

-----

[Астария]

Возраст: 20

Пол: Женский

Раса: ???

Класс: Маг

-----

НР: 610/610

МР: 473/610.

Усталость: 46%

Голод: 17%

-----

Lv: 16 - 79.2%

Очки умений: 139/409 - 25%

Очки атрибутов: 0

-----

[Атрибуты]

VIT: 61

STA: 16

DEF: 26 (+1)

STR: 26 (+4)

AGI: 16 (+8)

DEX: 16

INT: 41 (+20)

WIS: 81 (+34)

-----

[Оборудование]

Зачарованный стальной посох мастера [редкий+]

(34 ATK) (WIS+10, INT+10)

Зачарованный стальной короткий меч [редкий+]

(52 ATK) (WIS +15) (Острота+)

Блузка с оборками [редкий+]

(WIS+4, INT+3)

Стальные браслеты [редкий+]

(WIS+5, STR+4)

Узкие кожаные брюки [редкий+]

(AGI+4, INT+3)

Кожаные сапоги со стальными набойками [редкий+]

(INT+5, AGI+4)

Черная нарядная мантия с капюшоном [редкий+]

(INT +2) (DEF +1)

-----

Харизма: 10

Удача: 550

-----

Карма: 100,000

-----

[Навыки]

Посох Lv 2

Короткий меч Lv 2

Магическая стрела Lv 2

Огненный шар Lv 3

---Взрыв Lv 1

Молния Lv 3

---Остаточный взрыв Lv 1

Земляной шип Lv 3

Заморозка Lv 3

---Затяжной иней Lv 1

Уклонение Lv 3

Сердце маны Lv 2

Кастинг Lv 2

Повышение жизненной силы Lv 2

-----

[Уникальные титулы]

~Первый игрок~

[Общие названия]

(+ для расширения)

-----

Посмотрев на страницу своего статуса, Астария потратила 30 полученных очков статуса. Исследуя свои атрибуты, она увидела, что все ее характеристики повысились на 6 пунктов каждая.

После 10-го уровня игроки начинают получать очки статуса ко всем атрибутам при повышении уровня. Вероятно, причиной того, что на первых 10 уровнях дополнительные очки не давались, была ситуация, с которой викинг Пинекон столкнулся ранее. Игроки, получающие 8 очков статуса за уровень наряду с 5 бесплатными очками, несомненно, привели бы больше людей в странное состояние, особенно если бы они повышали уровень несколько раз после убийства сильного врага.

Решив, что магический урон будет наиболее важен в бою с боссом, Астария вложила 30 свободных очков атрибутов в WIS, в результате чего ее общий WIS с дополнительными атрибутами из снаряжения стал равен 100.

Улучив момент, Астария подсчитала свои текущие очки характеристик, радуясь тому, что, по приблизительным подсчетам, при среднем уровне около Lv 4 у большинства игроков будет около 130 общих очков атрибутов. У нее же было 283, что вдвое больше, чем у обычных игроков, и это не считая дополнительных 52 очков, полученных от снаряжения.

Внутренне пытаясь сдержать невероятную радость от этого открытия, Астария подумала о том, что игрокам не понадобится много времени, чтобы привыкнуть к игре и начать догонять ее, пока она занята другими делами, и немного успокоилась.

Вернув внимание к экрану перед собой, Астария просматривает доступные навыки. Выравнивая все, что можно, она повышает уровень своих 4 элементарных умений до Lv3, разблокируя дополнения к ним. Сначала она покупает [Взрыв], который позволяет ей заставить свой огненный шар взрываться, сбивая попавших под него врагов на пол, а также нанося им большой урон.

Затем Астария покупает [Остаточную молнию], навык, который заставляет вторую молнию меньшего размера ударить в выбранное Астарией место, вызывая при этом ударную волну молнии. Это дополнение также способно сбивать врагов с ног и наносить большой урон.

Наконец, Астария приобрела [Затяжной иней] для своего умения [Заморозка], благодаря которому цель, пораженная [Заморозка], замедляет свое движение на 5% на 5 секунд.

После приобретения этих навыков Астария повышает уровень навыка [Уклонение], который снижает расход маны на использование, а также повышает уровень [Повышение жизненной энергии] и [Кастинг], которые увеличивают ее VIT на 20 пунктов и снижают скорость броска еще на 5,5%.

Теперь, когда ее новый статус полностью обновился, она почувствовала, что качество ее маны улучшилось. В СО можно было почувствовать странное тепло при произнесении заклинаний или использовании умений, тепло - это поток маны, который вы используете, и это относилось ко всем классам, а не только к магам.

Астария пришла к выводу, что это игра приучает игроков к ощущению маны и ее потоков в теле при использовании, прежде чем мана станет пригодной для использования в реальности, фактически тренируя игроков. Теперь, встретившись с богиней и совершив путешествие в прошлое, она была почти уверена, что так оно и было. Это также объясняет, почему после Великого потрясения игроки могли свободно манипулировать маной в игре.

Вернувшись мыслями в настоящее, Астария была очень довольна тем, что помогла Эшу продвинуться дальше намеченной цели, уверенная, что после убийства босса он, по крайней мере, достигнет 20-го уровня.

Ранее Астария ожидала, что ее скорость убийства будет намного медленнее, она могла лишь приблизительно оценить их прогресс, так как прошло более 2 лет с тех пор, как она была на таком низком уровне, поэтому ее восприятие было искажено.

Астария закрыла окно статуса и откинулась на спинку кресла с закрытыми глазами, продолжая отдыхать еще полчаса под звуки непринужденной беседы друзей, прежде чем проснуться и начать последние приготовления к бою с боссом.

Теперь, когда значение ее усталости уменьшилось, она не беспокоилась о затяжном бое. Проверив свой инвентарь, она подтвердила, что у нее осталось 2 зелья маны, а затем встала, чтобы привлечь всеобщее внимание.

— Итак, прежде чем мы отправимся к боссу, я хочу уточнить несколько последних деталей. Во-первых, я буду выступать в роли основного "танка" и наносить урон. Рассел, Тайрелл, на всякий случай обратите внимание на меня и будьте готовы выступить в роли основного "танка". Мне может понадобится время, чтобы выпить зелье, так что вам нужно продержаться не более 10 секунд.

Увидев утвердительные кивки, Астария смотрит в сторону Эша.

— Эш, ты будешь прикрывать Роксану и Бена, если это случится, так что будь начеку.

Обычным жестом большого пальца вверх Эш подтвердил свое согласие.

— Вы, ребята, все будете в команде, которая придет на помощь боссу. Это гоблины lv 15, и всего их должно быть 20. Они будут появляться каждый раз, когда босс будет терять 25% здоровья. Признаком этого будет рев босса, поэтому убедитесь, что вы отошли в угол, чтобы вас не окружили.

Сделав паузу и оглядев всех, кто внимательно следил за происходящим, Астария продолжила свой инструктаж.

— Я помогу некоторыми своими навыками, которые поражают несколько целей, так что давление не будет слишком сильным. Если они хорошо сгруппируются, я смогу убить сразу несколько из них, так что постарайтесь это учесть.

Сложив руки, Астария улыбнулась, думая о неопределенной информации, которой она собиралась поделиться.

— И последнее, первое убийство босса всегда немного отличается от обычных боссов, которые спаунятся после этого. Поскольку в прошлом об этом мало кто рассказывал, я, к сожалению, не знаю ничего, кроме того, что с этого босса выпал фиолетовый предмет, о котором было объявлено в новостной ленте сервера. Возможно, шанс выпадения был увеличен или подтвержден, так как это было впервые, но это не то, что я знаю.

Услышав комментарий Астари, глаза ее друзей загорелись при упоминании фиолетового снаряжения.

— Может быть, есть и другая добыча, подобная фиолетовому снаряжению, которая не входит в таблицу добычи, которую я дала вам для обычного босса, так что это должно быть довольно интересно.

Услышав это, Рассел выражает свой энтузиазм широкой ухмылкой, едва заметной в лунном свете, проникающем сквозь навес.

— Боже, я так готов к этому бою, не терпится попробовать! Это действительно так захватывающе, по сравнению с другими VR-играми!

Смеясь, Тайрелл также комментирует.

— На самом деле, это будет весело. Может быть, больно, но я все равно с тобой в восторге.

Услышав эти слова, Астария лишь улыбнулась, вспомнив, как она, подобно им, пыталась пройти своего первого босса в СО.

Развернув мантию, она освободила ткань от засохшей крови, покрывавшей ее.

— О, у кого есть светлый камень, который я просил вас достать?

Тайрелл, вспомнив, что у него есть камень, достал его из сумки и активировал.

Это был простой камень, вырезанный в виде идеальной сферы, которая при активации излучала бледно-белый свет. Это важный предмет для ночного боя или передвижения в темноте, особенно когда есть вероятность встретить бродячих врагов. Камень освещал окружающее пространство, позволяя им ясно видеть окрестности.

Приняв камень от Тайрелла, Астария направилась к пещере босса в самом центре леса. К счастью, не встретив ни одного бродячего врага, они быстро и безопасно добрались до одного из 5 входов в пещеру.

Вход в пещеру был довольно большим, ведущим под землю, в нем легко могли поместиться четыре человека, идущие плечом к плечу, а с двух сторон по бокам располагались грубые мангалы, которые четко указывали на расположение входов.

Оказавшись в месте, которое хорошо освещалось двумя кострами, Астария положила в инвентарь светлый камень, отчего вокруг стало темнее.