Глава 3.2 - Заклинатель Гриффин

Капитан посмотрел на трёх солдат, которых спас Линь Цзе. Он вызвал луч священного света между его руками и наложил заклинание на Линь Цзе!

+50!

«[Священная Сила]: вы получили уменьшенный на 3% урон от атак тёмного типа, и ваши атаки дополняются двумя очками урона светлого типа»

Линь Цзе был в восторге, его план сработал!

В прошлой жизни этот метод изобрёл Офади Нежеланный. Он заманил Дьяволов Страха за пределы города Мейер, чтобы сражаться перед неигровыми охранниками, и понял, что, хотя капитан не вмешивался напрямую, его исцеляющие заклинания могли повысить его статус благосклонности и ещё они бесконечно складывались!

Когда Офади Нежеланный осознал это, он был уже на шестом уровне, и, следовательно, простой Дьявол Страха третьего уровня не мог удовлетворить его. Однако в то время его способности ещё не достигли своего пика. Несмотря на то, что они могли задержать босса, атакующего город Мейер, он в конечном итоге потерпел неудачу.

Теперь Линь Цзе сделал то, что он не смог!

Атаки типа света были на 100% эффективнее против монстров тёмного типа. Линь Цзе выдержал атаки босса и порезал его, нанеся урон в шесть очков.

Это было в три раза эффективнее предыдущей атаки!

Атак босса было недостаточно. Каждая атака заставляла капитана наложить своё исцеляющее заклинание на Линь Цзе, позволяя очкам здоровья Линь Цзе оставаться стабильными, а накопленному урону типа света продолжать увеличиваться.

-18!

-20!

...

На босса обрушился шквал атак, его очки здоровья продолжали уменьшаться.

«Тьма преобладает!» - мантия Гриффина разлетелась на куски, его худое тело внезапно увеличилось - Режим Ярости!

После того, как босс перешёл в режим ярости, его скорость атаки увеличилась на 50%.

Исцеляющее заклинание капитана показывало признаки ослабления, поэтому он собрал всю свою силу, чтобы омыть Линь Цзе защитным щитом священного света.

[Щит Священного Света]: в течение первой секунды получения щита игрок приобретает иммунитет к любым формам урона и в течение следующих десяти секунд получает возможность поглощать 60% очков здоровья, вычитаемых из атаки с наибольшим уроном.

Это была одна из отличительных черт Паладина. С добавлением щита бронзовый меч в руках

Линь Цзе перерезал горло босса и тот эффектно упал на землю!

День

«Вы убили босса бронзового уровня, Заклинателя Гриффина. Вы получили 2780 очков опыта (уровень победы 350%)»

«Вы поднялись на второй уровень и получили пять свободных очков и два фиксированных очка»

Фиксированные очки Воина могли использоваться только для увеличения Силы, Выносливости и Очков Здоровья. Линь Цзе задумался. В прошлой жизни его стратегия была "всё включено", поскольку Берсеркер мало обращал внимания на выживаемость. Для Берсеркера нападение было лучшей защитой. Это привело к тому, что он был очень хрупким и имел паршивую способность к повышению уровня.

На этот раз он использовал свои свободные очки, чтобы увеличить Силу на четыре и Выносливость на один; и использовал все фиксированные очки, чтобы увеличить Очки Здоровья.

Очки Здоровья могут быть увеличены с помощью экипировки и очков выносливости, но их эффект определенно не так выражен, как непосредственно увеличение Очков Здоровья. Одно очко выносливости может увеличить восемь очков здоровья, в то время как одно фиксированное очко может предоставить двадцать Очков Здоровья!

Эта стратегия увеличивала его собственные атакующие возможности и усиливала защиту. В конце концов, количество Очков Здоровья было прямым представлением защитных возможностей игрока.

Линь Цзе присел на корточки и положил в карман бронзовые монеты, выпавшие из босса. Босс пятого уровня, по сценарию победы, сбросил всего двенадцать бронзовых монет. Это было мало.

Без учёта других наград, убийство этого босса стоило шестнадцать бронзовых монет, которых было достаточно, чтобы выжать все сбережения нового игрока.

День

«Вы получили Длинный Меч Заклинателя (бронза)»

«Вы получили чёрный защитный браслет»

[Длинный Меч Заклинателя] (Бронза)

Требуется: второй уровень

Атаки: 3-9

Сила: +1

Дополнительный эффект: ваши атаки наносят одно очко дополнительного урона тёмного типа

Линь Цзе был в восторге: «Какая удача!»

Было неожиданно, что босс выбросил своё оружие. Оружие было самым важным предметом в игре. Взмахнув мечом, он ощутил прилив силы. Из-за увеличения на одно очко урона, фактическая атака этого длинного меча была 4-10 очков.

С другой стороны, чёрный браслет был ограничен использованием только Священным Паладином. Он увеличивал защиту на 1-4 очка и, самое главное, его можно было использовать на первом уровне. Это было довольно приличное оборонительное снаряжение.

Линь Цзе спокойно надел на себя браслет. Строго говоря, экипировка в Новую Эру не имела ограничений. Маг-Мясник, Паладин и другие могли надеть его, но он вычитал их очки.

Например, после оснащения себя наручной защитой Паладина (браслетом), его скорость движения была снижена на 20%! Это всего лишь часть экипировки! Если бы он вооружился двумя или тремя частями, он был бы бесполезен.

В настоящее время боевые характеристики Линь Цзе были следующими:

Очки Здоровья: 148

Атака: 7 - 16

Защита 5-8

Это почти вдвое больше, чем когда он был на первом уровне. Это очень сильный эффект, вызванный сочетанием уровня и преимуществом экипировки. Было бы очень жаль не воспользоваться этим преимуществом.

Линь Цзе вспомнил, что, пока игроки тренировались, их методы восстановления включали либо еду, либо употребление зелий. Широко распространённым стандартом было носить хлеб и воду, в то время как зелья, которые считались предметами быстрого восстановления, были роскошью.

В начале игры многие игроки начинали изучать путь зельеварения. Тем не менее, 60%-ная вероятность неудачи в приготовлении зелья многих удерживала от занятий зельеварением. Только несколько крупных гильдий могли воспитать специализированных мастеров зелий.

Линь Цзе знал место, где он мог научиться совершенному мастерству зелья!

В городе начальник стражи: «Молодой человек, вы должны научиться прислушиваться к советам старших. Если снова будете упрямыми, я вас не спасу»

Линь Цзе почтительно ответил: «Хорошо, спасибо за вашу помощь»

Готовность капитана стражи помочь временно исчезла. Ему придётся ждать шесть часов, прежде чем он снова будет помогать в убийстве монстров.

Линь Цзе купил хлеб и воду и потратил четыре бронзовые монеты, чтобы купить бутылку Зелья Повышения. Затем он направился в восточную часть города.

Хлеб может восстановить здоровье, а вода - ману.

Зелье Повышения было зельем поддержки. Оно на три секунды уменьшает вес игрока. Однако стоило оно целых четыре бронзовые монеты, и никто его не покупал.

Поскольку монстры в городе Мейер были в основном более высокого уровня, игроки постепенно собирались. На пороге города появились группы игроков, убивающих Дьяволов Страха. Когда Линь Цзе взял ярко сияющий бронзовый меч и направился к выходу, он вызвал зависть. Игрока второго уровня с бронзовым снаряжением было достаточно, чтобы привлечь внимание многих людей.

В восточных районах города раскинулся густой лес. Деревья там были полностью лишены листвы и выглядели как когти призрака.

«Вы вошли в Лес Спотыканий»

Через некоторое время после входа в лес можно было услышать звук, который исходил от Скелетов. Это были существа второго уровня с более высокой статистикой и опытом, чем другие существа того же уровня, имели медленную скорость движения и никаких навыков дальноточности.

Сухие ветки сломались, тёмно-серый скелет протянул руки к Линь Цзе.

[Гниющий Скелет]: Нежить второго уровня, Очки Здоровья: 120

Линь Цзе был шокирован. Он взмахнул Аурой Клинка, нанеся двенадцать очков урона. Скелет обладал мощной защитой. Если бы не бронзовый меч и аура, Линь Цзе не смог бы пробить его защиту.

-11!

-12!

...

Он сразу же отступил. Скорость скелета была медленной, и поэтому они всегда были на расстоянии десяти ярдах друг от друга. У Линь Цзе не было никакого интереса попробовать атаки скелета.

Очки здоровья скелета уменьшились до ничтожного количества, как и мана Линь Цзе. Он поднял свой длинный меч и подошёл ближе. Его ударил в грудь высохший скелет.

-19!

Это была сильная врожденная способность Гниющего Скелета! Линь Цзе принял удар и прикончил его.

«Вы убили Гниющий Скелет. Вы набрали 110 очков опыта»

Высокий риск, высокая награда. Гниющий Скелет имел на 30% больше очков опыта, чем другие существа и во много раз больше, чем монстры первого уровня. Панель с опытом Линь Цзе наполнилась.

Однако цена за убийство скелета была слишком высока. Линь Цзе достал хлеб и воду для и быстро восстановил свои очки здоровья и ману.

В прошлом, чтобы научиться мастерству зельеварения, Линь Цзе нырнул бы с головой в бой, учитывая, что скелеты двигались очень медленно и не имели абсолютно никаких шансов окружить его. Однако на этот раз ситуация была иной.

Лес Спотыканий был местом, где сражения между игроками были самыми яростными. Все это насилие ради одного сундука сокровищ.

В Новую Эру сундуки с сокровищами были разделены на классы: бронзовые, серебряные, золотые, тёмно-золотые и легендарные. Кроме сундуков с сокровищами, спрятанных в подземелье, большинство сундуков не были заперты.

Однако здесь, в Новой Эре, был один сундук с сокровищами без класса. Этот сундук можно было открыть лишь десять раз. Каждый раз, когда его открывали, уровень содержимого внутри уменьшался. Первого, кто открыл сундук, называли "Небесный Щит", председатель империи Железной Стены! Он был первым игроком в начальной игре, предложившим идею увеличения Очков Здоровья.

В его предыдущей жизни, через сундук с сокровищами без класса, Небесный Щит получил Щит Золотого класса. Он стал высокомерным и презирал других.

«Координаты 17283, 47271» - Линь Цзе посмотрел на карту. Чтобы добраться до координат сундука без класса, ему нужно было уничтожить как минимум десять скелетов. Кроме того, сундук охраняло множество монстров.

В этот момент, прозвучало публичное заявление.

Региональное объявление: Империя Железной Стены расчистила участок. Все, кто не причастен, пожалуйста, уходите как можно скорее!

<http://tl.rulate.ru/book/22628/545061>