/// Увидели ошибку? сообщите о ней в комментариях или при помощи кнопки "ошибка" (только для ПК) \\\

Приятного чтения!

Нет, скорпионы не такие сильные, чтобы отвадить игроков от этого места. И всё же они обходят его десятой дорогой.

— Но почему? Хотя, какая разница. Зато мне никто не мешает!!!

Фан не понимал игроков, которые боялись прокачки здесь. Тем времени популяция монстров продолжала падать. Он собирается подняться до 135 уровня, после чего покинуть зону охоты.

Бои продолжались, с каждым разом большие скорпионы становились все сильнее. Фан продолжал заполнение шкалы уровня. Это того стоило - он становился сильнее с каждым боем, его контроль вырос до 91%, он стоял на 2873 месте в топе контроля. Игрок, который был первым в списке, скрыл свой ник. Фан поступил также - он скрыл данные о себе, чтобы про него не узнали. Первый игрок в этом топе имел контроль 94%, и он единственный, достигший такого числа, все последующие имеют контроль 93-92% и ниже.

За последний год он не сдвинулся с места, это могло значить только одно - контроль повышать было настолько тяжело, что для этого нужно было больше пары-тройки лет в игре.

Контроль - главная характеристика игры. От него зависит сила игрока, успешность активации навыков, скорость реакции, движений, и не только.

Контроль напрямую зависит от скорости мышления человека. Его мыслей, скорости обработки информации в его памяти и других аспектов.

Чем быстрее мозг может перерабатывать информацию, тем лучше контроль аватара в игре, ведь именно мозг управляет им.

(Другие секреты связанные с Контролем будут раскрыты в будущем)

(Один час реала = три игровых, год реала = три года игры. Игра была запущена два года назад.)

Время подходило к концу. Фан постепенно поднимал уровень. Сейчас он на сто тридцать третьем; на повышение этих пяти уровней Фан убил неделю. Количество монстров которых он погубил, больше двух тысяч.

Его классовый квест в направлении мечника "Чувство меча" - убить 25000 тысяч монстров, сейчас составлял 2793/25000. Нужно ещё много.

Опыт, нужный для повышения уровня, становился больше с каждым уровнем. Когда Фан начал охотиться в этой области за одного монстра его шкала опыта заполнялась на 0.3%. Но потом, когда он всё больше повышал уровень, множитель опыта падал и теперь повышать уровень было сложнее. Но, возможно.

Фан бродил по этой области как король. Каждый ещё существующий скорпион при виде Фантома прятался в землю и не вылазил. Но это только разжигало в Фане искру, он настолько разогнался, что не заметил как его навыки получили несколько раз. Он начал убивать этих бедолаг пачками, по шесть-семь за раз.

За время пребывания здесь он узнал о монстрах всё - слабые места, навыки, характеристики, количество особей на квадратный метр.

Повышение уровня заставляло расти характеристики, а также уровень навыков, Придя сюда, он уже был сильным. Фантом мог в одиночку бороться против двух скорпионов, одновременно сдерживая обоих Было сложновато, зато сейчас это похоже на детскую забаву.

В процессе прокачки парень получил новый активный навык - "Подавление".

{Подавление - пассивный навык, подавляющий "ауру" навыков и характеристик. При включенном навыке, все увидевшие пользователя существа не видят в нем угрозы. Игроки или монстры, имеющие высокое восприятие, могут обойти подавление навыков.

Уровень опасности навыка: Sss+

Время действия: управляется пользователем.}

Этот навык очень опасный. Фантом, смотря на этот навык, не понимал, почему у этого навыка есть уровень опасности -Sss+. Даже у хладнокровия нет уровня опасности, а тут такая опасность - три s.

Фан активировал навык, и его сердце замерло в ожидании. Навык его не разочаровал. Как только, он активировал навык "Подавление", ВСЁ изменилось. Его статистика немного изменилась: подле каждого атрибута или навыка было написано "подавлено". Сила, ловкость, выносливость - всё осталось в порядке. И это всё? Фан посмотрел на активный навык "Хладнокровия". Около него расположилась надпись "ПОДАВЛЕНО".

— Что! Почему?

Когда он посмотрел вокруг себя, то понял. Навык подавления это имба среди имбы, Лучше

этого навыка не было ничего. Опасность навыка превышала какие-то Sss+. Опасность навыка была где-то примерно на уровне Ssssssss+.

Почему же опасность этого навыка так высока? Все и так понятно, потому что он обманывает шесть чувств.

Представьте себе ситуацию: вы идете в черной мантии по лесу. Вас видит медведь и начинает бежать на вас не чувствуя никакой опасности. Но когда вас разделяет всего 40 метров, вы призываете баллисту и стреляете в него. Он умер, потому что не увидел в вас угрозы. Откусил больше, чем способен прожевать. Вот истинная сила "Подавления"

Потому-то этот навык представляет большую опасность. Если скрывать свою силу - будешь на шаг впереди противника. Самое опасное, что есть в этом мире - это незнание. Неспособность понять, чего ожидать от врага. Понять всей его мощи.

Фан, смотря по сторонам, заулыбаться во все тридцать два. Всё это время он тратил много времени на поиски скорпионов. Так как они прятались под землей, Фантом не мог их достать. В итоге ходил, искал не успевших сбежать. Он решил, что это может быть из-за активного хладнокровия, но даже отключив его, все скорпиусы прятались при его виде.

Но теперь все изменилось. "Подавление" скрыло всё что можно было скрыть. Теперь в глазах скорпионов Фан был как муравей, они хотели его убить.

Охотник в лице добычи. Безграничные возможности.

Как только сработал навык, все скорпионы повылазили с укрытий и начали бежать на Фана. Вот оно.

В одно мгновение толпа из десяти монстров была убита. Фан двигался со скоростью звука. Выпив зелье повышения Ловкости на 5%. Активировал навык увеличения скорости на 350%. Парень носился как ураган, принося за собой смерть. Всё что было видно - носящийся красный свет, который испускал меч #Трех огней#. Монстры падали один за другим, тем самым быстро пополняя шкалу опыта. Это была односторонняя резня. Фан использовал свои навыки скорости моментально: как только действие предыдущего заканчивалось, активировался последующий. Это можно было назвать бесконечным ускорением. Сейчас Фан имел семь навыков скорости. Чередуя их, он мог поддерживать скорость до того момента, пока выносливость и Мана не иссякнут. С Маной проблем нет; зелий маны ещё предостаточно, а вот Выносливость может кончится.

Фан только сейчас заметил странную вещь - скорпионов становилось меньше. будто прекратилось их возрождение. Территория была большая, и монстров на ней было немало, + они возрождались. Но их нет... нет!. Фантом добил последних скорпиончиков и принялся думать. Это было очень странно, ведь раньше скорпионы возрождались. Где же они сейчас?

— Может я сделал что-то не то, и теперь монстры не возрождаются? - Задался парень вопросом.

Монстров не было, так что он мог без проблем сесть и хорошо подумать над этой ситуацией.

— Так, если тут есть монстры, значит есть и босс, но его я не видел за всё это время. Тогда где он? - постепенно Фан начал подходить к правильной мысли.

Монстров было определённое количество, но они не возрождались пока босс не будет побеждён, тогда почему он не встретил босса? Все было очень просто. Босса не было, потому что скорпионы ещё были живы. Но Фан оглянулся вновь - пусто. На всей территории только песок с землей и горы туш. Неба не было совсем - Фантом под землёй так-то.

— Я убил всех. Тогда босс должен...

Как только Фан подумал о боссе, издалека послышался гул. На большой скорости в сторону истребителя скорпионов летел песчаный вихрь. Нет...

На Фантома нёсся босс. Фан замер на месте, пока рассматривал информацию о боссе. Он использовал навык идентификации, который выдавался каждому игроку в начале его пути.

Спокойное выражение лица, медленное сердцебиение. Навык "Хладнокровие" работал как и всегда - на высшем уровне.

Но в уме Фана бушевал ураган, мысли сменяли друг друга каждую секунду, и они были далеко не спокойными.

[Кровавый Скорпион]

Уровень — 140

ХП — 12 000 000

"Полу-Босс"

Имеет Знак господства.

Титул — "Король скорпионов"

Сильные стороны:

Крепкое тело, сильный удар, быстрый.

— Что? Он ведь… Как мне его победить?

http://tl.rulate.ru/book/41243/1112526