

## Глава 4. Реликвия Штурмана

Воображение Да Фея рисовало прекрасные картины, как он под звёздным небом, словно дракон, убивает своим копьём беспомощных актиний, которые даже не могут ударить в ответ. Однако на деле он занимался обычным гриндом.

Однако монстры в этой местности отнюдь не слабы. Неспособность двигаться стала для них смертельной слабостью, которой смог воспользоваться игрок, и поэтому они перестали казаться жуткими и непобедимыми. В настоящее время на сайте игры Дерево-Людоед названо самым опасным и свирепым монстром-растением. На границе между эльфийским королевством Фаролэнд и человеческой империей Грифон ими заполнен весь лес. Когда посторонние нарушают покой леса, лозы тут же захватывают ничего не понимающее существо и отправляют в огромный рот, что распаивается прямо в стволе дерева. Независимо от уровня все существа небольшого размера тут же умирают! Существа покрупнее могут побороться несколько секунд, прежде чем погибнуть. Даже если большая армия войдёт в этот лес, все солдаты всё равно будут убиты! Кроме того, у Дерева-Людоеда есть паразитические симбионты Лесные Феи и Древесные Змеи, что сделало лес Деревьев-Людоедов поистине непроходимой зоной смерти! Поэтому координация между отдельными подразделениями войск крайне важна.

Конечно, монстры-растения не слишком распространены, но их места обитания очень жуткие. В настоящее время известны лишь эти монстры: Дерево-Людоед, Ядовитый Одуванчик, Галлюциногенный Мак, Взрывная Душистая Картошка и ещё парочка других. И все они настолько сильны, что могут уничтожить целый легион!

Итак, видимо, Да Фею невероятно повезло столкнуться с новым типом монстров-растений в этом месте? Нет, это не удача! Это закономерность! НИП закинул Да Фею на этот дурацкий остров совсем не без причины, и Да Фей получил свою заслуженную награду.

«Да! У меня всё ещё впереди! — радовался Да Фей. — Бва-ха-ха-ха!»

Когда сотая актиния погибла от копья Да Фея, золотой луч света наконец спустился на него с неба!

Системное уведомление: Поздравляем! Вы достигли Уровня 2. НР+2, Сила войск+1. Вы получаете 1 очко навыка, 1 очко статистики.

Совет начинающим: Игрок может свободно распределять очки статистики между Атакой, Защитой, Магией и Интеллектом. Лишь во время «периода новичка» он будет получать дополнительное очко статистики за каждый новый уровень, поэтому стоит распределять их осторожно. Если игрок затрудняется с выбором, очки статистики можно сохранить и распределить позже. Также очки статистики можно заработать во время тренировки на арене, обучения в школе и так далее.

Совет начинающим: Вы получили очко навыка. Вы можете купить книгу навыков у инструктора в школе, казарме, городе и сразу же обучиться ему, увеличить текущий уровень

навыка или изучить новый навык из уже имеющейся книги. Очки навыка можно получить как награду за выполнения квеста.

Совет начинающим: Ваша Сила войск выросла на 1 пункт. Теперь вы можете вести в бой собственные войска, однако, чем сильнее солдаты, тем больше Силы войск для этого необходимо. Требования можно посмотреть в информации о войсках. Дополнительные очки Силы войск можно заработать в качестве награды за квест, после получения дворянского титула или официальной должности.

Да Фей вытер пот и глубоко вздохнул.

После того как «период новичка» закончится, игроку нужно получить класс или он не сможет прокачиваться. Однако сейчас самое главное, что урон Да Фея слишком мал.

«Было бы неплохо, если бы Бро сумел выучить навык Нападения. Наверняка больше половины героев выучили Нападение ещё в самом начале! Проблема в том, что у Бро есть только книга навыков Навигации и здесь вряд ли можно найти инструктора! Если бы Бро знал, что застрянет здесь, то ни за что не стал бы выбирать Навигацию. Здесь даже лодки нет! А это увеличение Силы войск? Где я буду набирать армию?»

Система насмехается над Да Феем!

«Те игроки, выбравшие способность Копьеносца, Лучника или Мечника и сумевшие нормально начать игру, наверняка радостно выполняют квесты и получают награды от инструкторов в казармах. И они уже получили кое-какие войска, чтобы бросить вызов подземельям, верно? К несчастью, богиня совершенно не поддерживает игроков, решившихся участвовать в лотерее. Получение дерьмовой способности и попадание на необитаемый остров сильно влияют на мою скорость прокачки. К счастью, Бро является профессионалом, а потому сможет найти выход!»

Но подождите! Где взять корабль на этом острове? Возможно, стоит использовать тот, что застрял на берегу? Ведь система не отправляет игроков туда, откуда нет выхода?

Сердце Да Фея стучало так, словно хотело выпрыгнуть из груди.

«Тот корабль действительно большой! Если на нём можно плыть, то получится сэкономить кучу денег на покупке нового! Ладно-ладно, не стоит даже думать об этом. Тот парень наверняка не захочет отказаться от корабля. Совесть? Ха-ха, вряд ли он слышал о таком слове!»

Да Фей нахмурился. В конце концов ему всё равно придётся столкнуться с Безумными Волнами Кровавого Моря! Даже если он не сможет победить его, то, по крайней мере, должен представлять для него какую-нибудь угрозу! Иначе у Да Фея нет никакого права ждать переговоров.

(Безумные Волны Кровавого Моря = Сю Хай Куан Тао.)

Но достаточно разговоров, время качаться! Да Фей вложил свободный пункт статистики в Атаку, ведь 1 пункт Атаки может увеличить урон Героя и его армии на 5%. В любом случае, увеличивая Атаку, вы не ошибётесь! Интересно, сумел ли Да Фей, убивая беспомощных актиний, нагнать того парня, что убивал скелетов?

Да Фей перебрался к другой луже, чтобы продолжить гринд, однако небо уже постепенно начинало светлеть. Звук волн, похожий на шелест, доносился издалека, и вскоре можно было заметить, что уровень воды поднимается.

Да Фей внезапно осознал, что он слишком далеко отошёл от острова и сейчас не может даже разглядеть крупный остов затопленного корабля.

— Вот чёрт! — выругался он. — Ни за что! Бро так долго старался и теперь не хочет глупо утонуть в море! Смерть и потеря опыта заставят моё сердце болеть!

Что делать? Да Фей огляделся и вдруг заметил небольшую скалу неподалёку. В любом случае ему уже не хватит времени, чтобы вернуться обратно на остров. Остаётся только надеяться, что после прилива скала не окажется под водой!

Да Фей поспешно бросился в воду и, бесстрашно рассекая волны, попытался добраться до спасительной скалы.

Прилив надвигался. Да Фей видел, как быстро рос уровень воды, однако его выносливости хватало лишь на половину пути. Чёрт! Он вытащил недавно добытый кокос и торопливо выпил его содержимое одним глотком. Выносливость +100! О да!

Уже близко! Рокот волн напоминал удары грома. Невероятно огромные волны! Да Фей стиснул зубы (хотя в игре ничего не изменится, вне зависимости от того, как громко скрипят его зубы) и сделал последний рывок.

БУМ! Волны яростно ударили по берегу и взметнулись высоко вверх. И в этот момент Да Фей почувствовал, как сотряслась от удара скала, за которую он зацепился.

— Наконец-то... — вздохнул с облегчением Да Фей, медленно поднимаясь всё выше, и внезапно вздрогнул.

Кто-то, кроме него, находился на скале! Мертвец, с течением времени превратившийся в обычный скелет!

Да Фей немедленно поднял копьё, готовясь к любым неожиданностям.

Однако эта куча костей так и не поднялась и не стала нападать на игрока. Похоже, это не монстр! Если это не монстр, то наверняка здесь что-то есть!

Да Фей взволнованно обыскал эту груду костей и старого тряпья.

Системное уведомление: Вы обыскали останки мертвеца и нашли старую дорожную сумку! Обнаружена Потрёпанная Броня Моряка.

Потрёпанная Броня Моряка: Увеличивает Защиту Героя на 3. Прочность 22/100.

(Примечание: Индивидуальная защита Героя не влияет на его войска.)

— Бва-ха-ха-ха! Наконец-то я нашёл экипировку! — Да Фей запрокинул голову к небу и рассмеялся.

Он даже не думал о том, насколько хороши или плохи качества полученного предмета. Для любого человека получить что-то в безнадёжной ситуации — уже чудо. Теперь Да Фей наконец понял чувства Робинзона Крузо, который потерпел крушение на необитаемом острове, а потом обнаружил небольшой нож.

Но самое лучшее ещё впереди! Да Фей нетерпеливо открыл старую дорожную сумку. Изнутри полился яркий золотой свет, и у Да Фея перехватило дыхание.

Книга в золотой обложке! Книга навыка!

Системное уведомление: Вы получили книгу навыков Разведчика! Вы можете использовать 1 очко навыка, чтобы выучить Базовую Разведку.

Системное уведомление: Вы получили Стратегический Артефакт Бинокль ранга С.

Системное уведомление: Вы получили Старый Дневник Штурмана (квестовый предмет).

«Ха-ха! Стоит только побеспокоиться о том, где можно выучить новый навык, как Книга Навыков сама падает в ваши руки!»

«Теперь понятно! Бро всё понял! Хотя на этом Острове Новичков нет никого, всё равно появилась книга навыков! Система никогда не отправит новичков в такое место, где нет возможности изучить новые навыки. Другими словами, игроки могут получить здесь всё, но только если постараются и хорошенько поищут! И, без сомнения, потерпевший крушение корабль — самая важная часть!»

Подумав о затонувшем корабле, Да Фей тут же поспешил проверить другие предметы.

Бинокль: Позволяет на 50% увеличить радиус зрения Героя. Стратегический Артефакт ранга С.

«Стратегический Артефакт! Ха-ха! Бро уже в первый день нашёл такую вещь! Стратегические Артефакты не стоит даже сравнивать с обычным оружием и снаряжением, ведь они могут повлиять на исход целой войны! Позволяет на 50% увеличить радиус зрения? Это в 1,5 раза больше, чем может видеть нормальный человек! Ха-ха, я его вижу, а он меня нет! Это потрясающая экипировка, которая позволит избегать пиратов в будущем!»

Приподнявшись, Да Фей посмотрел через бинокль на остров. Корабль, который он не мог разглядеть из-за расстояния, теперь был виден очень чётко! И тот парень, Безумные Волны Кровавого Моря, по-прежнему сражался на его палубе! Чёрт!

Затем Да Фей открыл Дневник Штурмана и принялся читать.

«Удачливому искателю приключений, который нашёл меня:

Меня зовут Хуан Себастьян, я сержант Имперского флота и штурман на исследовательском судне «Святой Антоний». Я должен записать правду и поведать её всем. Учёный, которого мы взяли на борт, астролог сэр Макарль, является виновником трагедии! В ночь на 21 апреля 156 года мы попали в шторм и оказались на необитаемом острове. Поскольку мы были измотаны и обессилены, Макарль воспользовался возможностью и при помощи чёрной магии убил всех, кто находился на борту, чтобы присвоить удивительное открытие, сделанное нами!

С тех пор, как нам удалось обнаружить Мифриловый остров в Подземном море Нового Мира, я понял, что с сэром Макарлем что-то не так. Высказав свои подозрения капитану, я получил ответ, что никто не будет подозревать высокопоставленного архимага Империи, сэра Макарля. Поэтому капитан Ренуар сделал мне выговор за мои слова. Но я всегда опасался Макарля, что позволило мне остаться единственным выжившим! Однако я оказался в ловушке, застряв на этой скале.

В этом дневнике можно увидеть весь ход нашего грандиозного приключения, в том числе и невероятное открытие Мифрилового острова! Искатель приключений, пожалуйста, покажите этот дневник Его Величеству, чтобы остановить Макарля!»

Системное уведомление: Вы получили навигационную карту, на которой указан путь до Мифрилового острова Нового Мира.

Системное уведомление: Вы запустили Эпический квест «Заговорщики Великого Пути»!

Совет начинающим: Эпический квест — это квест, который может серьёзно изменить

положение дел в мире. Великий Путь — это огромное исследование, организованное различными королевствами Континента Героев в 145 году после Сотворения мира. Его целью был поиск ворот Нового Мира, и ради этого своими жизнями пожертвовали бесчисленные путешественники и исследователи. В настоящее время Макарль является главным Архимагом Империи и имеет титулы Великого Герцога и Великого Губернатора колоний Нового Мира.

Квестовый совет: Вы можете сразу же принести дневник Императору и получить от него щедрые награды, наоборот, получить очень мало или вовсе умереть от рук Великого Герцога Макаря. Также вы можете оставить карту себе или продать её по высокой цене на чёрном рынке. Любое ваше решение изменит мир.

Да Фей был крайне ошеломлён. Чёрт побери! Просто обыскав мертвеца, можно получить Эпический квест!

<http://tl.rulate.ru/book/96732/808486>