

Услышав это, в глазах Джона вспыхнул огонек.

Он быстро подошел к деревянному ящику в углу дома и открыл свой инвентарь, повернувшись лицом к стене.

“Поздравляю с получением изысканного снаряжения [игральных костей Гермеса]. Не хотели бы вы экипировать его?”

“Открой панель предмета [Игральные кости Гермеса] ...”

“Открытие панели”... Эффект предмета [Игральные кости Гермеса] заключается в случайном броске кубика перед каждой атакой. Если бросок составляет от одного до пяти, урон уменьшается до одного очка. Если выпало шесть кубиков, это наносит в шесть раз больший урон, максимум до 2000 единиц магического урона. ”

Джон на мгновение был ошеломлен.

Не из-за разочарования, а из-за волнения!

Вероятность выпадения шестерки составляет всего один к шести, но под влиянием таланта SSS [Поцелуй УДАЧИ] вероятность составляет 100%!

Для других эффект этого аксессуара был бы очень слабым, поскольку 80%-ная вероятность уменьшения урона, наносимого одному, практически является дебаффом.

Но для Джона это было идеальное снаряжение, сшитое специально для него!

“Экипируй”, - немедленно сказал Джон.

Если бы в этом снаряжении и был какой-то недостаток, то он заключался бы в том, что кости были только высшего уровня, а это значит, что они были бы полезны только в начале игры.

Но это имеет смысл, поскольку предмет ранней игры, который мог бы помочь на ранних стадиях и все еще быть полезным в подземельях эндшпиля, был бы слишком хорош и за него неизбежно сражались бы различные фракции.

Игра только что стартовала, поэтому лучше было оставаться сдержанным.

После снаряжения [Игральных костей Гермеса] Джон немедленно открыл свою собственную панель.

[Имя]: Джон

[Выносливость]: 8

[Атака]:9

[Мудрость]:15

[Ловкость]:11

[Магическая близость]:12

[УДАЧА]:111

Цифры заставили Джона почувствовать слабость. Если отбросить УДАЧУ, статистика Джона была мрачной: ни одно из них не превышало 20 очков, а количество жалкой Атаки составляло всего 9.

Даже у самых слабых слизняков Атака равнялась 10!

В предыдущем мире, когда игра только запускалась, средний показатель самого слабого игрока составлял не менее 20!

Можно с уверенностью сказать, что Джон не только один из первых игроков, вступивших в [Апокалипсис] в этом мире, но и самый слабый.

Тем не менее, Джон не жаловался.

Другие характеристики могли расти со временем, но УДАЧА была почти неизменна.

Жизнь - это марафон, и в конце концов, неизвестно, кто победит!

С этой мыслью Джон глубоко вздохнул, успокаиваясь.

Он пристегнул к поясу свой железный кинжал, стартовое оружие, и вышел за дверь, направляясь в поля.

...

Поскольку это был квест начального уровня, сложность не должна была быть слишком высокой.

Даже если он не сможет убить кровавого волка, изгнание его все равно принесет ему награду за задание.

Однако Джон вспомнил, что при убийстве кровавого волка был шанс получить кулон [Очищающий клевер], обычный предмет, который можно найти в его брюхе.

Этот кулон был одним из немногих аксессуаров ранней игры, которые могли увеличить скорость исцеления игрока.

На ранних стадиях исследования аксессуар с аффиксом довольно ценен. Даже если Джон не мог использовать его сам, он мог продать его на аукционе за хорошую цену.

С этой мыслью Джон ускорил шаг и менее чем за десять минут добрался до участка рядом с полями.

Была ранняя весна, и земля, наконец, оправилась от суровой зимы. Должен был начаться сезон сева, но возле полей не было видно ни души.

“Это должно быть то самое место ...”

Руководство для начинающих еще не было завершено, поэтому многие инструменты не были разблокированы.

Несмотря на то, что у Джона было два года опыта, без соответствующих инструментов он мог только лежать на земле, наблюдая за следами и определяя направление движений кровавого волка.

“Вот немного свежего навоза кровавого волка... фу, еще теплый и ужасно пахнет!”

Джон нахмурился, его левая рука коснулась железного кинжала на поясе, и он постепенно выравнивал дыхание.

Конечно же, прошло совсем немного времени, прежде чем он издали заметил кровавого волка, около двух метров в длину и почти девяносто сантиметров в высоту.

Зверь осторожно осматривал окрестности, вгрызаясь в найденного им кролика, в его челюстях хрустели кости.

НР кровавого волка 1-го уровня колебался около 30 очков, что, учитывая текущую [Атаку] Джона, потребовало бы как минимум 4-5 атаки.

Но с [Кубиками Гермеса] все было по-другому!

Пока кинжал попадает в кровавого волка, кости будут выпадать автоматически.

Если он показывает 6, [Мудрость] Джона была бы умножена в шесть раз, принося до 90 единиц магического урона.

90 единиц магического урона будет достаточно, чтобы мгновенно убить любого врага, встреченного в начале игры!

Что касается метода атаки, то он не может быть проще.

Если сближение не было вариантом, ему не нужно было сближаться.

Прежде чем кровавый волк смог заметить его, Джон внезапно метнул железный кинжал, поразив кровавого волка точно в поясницу и живот.

Тень игральных костей, показывающая 6, появилась перед глазами Джона, и 90 единиц магического урона мгновенно истощили НР кровавого волка.

Прежде чем он успел заскулить, кровавый волк безвольно рухнул на землю, больше не сопротивляясь.

Чистый удар!

“Легко”. Джон ровным шагом подошел вперед, вытащил железный кинжал и вспорол живот кровавому волку.

Его не волновало ощущение тепла, склизкости или резкого зловония.

Он тщательно обыскал живот кровавого волка.

Вывернув практически весь желудок наизнанку, Джон наконец нащупал твердый предмет размером с монету, его поверхность была прохладной на ощупь.

После того, как он вытер кровь и пригляделся повнимательнее, это действительно был кулон [Клевер Детоксикации].

[Хозяин получил кулон с клевером для детоксикации, качество: обычное]

[Дзинь! Благодаря определению таланта, он был повышен до редкого кулона с детоксикационным клевером!]

[Редкий кулон "Клевер детоксикации": ношение его позволяет игроку непрерывно восстанавливать 1% от своего максимального НР.]

"1% от максимального НР без ограничений по условиям. Даже в бою, если избегать повреждений в течение двух минут, можно полностью восстановить свое НР. Это настоящее сокровище", - подумал Джон про себя.

[Дзинь! Поздравляю, игрок, с получением первого редкого предмета на сервере. Ты заработал возможность случайного выкупа из магазина. Хочешь ею воспользоваться?]

[Дзинь! Уровень игрока слишком низок. Магазин еще не разблокирован, и возможность выкупа будет оставаться доступной до тех пор, пока магазин не будет активирован.]

Что-то настолько хорошее?

Джон был очень удивлен, но сейчас самым важным было выполнить задание.

На этом задание "Руководство для начинающих" было завершено.

Повесив кулон на шею, Джон взглянул на труп кровавого волка и, после некоторого колебания, взвалил его на плечо, готовый вернуться в деревню.

На обратном пути Джон встретил несколько незнакомых лиц.

Без всякой задней мысли было ясно, что в этот мир постоянно приходит все больше игроков.

В конце концов, их озадаченные выражения были практически знакомы, сообщаям другим, что они были свежими новичками.

В прошлом Джон с нетерпением подошел бы поприветствовать их, но сейчас не настолько.

Дружба и узы были не так реальны, как тяжелая добыча на его плече.

...

"Э-э... что происходит?"

Под деревом саранчи хрупкая фигурка в деревне осторожно обняла колени, все еще не в силах полностью оправиться от шока, вызванного семидневной катастрофой. Она оглядывала этот незнакомый мир, совершенно сбита с толку.

В оцепенении она слышала странный голос в своей голове. Почти бессознательно она кивнула и случайно попала в этот мир. Все вокруг наполняло ее страхом.

Пока мысли кружились в ее голове, поблизости, казалось, поднялась суматоха. Она пошла на звук и сразу заметила Джона, проталкивающегося сквозь толпу, неся на плече залитый кровью труп монстра.

Зрелище было настолько шокирующим, что она на мгновение забыла дышать. Только когда Джон подошел ближе, она с тревогой опустила голову, боясь, что ее заметят.

“Он... он, должно быть, тоже игрок, верно? Он такой сильный, раз в одиночку справился с таким огромным монстром. Могу ли я быть такой, как он?” Она колебалась, держа кинжал обеими руками.

...

“Деревенский староста Харен, ты дома?”

После того, как Джон с трудом протиснулся через переполненную площадку для новичков, он постучал в дверь деревенского старосты. Подождав немного, деревянная дверь со скрипом отворилась, и от этого звука у человека заболели бы зубы.

“Джон, мальчик мой! Я не ожидал, что ты действительно сделаешь это. Спасибо тебе от имени жителей деревни. Теперь мы наконец можем начать сажать! Вот твоя награда!”

“Это мой долг. На самом деле мне не нужна награда, шеф”.

“Возьми это, сынок. Ты это заслужил. Ты самый храбрый молодой человек в нашей деревне. Такая маленькая деревня, как эта, определенно не конец твоего пути. Я с нетерпением жду того дня, когда твое имя будет известно всему Олимпу. Этот день не за горами.”

“Спасибо, шеф”.

Джон слегка кивнул, поставил труп кровавого волка на землю и взял мешочек, врученный ему деревенским старостой, уведомления эхом отдавались в его голове.

“Поздравляю! Вы получили обычный браслет кровавого волка! Качество повышено до изысканного!”

“Поздравляю! Вы получили обычные ботинки кровавого волка! Качество повышено до изысканного!”

“Поздравляю! Вы получили обычный жилет кровавого волка! Качество повышено до изысканного!”

“Поздравляю! Вы получили 20 очков опыта! Основываясь на системном суждении, вы набрали 2000 очков опыта, и ваш уровень увеличился до 3!”

Хотя три предмета брони изначально имели низкие характеристики, даже повышение их до уровня изысканного не сильно взволновало Джона.

В конце концов, по сравнению с туникой новичка, которую он носил, набор кровавого волка давал лишь небольшое увеличение [Атаки], [Выносливости] и [Ловкости]. Это было лучше, чем ничего.

Джона гораздо больше интересовали очки опыта.

В конце концов, только быстро достигнув 10-го уровня, он мог разблокировать задание на смену класса и уехать из деревни Адра в город Калия.

Там он может первым завоевать элитное подземелье и получить драгоценные награды за первую чистку!

...

Поздно ночью, на полях

В темноте сверкнули клинки, и кровавые волки с глухим стуком упали один за другим.

По мере того, как Джон убивал все больше кровожадных волков, он становился все более искусным в метании кинжала. Поскольку каждая атака убивала одним броском.

[Дзинь! Вы получили 200 опыта!]

[Поздравляем, игрок 001 достиг 5 уровня. Вы хотите занести себя в таблицу лидеров?]

Джон открыл таблицу лидеров. Уже в первую ночь были люди которые достигли 7-го уровня.

Казалось, что помимо него, было также несколько игроков быстро прокачивающихся.

И, конечно, были также игроки, поддерживаемые корпорациями. В прошлой жизни корпорация Розвуда потратила целое состояние, наняв целую гильдию, чтобы помочь своему молодому мастеру повысить уровень. Целая гильдия окружила монстров, у которых осталось всего несколько HP, что позволило молодому мастеру нанести последний удар. Зрелище было поистине абсурдным.

“Пока нет”, - сказал Джон.

Терпеливо накапливай и оставайся сдержанным.

Кровавые уроки из его прошлой жизни все еще были живы. Высокомерие ведет только к разрушению. Джон запомнил это на всю оставшуюся жизнь.

[Дзинь! Вы получили 800 опыта!]

[Поздравляем, игрок 001 достиг 10 уровня и может приступить к квесту "Смена класса". Хотите начать?]

“Пока нет”.

[Дзинь! Вы получили 1000 опыта!]

[Поздравляем, игрок 001 достиг 13 уровня и может приступить к квесту "Смена класса". Хотите начать?]

Взглянув на таблицу лидеров, где лучший игрок был 7-го уровня, Джон холодно ответил: “Пока нет”.

<http://tl.rulate.ru/book/116866/4763266>