

Фан чувствовал, эту безопасность которую излучал Сет Эгиды. Шанс заглушить и поглотить поступивший урон был разным, но это было безумно.

Шанс срабатывания:

- Шанс срабатывания всего сета 30%.
- Шанс распределения урона по случайным четырём частям сета 50%.
- Шанс распределения урона по двум случайным частями сета 70%.

Имба! Количество и стоимость этой экипировки показывала какая ценность у этого Сета.

Серебряный сет который носил сейчас Фан, не шел ни в какое сравнение с этой лютой вещицей.

И это не все, Фан ясно почувствовал и увидел то что одев Сет Эгиды сет который был одет раньше никуда не исчез. Значит Сет Эгиды это дополнение которое одевается под низ всей экипировки, теперь Фан имел не только люто имбовый шанс на то, чтобы заблокировать и понизить полученный урон от силы удара противника. Но и ещё мог использовать поверх ещё один главный сет, который дает высокую защиту и дополнительные характеристики.

Конечно сейчас сама сила Фантома не изменилась, но знание того что каждая вторая или третья полученная атака понизит полученный урон на некоторый процент уже заставляла радоваться.

Теперь Фан мог идти против этой змеи, одев Серьги усиления все его атрибуты взлетели на 20%. Если беря в расчет, то что по силе атрибутов сейчас Фан на уровне 150 уровнем игрокам, которые уже прошли третью эволюцию, по силе сейчас он должен быть как минимум равен 165 уровню, а может и выше.

С этим можно уже и сильнее навалить этой змее, а не отгребать у все ши. Также Фантом был одним из тех игроков-монстров которые владели уровнем контроля более чем 90%, только из-за этого уже можно не боясь никого бросать на арене вызовы всем подряд.

Прячась в тумане Фан выследил слабую точку, слабым местом этой змеи была область в центре головы, небольшое углубление в котором серей всего толщина черепа была меньше чем в других местах.

— Теперь можно и атаковать.

Подкравшись сзади Фан переступал долгое тело змеи, скрыв свое присутствие голова его цели все время поворачивалась, чтобы рассмотреть в тумане человека. Но Фантом занес свой меч вверх над головой змеи и нанес удар прямо в углубление посреди головы.

Змея начала шипеть, и бить своим телом по земле в особенности её хвост. Змея быстро обернулась попробовав вцепиться своими зубами в тело человека, но без результатно, после того как Фан ударил в слабое место и нанес змее три тысячи урона, он подпрыгнул вверх в процессе став ногой на голову своему врагу, и снова ударил по слабому месту.

{Вы нанесли 4 000 урона}

— Очень мало, нужно больше и скорее.

Глаза Фана горели, из-за восприятия он мог чувствовать колебания тела змеи тем самым зная когда будет нанесен удар, а с помощью гибкости он был компактен для быстрого уворота от атаки, конечно такое преимущество Фан имел только из-за того что змея была долгая. Десяти метровым телом было сложно управлять, потому что когда змея хотела нанести удар на это требовалось много времени и сил, ведь Фан все время крутился около головы змеи, стараясь, наносить удары только по слабому месту.

Было сложно, но все продолжалось, переключая все новые навыки ускорения Фан бегал и уворачивался от атак, мана тратилась очень быстро ему повезло что в этой местности мега-склад может действовать, это было не подземелье. Потому он мог без проблем брать зелья которыми склад был завален. Конечно время между употреблением зелий очень мешало, но это правило системы, Фан не мог ничего поделать с этим.

Прошел час

За это время Фан смог сожрать пятьдесят процентов всего здоровья змеи. Один час! Фан был шокирован этим, это был не бос и его здоровье не восстанавливалось, но за один проклятый час боя Фан смог убрать только...

Название: Нан

Вид: змея(полукровка)

Место обитания: Главная пещера змеиного леса.

ХП- 3 250 000/6 000 000

Уровень - 250

Эмоция - Злость.

"Если он не убьет эту человечину его засмеют свои же."

Цель — Убить человека ценой своей жизни.

Змея полукровка, такие никогда не бывают спокойными, все время ищут добычу, для того чтобы набить свой желудок, они научились подкрадываться к своей жертве скрывая свое присутствие. Такие редко попадаются в поле зрения человека, они любители пожрать своих слабых собратьев.

Под час важного боя ему все время названивали его друзья которые шли к подземелью. Они были на пол пути сюда, а Фан ещё не отыскал месторасположение подземелья.

— Блин! Сложно!

Горло Фана пересохло, каждый глоток давал ему жгучую боль, если бы не "Сет Эгиды" Фан умер бы уже сотню раз, в самый опасный момент сет поглощал урон и оставлял Фану только щепку ХП, тот восстанавливал здоровье и снова то же самое. Этот сет просто невероятно хороший. Сет был одет на Фане всего-то час, но без него Фантом уже не мог играть, Фан уже привык к этому сету, ели этот сет исчернит Фан, будет чувствовать будто от него вырвали часть тела.

С каждым нанесённым ударом Фан приближался к своей цели. По прошествии более полу часа Фан смог снизить здоровье этой твари к 10%. Получилось у него это потому что он изучил все движения. Каждый удар своего противника, видя только глаза змеи Фан уже догадывался что змея будет делать дальнейшие пять секунд.

Тело змеи было посечено, поле боя укрыла кровь, но тело Фана было ещё более рваное. Чтобы уничтожить 90% здоровья этой змеи, Фан потратил более сотни зелий восстановления здоровья и более семидесяти зелий маны. Тону усилий и терпения, но этого было недостаточно, когда здоровье этой твари упало к десяти процентам она как будто сошло сума, она не была босом и

у нее не было встроенного системой бешенства. Но это не мешало ей ускориться и двигаться все быстрее с каждой секундой.

Уворот

{Вы нанесли 3 000 урона}

{Вы нанесли 2 500 урона}

...

— Кха!

{Вы потеряли 15 000 здоровья}

{Ваше тело не имеет сопротивления к ядам, каждую секунду вы будете терять по одной тысячи ХП}

Десяти метровая змея дождалась пока Фан сделает неверное движение, и впилась своими зубами в руку парня.

Боль от яда была настолько жгучей, что Фан чувствовал как будто его руку разъедает яд, в глазах начало мутнеть.

{Яд начал свое действие. На протяжении двух минут вы потеряете зрение.}

{От сильного яда вы чувствуете головокружение. Вы не можете чувствовать окружение, все что окружает вас, двигается}

Смотрев вперед Фан видел как земля, деревья, ветки прыгали на месте, крутились на месте, приближались, отдалялись. Яд действовал так что даже сильнейшие наркотики в реале не шли в никакое сравнение. Фан не принимал, но об этом было много постов в интернете, начитавшись Фан понимал какая же это порченная дрянь.

{Вы активировали навык Туманный рейнджер.}

Фан перешел в режим скрытности, туман ему в помощь, из-за этого яда он не мог нормально сражаться, опоздав хоть на пару секунд Фан был бы трупом.

Чтобы эффект яда прошел нужно подождать 2 минуты, ужасно долго, но ничего не поделаешь. Через пол часа его друзья должны бить уже здесь, а он ничего не сделал.

Время тикало, оно никого не ждало, скрывшись в тени скрыв свое присутствие, Фан считал себя каки-то поехавшим, засев за деревом он смотрел из-за него. Видал он только то как это дерево плескает вокруг него, постепенно приглашая своих друзей с собой, прошла минута, а вокруг Фана образовался круг из деревьев, веток, и камней, земля трусилась от этого танцевального батла.

Прикиньте, вы сели и следите за своей целью, которая также сходит с ума, зеленая змея с коричневыми линиями, своей головой это чудо машет как пропеллер от вентилятора, а вокруг неё танцуют выше перечисленные неживые предметы.

Зелья были в перезарядке, а здоровье то падает и не останавливается. Каждую секунду на протяжении двух минут здоровье будет падать на одну тысячу. Вместе это сто двадцать тысяч, каждое зелье восстанавливало разные количество здоровья.

Чем дороже зелье тем оно больше восстанавливает здоровья за определённое количество времени, это дает понять что перезарядка в таких зельях естественно будет дольше, чем у зелий послабее.

Каждая секунда для Фантома была как безумие, он ждал в надежде, что скорость перезарядки зелий уменьшится, здоровье падало каждую секунду, а восстанавливать его Фан мог минимум каждые десять...пятнадцать секунд.

Наконец-то вся эта наркомания закончилась, как и две минуты острой боли в месте укуса.

Глаза Фана были залиты кровью, в поле зрения была только одна змея, за это короткое время, она сместилась на пару метров всматриваясь в туман, сражаясь так долго против человека она уже не раз замечала что человек скрывался в тумане и в неожиданный момент атаковал её.

Чисто из-за осторожности змеи, Фан смог не потерять свою цель с поля зрения, змея ожидала что человек ударит её как только она двинется потому и никуда не смылась.

Также за эти две минуты змея восстановила 15% своего запаса здоровья.

Шаг. Второй. Они не издавали никакого звука. Приближаясь к своему врагу Фан активировал комбинацию из собственных навыков о которых он узнал сражаясь со своими клонами из Башни-Х, подымаясь вверх.

У его навыков только что окончилась перезарядка, это была сильнейшая комбинация которую он мог использовать сейчас.

Начиналась она из:

"Ураган" уровень 4, с помощью этого навыка Фан получал хороший прирост в скорости

передвижения.

После шел навык "Рассечение" уровень которого за время перебивания в пустыне повысился до четвёртого.

Третьим по счету было "Кровотечение" сильный навык который дает противнику баф на временную потерю здоровья. Именно с помощью этого навыка Фан и забрал большую часть ХП змеи.

И в конце двойная активация навыков:

"Меч смерти" третьего уровня.

Завершающий удар, который наносит 1200% урона от силы игрока.

Для использования нуждается в 3000 маны.

Перезарядка которого длится 20 минут.

И конечно же он, как же без него "+2X" навык который на одну секунду повышает весь нанесённый урон в два раза. Этому навыку невозможно повысить уровень ведь он уже макс-уровня.

Вместе эта комбинация может творить чудо.

Приближаясь к змее Фан горел жаждой крови, его глаза были направлены на место посреди

черепа этой змеи.

" Навык Ураган" был активирован, очень неплохо повысив скорость передвижения, за секунду расстояние в десять метров было преодолено и настало время перейти к второй фазе.

Приблизившись вплотную к монстру Фан оттолкнулся от земли, оборачиваясь в воздухе вокруг своей оси он активировал навык "Рассечение" до нанесения удара оставалось мгновение, скорость мозга и бешеная обработка поступающей в нее информации давала Фану возможность буквально активировать два навыка одновременно, только с задержкой в одну секунду.

Вжух!

Бух!

...

Как будто среди тумана появился демон, как только змея каким-то невероятными махинациями учуяла присутствие человека уже было поздно, острый и молниеносный, который испускал голубое остаточное изображение, мечдвигающийся быстрее чем нейросеть был направлен в слабое место цели.

Три супер быстрых удара попали в центр головы этой твари.

{Вы нанесли противнику критический урон 10 000}

{Вы нанесли критический удар. Вы отняли у своей цели 15 000 здоровья}

{Вы отняли у своей цели 7 000 здоровья}

{Дополнительный эффект навыка кровотечение был задействован. На протяжении десяти секунд противник будет терять по 1 250 ХП}

От трех быстро нанесённых ударов змея была обескуражена. Она остановилась и упала в оцепенение на пять секунд.

Этих пяти секунд было вполне достаточно, чтобы нанести свою самую сильную атаку, и даже пару дополнительных.

Двойная активация. Так же от того что меч попал по живой плоти, он немного нагрелся тем самым нанося повышенный урон атрибутом огня.

Навык "Меч смерти" был активирован, имея третий уровень, навык наносил 1200% урона от силы игрока.

Для использования нужно 3000 маны.

Перезарядка которого длится 20 минут.

Этот навык был завершающим и самым сильным навыком которым обладал Фан на это время. Может в будущем будут и сильнее... поправочка так и будет, но, сейчас это сильный навык.

{Навык "+2X" активирован}

В одно и то же мгновение было активировано два сильнейших навыка, змея в ошеломлении, эти пять секунд Фан мог лупить её как боксерскую грушу.

С помощью активного навыка "Рассечение" за секунду Фан мог совершать две атаки, также одну секунду буйствовал навык увеличения урона в два раза, и меч смерти, нанеся этот удар Фан очень сильно покалечит эту чёртову тварь, которая отняла у него тону времени.

Гробовая тишина

Звук быстрых взмахов меча прерывают тишину и в глазах змеи видно разочарование. Она не смогла и зашипеть.

{Вы нанесли критический удар. Вы отняли у своей цели 100 000 здоровья}

{Вы нанесли критический удар. Вы отняли у своей цели 125 000 здоровья}

{Вы нанесли своей цели 75 000 урона}

Фан продолжал сжигать здоровье змеи, пять секунд могут перевернуть ход войны, а тут бой один на один.

{Вы нанесли...}

{Вы нанесли...}

...

...

Своими размашистыми и четкими ударами Фан разрезал и разбил крепкий как сталь череп.

Когда змея смогла двигаться у неё было уже 3% здоровья, она начала уже бежать, но Фан достанет её из земли, никуда она не смотается.

Прошло ещё пару минут ожесточенной битвы, и змея издала последнее дыхание.

{Вы получили 12 000 000 опыта}

Шкала опыта резко увеличилась на десять процентов.

Одарила она Фана опытом два раза, один пошел в шкалу для повышения уровня, в то время как другой был запечатлен на способностях, боевой опыт сложно получить в особенности тот когда ты на волоске от смерти.

Также посмотрев на землю Фантом обнаружил два предмета, они лежали на земле неподалёку резаного тела змеи, её череп был разорван.

Фан конечно не живодер, но увидев змею в таком состоянии по его прошла теплая волна удовлетворения.

Чтобы не тратить попусту время он подошел к выпавшим предметам, посмотрев описание предметов он был в замешательстве.

<http://tl.rulate.ru/book/41243/1245225>