

ОПАСНОСТЬ!

{Добудьте и сдайте 150 единиц стигийской руды в течение следующих семи дней бригадиру. Невыполнение задания в течение семи дней приведет к потере 50 опыта во всех классах и 20 ударам цепным хлыстом}

(НАГРАДА:

+20 Обычного опыта, ????)

Какая мизерная награда за такую огромную задачу, если бы это был кто-то другой, а не раб, такой квест принес бы тысячи единиц опыта, а не жалкую сумму, которую предлагают ему. Суть рабства в том, что, если не указано мастером, вы получаете только 1% от обычного опыта, который другие игроки или загруженные персонажи получили бы за выполнение задания. Честно говоря, у Резара появилось желание что-нибудь разбить, к счастью, он мог выпустить пар, колотя по камням.

Резар не собирался уходить далеко от своего недавно приобретенного дома, помимо чувства безопасности, он также должен был иметь возможность следить за ним и вовремя среагировать, если кто-нибудь из его очень опасных соседей решит, что ограбить его — хорошая идея.

Благодаря его пассивному навыку добычи полезных ископаемых, который немного выше нормы, он смог быстро найти жилу руды. Обычно его базовый инстинкт заставил бы его колотить молотком по области вокруг жилы руды, но Резару нужна была не только руда, ему нужны были каменные блоки, чтобы построить стену. Поэтому лучше было бы добыть полезные ископаемые вокруг жилы, а в идеале добыть их там, где нет жилы, чтобы не испортить руду после ее добычи.

Глядя на чистую скалу перед собой, Резар не сдерживался, поднимая кирку и нанося ею удары по поверхности с резким звуком. Его руки немного вибрировали, когда кирка, казалось, дрожала в его руках, но он не позволил этому остановить его, снова и снова нанося удары по поверхности стенки пещеры. С базовым уровнем добычи полезных ископаемых 3 потребовалось не менее четырех часов, чтобы у Резара появилось несколько бесформенных по размеру каменных блоков, которые он мог использовать. Он чувствовал усталость, но останавливаться пока не собирался.

День! *День!* *День!*

(Вы добыли одну единицу стигийской руды/ Навык добычи полезных ископаемых +1)

(Вы добыли единицу медной руды/ Навык добычи полезных ископаемых +0)

(Вы добыли две единицы стигийской руды/ Навык добычи полезных ископаемых +1)

Его непрерывные удары по стенке пещеры, какими бы легкими они ни были, привлекли внимание некоторых монстров, которые жили рядом с ним, но ни один из них, похоже, не хотел его беспокоить, так что все, что Резару нужно было сделать, это быть осторожным и сосредоточиться на том, что лежало перед ним.

Он добывал полезные ископаемые около восьми часов, настолько, что прокопал камень и обнаружил жилу стигийской руды, за которой быстро последовала медная жила. Медь считалась низкопробным и почти бесполезным материалом в шахте, в конце концов, это была

стигийская шахта, и даже система распознавала медь как руду, которая не имела никакой пользы, отказываясь давать Резару какой-либо опыт для его навыка добычи полезных ископаемых.

У каждого навыка есть процент для завершения, прежде чем он перейдет на следующий уровень, при условии, что вы не хотите использовать свои очки навыков для повышения уровня этого навыка. Без возможности увидеть и управлять своей страницей характеристик Резар не мог отслеживать свой прогресс в навыках, поэтому он понятия не имел, сколько процентов осталось до следующего уровня. В любом случае, для Резара это было хорошим поводом остановиться, у него уже было все, что он хотел.

(27 единиц стигийской руды, 58 единиц медной руды, 1 обсидиановый бриллиант)

Он превысил свою квоту на день на семь, чтобы доставить сто пятьдесят единиц руды за семь дней, Резару нужно было добыть не менее двадцати единиц стигийской руды в день, и если бы он был помещен в ту же зону добычи, что и другие рабы, было бы трудно достигнуть этого числа, даже если бы они усердно работали весь день.

В тех других частях было больше рабов, что означает меньше руды для добычи, так как это была в основном война за ресурсы, и почти ни у кого из них не было смелости зайти глубже из-за страха встретить монстров, которые отняли бы у них жизни.

В случае с Резаром он был единственным, кто оказался в этих краях, и поэтому ему досталось более чем достаточно стигийской руды. Он получал вдвое больше прибыли, прилагая вдвое меньше усилий, если грамотно распределит время, он будет работать меньше, чем кто-либо в шахте, и сможет найти время для других дел, если они возникнут.

Теперь, когда этот вопрос решен, Резар приступил к утомительной работе по перемещению тяжелых каменных плит на пятнадцатиметровое расстояние. Работа была изнурительной, и Резару понадобилось еще два часа, чтобы полностью переместить все камни и выровнять их по обеим сторонам своего открытого брезента, который к тому времени больше походил на навес перед ларьком.

Блоки были слишком неровными, чтобы сложить их друг на друга, поэтому Резар, за неимением лучшего решения и заняться нечем решил вырезать или, скорее, вытесать из всех метровых валунов более мелкие блоки или кирпичи и сложить их в подходящую стену. В конце концов, у него было куча свободного времени, так что возвести стену не должно было вызвать затруднений.

Но со всем этим можно будет разобраться позже, а сейчас его нещадно терзал голод. Он отправился в пещеру, взял кусок черного хлеба и вяленого мяса. Он обязательно рассчитает мясо, так как это был практически единственный деликатес, каким бы жестким и вязким оно ни было, Резар собирался растягивать его как можно дольше.

(Вы достигли вехи, упорно трудясь в течение пяти часов. +1 к силе, +1 к защите +10 обычного опыта).

(Теперь уровень силы и защиты составляет 1, скорость автоматически повышена на +1).

Резар вспомнил, что вехи — это нечто вроде меньшей формы черт. В основном черты возникают на основе характеристик и стиля игры, большинство вех приводят к дарованию черт, поскольку они возникают в результате достижения того, что система считает достойным. Дело в том, что никто не может отслеживать вехи или черты, и все потому, что для каждого

человека это всегда по-разному.

Кто-то может достичь вехи, пройдя километр, в то время как его соседу, чтобы получить оповещение о достижении вехи с тем же вознаграждением, вероятно, придется пройти двадцать или тридцать километров.

Честно говоря, никто не знает, как рассчитываются вехи, но Резар предположил, что они основаны на действиях, чертах и на том, что может считаться достижением для человека с такой чертой.

Например, его черта («Сын Смерти») делала его сильным в магии, плюс то, что он был сыном Смерти, вероятно, означало нечто вроде причинения смерти или опустошения, но вот он раб и выполняет честную работу, что, по правде говоря, не то, чего вы ожидаете от сына Смерти. Отсюда и веха «Упорный труд», которую также можно построить, учитывая, что она измеряется часами работы.

В любом случае, было о чем подумать, и его голова была забита невероятным количеством мыслей. Но Резар просто лег на свое покрывало из звериных шкур, размещенное на сене, и закрыл глаза, его кости ломило, а мышцы были измотаны. Для первого дня он не чувствовал, что справился слишком плохо, так что независимо от ужасных обстоятельств Резар уснул с улыбкой на лице и самодовольным чувством выполненного долга.

Однако даже во сне он понятия не имел о черных бусинках, устремленных на него в темноте со зловещими намерениями.

<http://tl.rulate.ru/book/81055/3954343>