспехи нацепить, то с места можно вообще не сдвинуться без высокого показателя силы.

Ловкость повышала реакцию и скорость, также должна была сделать тело будто бы легче. Будь у меня её много, охота на кототушканов не оказалась бы настолько проблемной: я бы попадал в них с первого же броска или даже смог бы поймать прямо на бегу. Иными словами, ловкость влияла на возможность попадать и уклоняться, а это весьма важные показатели. Какая разница, насколько ты силён, если не способен даже коснуться врага? Нечто похожее встречалось в различных ММО, в которые я играл прежде.

К примеру, в одной из них расы, воюющие между собой, имели каждая свою особенность. Некоторые были основаны на могучих физических атаках или мощнейшей магии. Кто-то брал числом или уникальными возможностями, но оставалась одна раса, лишенная практически всего перечисленного. Магически слабые, физически неразвитые, без высоких технологий или чистерных классов. Даже количеством они особо похвастаться не могли. Тогда в чём же заключалась их суть? Это была скорость – они являлись самыми быстрыми и маневренными. Можно подумать, это всё? Многие так и считали, потому и количество игроков за эту расу оставалось невелико. Но как же они ошибались! Небольшие отряды ловкачей налетали словно ураган. Казалось бы, минуту назад всё было тихо, а сейчас уже всюду идёт бой, враги, застигнутые врасплох падают одни за другим. Неважно, как сильно бьет вражеская атака или заклинание, ведь от неё можно с легкостью уклониться. Лишь магия, бьющая по площади, представляла угрозу, но она обычно не отличалась силой или требовала большое количество магов. А если к врагам подходило подкрепление, ловкачи мгновенно отступали. И никто не мог их догнать, как бы не старался, даже когда их брали в кольцо, они шустро выскальзывали, будто рыба из мокрых рук, практически без потерь. Как говорили игроки: "Хуй догонишь, хуй съебешься".

Выносливость не только добавляла тебе, собственно, выносливости, но и незначительно увеличивала хп. А именно – на 3 единицы, что действительно не слишком много, ведь когда я

повысил уровень, мои жизни увеличились на 10 и стали равны 110. Кстати, мана тоже повысилась, но только на 5. Однако здоровье росло лишь бонусом, высокая выносливость могла оказаться не менее важна, чем ловкость. Ведь всё вышесказанное про ловкачей возможно лишь в игре, если здесь я попробую повернуть подобное, то свалюсь от усталости через минуту.

А вот дух оказался самой скучной характеристикой. Он просто повышал ману и скорость её регенерации. Правда, если сила увеличения последней оставалась неизвестной, то вот мана росла внушительно – на 5 единиц. Если сравнивать с выносливостью, то выходило, что потратить я все очки за лвл на неё, то моя жизнь увеличится только на 12. А это лишь немного больше, чем я получил за сам уровень. А вот если то же самое сделать с духом, то прибавка к мане составит 20, что, учитывая прирост в 5 единиц, будет равно четырём лвл апам. Вот только кроме бонусов к мане дух ничего не дает, поэтому он нужен, скорее всего, в основном магам и лекарям. Правда, я так и не понял, что у магов отвечает за силу заклинаний.

Что же выбрать? Дух, разумеется, отмечаем сразу. Конечно, стать магом было бы неплохо, но пока я знаю лишь одно заклинание, и то пользы в бою от него довольно мало. Но вот с остальными тремя характеристиками всё не так просто. Вчера во время кача я хотел закинуть все очки в ловкость, тем самым облегчив охоту, но всё же сдержал себя. Ведь тогда я, скорее всего, стану уставать ещё быстрее, и из-за участвовавшего отдыха прокачка даже может замедлиться. Из этого следует вывод, что нужно равномерно повысить ловкость и выносливость. Однако пусть сейчас я не испытываю проблем с силой, но что если мне придётся сражаться с более мощными монстрами? Млять, как же я ненавижу игры, где нельзя сбрасывать характеристики. Одна ошибка на старте и несколько месяцев прокачки идут коту под хвост. А здесь же это вообще вопрос жизни и смерти.

Время шло, а я продолжал тупить в статус. Несколько раз порывался прокачать тот или иной стат, но в последний момент начинал колебаться. Также не способствовало выбору незнание, кем я хочу быть, и, что более важно, кем могу стать.

Небо начало понемногу окрашиваться в различные места, и стало понятно, что пора решаться, иначе я просто закрою статус, так и не распределив характеристики. Нет уж, хватит того, что я все навыки отложил до лучших времён. С этими мыслями я повысил ловкость на 2, а силу и выносливость на 1. Выбор, возможно, был не идеальным, но мне он показался универсальным. Если я в будущем стану кем-то, кому не слишком нужна сила, лишняя единица не должна стать фатальной. Да и, мне кажется, даже магу, возможно, понадобится сила, чтобы использовать хорошие посохи. В ловкость я закинул больше, считая именно этот стат приоритетным: кем бы я ни стал, едва ли он окажется бесполезным. Даже маг должен иметь возможность убежать и уклониться от атаки врага. Ну, а без выносливости просто никуда. Хотя если не сражаться в ближнем бою, вероятно, эта характеристика не столь важна. Но даже если ты лучник или маг, поиск монстров никто не отменял.

Я закрыл статус и, снова пожалев о том, что не припас еды, поднялся и отправился к выходу из деревни. По пути я встретил ещё несколько игроков, идущих в том же направлении. Похоже, не мне одному захотелось пойти поохотиться с рассветом (хотя что ещё здесь остается делать?). Подойдя к воротам, я обнаружил, что они пока закрыты, а вокруг них собралось не менее двадцати человек. Вскоре ко мне подошёл Крис, в то время как его усатый напарник за что-то ругался на одного из игроков. Ну, меч хотя бы находился всё ещё в ножнах, так что ничего серьезного произойти не должно. Лучник, видимо, считал также.

- Вижу, с тобой всё в порядке, а то я немного переживал, что отправил тебя одного, – произнес он, улыбнувшись.

- Всё хорошо, спасибо за заботу. А твой напарник, гляжу, лютует, – усмехнулся я.
- Да ну его нахрен! – в сердцах воскликнул Крис.
- Что снова ксанские шпионы? – вспоминая вчерашний диалог, спросил я.
- Нет, теперь он всех обвиняет в истреблении алпов, – поморщился собеседник.
- Что за алпы?
- Ты разве не видел таких ушастых зверьков возле деревни?
- А, так вот как они называются. Я их кототушканами окрестил. Однако в целом он прав, мы действительно вырезаем всё живое в округе.
- Ну так, монстры и нужны для того, чтобы на них охотиться, а у вас и выбора-то нет особо, – пожал плечами лучник.
- Что правда, то правда... кстати о выборе, – я решил расспросить стражника, пока он расположен к разговору. – Хотел у тебя уточнить, ты не в курсе, что дают способности Магии света и Владения кинжалом?
- Ты про Исцеление, Святость, Убийство и Парные кинжалы?
- Да.
- Не скажу, что мне известны все подробности, но в общем могу рассказать. Исцеление позволяет научиться искусству лекаря – восстанавливать здоровье, останавливать кровотечения, исцелять от ядов и проклятий. Святость позволит тебе эффективно расправляться с неживыми, больше по ней ничего, к сожалению, не знаю. Убийство это, скажем так, превращение живой цели в мертвую. Как правило, это больше используется для ликвидации разумных, чем монстров. Парные кинжалы же позволяют сражаться в ближнем бою, однако имей ввиду, что в Харгии запрещена продажа и изготовление любых кинжалов кроме стальных... да твою ж мать! Опять!

Пока мы разговаривали, Грэг всё же достал меч и теперь, что-то яростно крича про ксанских ублюдков, указывал оружием в сторону одного из игроков. Последний же понемногу пятился. Быстро покинув меня, Крис устремился к напарнику. После того, как усатый был успокоен, стражники открыли ворота. Жаль, что мы так и не договорили, но, думаю, у нас ещё будет возможность это сделать. Желательно, конечно, когда рядом не окажется его напарника-кретина. А пока что настало время приключений.

Прокачки, то есть.

<http://tl.rulate.ru/book/5596/101119>