

Мы вышли из деревни и пошли в укромное место, где не было других игроков, и начали приближаться к слизи.

Я мысленно посмотрел на свое снаряжение, прежде чем продолжить подход.

[Поврежденный деревянный посох (Маг) - 1 физический урон]

[Рваные одежды (Маг) — снижает урон на 1-10.]

Это была обычная синяя слизь, такая же, как и все остальные в этом Лесу Слизи.

Оно было прозрачным и имело два темно-синих пятна, напоминающих его глаза.

В его склизком центре находилось Ядро.

Мы шептали свои заклинания, и в наших телах ощущалось странное чувство, когда перед нашими телами зависли стрелы Льда и Камня.

Держа посох в левой руке, мы запустили магические стрелы в сторону слизи перед нами.

[-5 НР слизи 3-го уровня]

[-10 НР слизи 3-го уровня]

[У слизи 3-го уровня осталось 285 НР!]

Слизь издала странный звук, а затем внезапно из кустов выползли еще шесть слизней и присоединились к первой.

Шесть новых слаймов варьировались от уровня 1 до 4.

Слизни двигались медленно, поэтому мы могли легко от них убежать. Но со временем слизней стало появляться все больше и больше!

Вскоре нас начали преследовать десятки слаймов, и их количество только увеличивалось!

Вскоре мы встретили еще одну группу игроков, оказавшихся в такой же ситуации.

За ними также гнались десятки слаймов!

«К черту этих слаймов! Они как рой крыс!» другая группа игроков пожаловалась.

Мы разошлись, а нас преследовали десятки, если не сотни слаймов.

Это было похоже на странную синюю волну, следовавшую за нами.

Мы бежали дальше, но со временем к разъяренной орде, преследующей нас, присоединялось все больше и больше слаймов.

По моим оценкам, за нами следуют около 200+ слаймов...

Мы постоянно стреляли по слизням заклинаниями, но прежде чем мы успели убить хотя бы одного слизняка, у нас кончилась мана...

Но поскольку наша регенерация МР составляет 11 единиц в минуту (естественная регенерация

10 МР + 10% от мантии), мы можем произносить около 3 заклинаний каждые две минуты.

Что в сумме составит 20 урона за две минуты...

И это только в том случае, если нам удастся поразить кого-нибудь из слаймов...

К счастью, поскольку слаймы преследуют нас группой, промахнуться заклинанием будет довольно сложно...

Проходят минуты, и мы наконец-то убили нашего первого слайма!

[Ваша группа убила слизняка 1-го уровня! Получено 10 опыта / 2!]

[Вы получили 5 опыта!]

Похоже, Слизь также уронил пузырек с синей слизью и монету?

Мы обошли слаймов по кругу и собрали лут.

Мы подобрали их и продолжили бежать.

[Фиал со слизью (обычный) — внутри этого флакона находится слизь слайма]

[Медная монета (валюта) — монета из меди, это наиболее распространенная используемая валюта]

...

В течение нескольких... часов мы начали сокращать здоровье всей орды слизней, преследующих нас. Мы почувствовали, что достаточно нескольких ударов наших заклинаний, чтобы убить хотя бы одного слизняка в орде.

В течение следующего часа нам наконец удалось убить преследующих нас слаймов...

Мы получили бонус за любого слайма более высокого уровня, чем наш, что очень помогло нам достичь 700/1000 опыта.

За каждый уровень выше нас мы получали дополнительные 10% опыта. Это означало, что когда мы убивали слизня 5-го уровня, мы получали бонус в размере 40% дополнительного опыта.

Мы вошли в эту «игру» 10 часов назад и решили выйти из системы.

Мы вышли из системы, посмотрели друг на друга. Я сказал: «Надеюсь, мы сможем встретиться завтра, когда будем спать...»

Он кивнул, и я нажал «Выйти».

[Выход]

[Примечание: Игрок может снова войти в систему в любое время, просто подумав об Игре и произнеся фразу «Войти в Славу Богов». Обратите внимание, что при входе в игру ваше тело будет находиться в глубоком сне, и вы не иметь возможности чувствовать что-либо в реальном мире]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/106033/3772072>