Глава 88 - "Вот это называется прокачкой".

У Е Тянь Се итак защита была низкой, а теперь с навыком Берерка о ней вовсе вспоминать не хотелось. С его текущим HP, даже обычные маленькие еноты могли убить его двумя ударами. Столкнувшись с этим мини-боссом, он и вовсе мог схлопотать мгновенное убийство.

Е Тянь Се истребил поблизости всех маленьких енотов, но его здоровье не имело возможности регенерироваться. Тем не менее, он не возвражал приближению енота Командира. Пока тот вот-вот должен был оказаться перед ним, появился Момент Судьбы и дважды рубанул енота. В результате чего над животным всплыли -242.

Атакуя, Е Тянь Се уклонялся от контратак маленького енота Лидера. Мини-босс в основном атаковал передними лапками, которые никак не могли соответствовать двухметровому диапазону атак Е Тянь Се. Пусть он и больше своих сородичей, но его лапы били всегда мимо, по воздуху. Енот ревел и бросался на него... он гораздо быстрее обычных маленьких енотов, но увеличенная на 30% скорость Е Тянь Се не оставляла ему шансов.

Е Тянь Се контролировал дистанцию между собой и монстром, при этом довольствуясь уменьшающейся полоской HP противника.

В виртуальном игровом мире скорость передвижения являлась крайне важным статом. Она не просто позволяла быстрее двигаться, но и эффективно контролировать весь ход сражения. Особенно при столкновении с сильными противником этот стат становился по настоящему незаменимым. С быстрой скоростью передвижения можно не только эффективно уворачиваться, но и благополучно сбегать пред лицом слишком сильного врага. Среди всех призваний Ассасины больше остальных вкладывались в этот стат. Это позволяло им идеально уворачиваться и тем самым компенсировало HP. Незаметные атаки, партизанские войны, диверсии и маскирования были их главными преимуществами.

Рефлексы Е Тянь Се значительно выше, чем у любого нормального ассасина. Именно поэтому поражение для маленького енота Командира было неизбежно.

-241, -244, -236.....

Е Тянь Се атаковал и отступал, сохраняя идеальное расстояние между собой и мини-боссом. Его противнику нужен был всего один удар, чтобы полностью снести его 20% HP, но независимо от того, как он нападал, его атаки не достигали цели. Момент Судьбы продолжал раз за разом рубить его тело.

Возможно, Е Тянь Се и сам не заметил, что каждая его атака стала заметно быстрее, чем у обычных игроков. Его отскоки же в свою очередь оставляли минимальное расстояние, но при этом не оставляли маленькому еноту Лидеру и шанса ударить в ответ.

-250, -237, -470!

С длинным воплем противник Е Тянь Се наконец пал пред его бесстыдным стилем боя.

В испытании Бездны начальной деревни было 12 однозвездочных боссов, 12 двухзвездочных, 12 трехзвездочных и 20-уровневый Лорд Босс. У этого же мини-босса 15 уровень и две звезды, остальные игроки непременно бы бежали от него, но для Е Тянь Се его недостаточно для того, чтобы ощутить давление. Его бесчеловечные рефлексы и решения позволяли выбрать наилучший курс действий даже при первой встречи с врагом.

Две серебряные монеты, несколько зелий, и что-то с медным свечением выпало на землю возле тела маленького енота Командира.

Грубое оплечье: Уровень 15, Бронза.

Требования: Уровень 15, Призвание ближнего боя.

Защита +20, Силы +6, Vitality +5.

Какое великолепное оплечье, он обладает довольно сильными защитными способностями.

Е Тянь Се беспомощно убрал снаряжение 15-уровня класса бронзы в инвентарь. Ему кажется, что на данный момент его инвентарь содержит самые высококачественные снаряжения на всем китайском сервере. Возникало ощущение обиды от того, что он не может использовать что либо, кроме вещей без серьёзных требований.

Е Тянь Се срочно нужно получить призвание. Будет замечательно, даже если он получит обычное стандартное призвание. С ней он мог бы поправить статистику и наконец, надеть на себя своё драгоценное снаряжение. Самое главное, что вместе с призванием появятся и соответствующие навыки. Это даст ему дополнительные способы нападения и разнообразит стратегический выбор. В настоящее время у него кроме навыка Берсерка ничего больше нет.

Без дополнительных навыков Е Тянь Се более не находил удовольствия в убийствах.

Присев на корточки, Е Тянь Се использовал навык Урожай на теле маленького енота Командира.

"Динь..."

"Вы собрали мех енота."

Мех енота. Он наиболее прочен по сравнению с мехом обычных маленьких енотов. Может быть использован для изготовления легкой брони.

Поднявшись, Е Тянь Се тихо вздохнул и открыл топ-уровней.

Пятое место: Се Тянь.

Уровень: 11.

Призвание: Нет.

Всего за три часа истребления монстров он поднялся до пятого места. И это в то время, пока остальные игроки группируются, чтобы истреблять 10-уровневых монстров. За свою охоту на 15-уровневых Е Тянь Се получил гораздо больше опыта, чем остальные игроки.

"До тех пор, пока в этом мире я, первое место никогда не будет принадлежать другому!"

И это не пустые слова. Он имел основания и возможности, чтобы так уверенно говорить об этом.

Для Е Тянь Се подобная скорость прокачки была совершенно естественной, но вот остальные, наблюдая за топом-уровней, лишалась дара речи. Имя Се Тянь, принадлежащее единственному игроку в одиночку завершившего испытание Бездны, вновь весь день грохотало на китайском

сервере. Его ужасающая скорость прокачки привлекла внимание даже самых влиятельных игроков.

И пока все они наблюдали за топом, Е Тянь Се спокойно продолжал истреблять маленьких монстров (Маленькие еноты: Проклятый человек, чем же мы тебя спровоцировали или обидели?!!)

http://tl.rulate.ru/book/1007/108596