

Огненная саламандра была элитным монстром!

Элитный монстр - это более сильная версия обычного монстра, они встречаются очень редко. Например, у этой огненной саламандры больше атрибутов, она более высокого уровня и даже обладает дополнительным заклинанием. Если убить элитного монстра, он может выпасть больше лута и дать больше EXP.

Пока я изучал его статистику, эффект <Слепота > на саламандре закончился. Посмотрев на меня, монстр открыл пасть и начал вливать ману в рот, после чего выпустил в мою сторону огненный шар.

Маги обычно не обладают высокой ловкостью и не смогли бы увернуться от большинства заклинаний. К счастью, я демон, и поскольку я не выбрал подкласс, мои атрибуты немного более сбалансированы. Моя ловкость высока по сравнению с другими магами.

Перекатившись в сторону, мне удалось уклониться от огненного шара. Я все еще чувствовал жар пламени, пока оно пролетало рядом со мной. В игре реализованы все ощущения. Можно почувствовать боль, удовольствие. Можно даже почувствовать вкус еды и запах цветов. Большинство игроков жаловались на боль, но вскоре затыкали рты, потому что создатели игры не обращали на них внимания.

Бросив еще один взрыв Тьмы, я отделился от монстра.

- 120 Критический урон!

~ Элитная огненная саламандра получила эффект состояния <Смятение >

~ Временное оглушение

~ Продолжительность → 2 сек.

В начале игры с элитными монстрами легко справиться, потому что у них нет мощных умений и заклинаний. На более поздних стадиях игры элитные монстры считаются боссами, с которыми может справиться только группа людей или сильный игрок.

Пока монстр был оглушен, мой "Взрыв тьмы" был в режиме ожидания. Быстро подбежав к монстру, я использовал свой посох и со всей силы ударил саламандру.

- 21 физический урон!

< Элитная огненная саламандра x1 убита! >

< LOOT >

1□ 60 EXP

2□ Чешуя саламандры x6

3□ Огненное мясо x4

4□ Зуб саламандры x2

~~~~

< Поздравляем с достижением 2-го уровня! >

< Уровень 1 → Уровень 2 >

< +20 SP >

~~~~

< UPGRADES >

1□ Взрыв тьмы <Lv. 1> → <Lv.2>

~ +5% Урон

~ +2% к нанесению эффекта состояния

Собрав всю добычу в округе, я быстро забрался на дерево, пока не сработал эффект "кровотечение".

- 5 HP

~ Статусный эффект < Кровотечение > прекратился

Достав из инвентаря зелье исцеления, я быстро выпил его, восстановив HP до полного.

+ 6 HP

+ 7 HP

+ 9 HP

Увидев, что уровень моего персонажа вырос, я открыл страницу атрибутов, прежде чем вложить SP в ловкость и MP.

< СТАТУС >

Имя: Лео

Уровень: 2 < 0/200 EXP >

Раса: Демон

Класс: Маг

Подкласс: Нет

~~~~

< АТТРИБУТЫ >

HP: 51 <+1>

MP: 97 <+7>

STR: 10

AGL: 30

PDEF: 20

MDEF: 33 <+3>

INT: 152 <+2>

SP: 0

~~~~

Во время боя я заметил, что у меня достаточно урона, чтобы соперничать даже с элитным монстром. Конечно, мне удалось убить его только благодаря чистой удаче. Критический удар спас меня, потому что если бы удар был обычным и на монстра не накладывался бы эффект состояния, то у него было бы время, чтобы атаковать меня.

Эффект состояния и критический удар срабатывают примерно с 20% вероятностью. То, что я смог вызвать оба эффекта одновременно, - большая удача.

Ожидая, когда появится еще одна саламандра, я увидел группу людей, входящих в лес. Группа состояла из трех мужчин-опустошителей и двух женщин, которые были либо темными магами, либо священниками. Я не мог быть уверен на 100%, потому что нет четкого визуального различия между ними.

По какой-то причине группа приближалась к дереву, на котором я сидел. Я был немного раздражен, потому что они могли украсть мои убитые саламандры, но я был в безопасности, так как лес все еще считался территорией деревни, что не позволяло им напасть на меня.

Оглядев группу, я заметил, что они не целились конкретно в меня, а просто проходили мимо. Подняв глаза, я увидел, как они исчезают вдаль, а затем сменил место охоты.

Увидев людей, я подумал, что нахожусь слишком близко к входу в лес, и сменил позицию.

Через несколько минут ходьбы я заметил группу из трех саламандр, идущих через лес.

На цыпочках пробираясь за ними, я наколдовал Взрыв Тьмы и запустил его в ничего не подозревающую группу.

- 64 Магический урон!

- 61 Магический урон!

- 63 Магический урон!

< Огненная саламандра x3 убита! >

< LOOT >

1□ 60 EXP

2□ Чешуя саламандр x8

3□ Огненное мясо x6

~~~~

< Миссия ["Искоренить ящеров"] завершена! >

< Вернитесь к Старому Демону Джону, чтобы получить награду! >

Закрыв голограмму, я открыл карту и направился обратно в деревню. Вероятно, мне придется выполнить квест много раз, чтобы наконец получить нужный мне предмет.

К счастью, всю добычу, которую я получаю, убивая саламандр, можно продать за золотые монеты торговцу в центре деревни.

Хотя торговец-демон очень скуп на деньги и обычно недоплачивает за ваши вещи. Чтобы стать его хорошим другом и продавать или покупать вещи по разумной цене, нужно выполнить Скрытый квест, который включает в себя поиск потерянного медальона торговца. Медальон находится в одном из заброшенных домов в деревне.

Все было бы не так уж плохо, если бы дом не заполнили призраки. Позже в игре демоны могут эволюционировать в призраков, но пока это неизвестно.

Выйдя из леса, я увидел все больше и больше людей вокруг деревни. Мне не нравилось, что приходилось буквально протискиваться сквозь толпу. Я уже ждал, когда пройдет неделя, когда все игроки заметят недостатки класса демона.

Заметив вдалеке Старика, я каким-то образом сумел пройти сквозь людей, прежде чем пообщаться с Джоном.

" Ты очень быстро выполнил квест... Хммм? Посмотрим... "

Джон начал бормотать себе под нос, осматривая меня с ног до головы.

" Я вижу... Ты победил элитного монстра. Хорошая работа, молодой человек, и спасибо за помощь! "

< НАГРАДЫ ЗА КВЕСТ

1□ 50 EXP

2□ Сапоги из чешуи саламандры x1

3□ Кольцо саламандры x1

Мои глаза чуть не выскочили из глазниц. Похоже, я благословлен Фортуной.

<http://tl.rulate.ru/book/81176/2589357>