

## Глава 35

Скелет – волшебник.

Если посчитать мои навыки, получается, что кроме пассивного навыка – Ярость оруженосца, у меня имеются три активных – тяжелый удар, комбо и ледяной клинок. А Сюй Линь, выбравшая класс магов, могла обучиться шести навыкам. Унижение, но это был позор ближнего боя оруженосцев. У меня все было в порядке, я получил навык в награду, пока остальные обладали одним или двумя навыками.

В этот момент мне на ум пришло то, что тренер получил дополнительный навык после моего продвижения. Я поторопился связаться с ним, а новый навык появился перед глазами: «Угнетение».

- Угнетение: пассивный навык. Запускает одну дополнительную атаку после обычной физической. При смене уровня также повышается.

Хотя обучение этому навыку стоило 3 золотых монет, стиснув зубы, я получил свое. Первый уровень угнетения имел 3% успеха, с каждым повышением уровня шанс тоже вырастал на 3%. Так что если бы я получил этот навык на 10 уровне, угнетение составило бы 30% шанса на успех. Не высоко, но и низко. Однако этот навык вселял надежду: другим профессиям было не сравниться.

Закончив обучение, я вспомнил про здание аукциона, чтобы продать зеленый кинжал по хорошей цене! В здании было полно игроков, все выискивали снаряжение или какие-нибудь предметы. Для удобства игроков они могли пропустить предметы через фильтр типов, уровней и классов, что было очень удобно. Я взглянул на атрибут в инвентаре – атрибуты были на высшем уровне!

- Кинжал духа (зеленое снаряжение)

Атака: 21 – 36.

Сила: +8.

Выносливость: +12.

Требуемый уровень: 16.

Хотя сила не была велика, интерес у игроков могли вызвать другие характеристики: атака, да и выносливость. Для вора, идущего по тропе стремительно, это было превосходное оружие.

Выставив его на продажу с базовой ценой в 3.000 юаней без ограничения верхнего предела. Через шесть часов тот, кто предложит большую цену, заберет его. Если никто не купит, я просто заберу его обратно.

Закончив с этим, я открыл список продажи расходных материалов и, к своему удивлению, увидел набор среднего красного зелья по низкой цене. Зелье здоровья в средней порции обычно стоит одну золотую монету, но человек, называвший себя Бесподобный маленький алхимик, продавал такое зелье за 30 серебряных монет.

Воспользовавшись такой редкой возможностью, я купил сразу 10 бутылочек. Десять золотых монет, потраченных на покупку, мне было совсем не жаль.

Упаковывая вещи, я размышлял и понял, что пришло время миссии: спасение принцессы Мишель. Выполнив ее в одиночку, я не стану никого отрывать от процесса игры, чтобы помочь мне. Сейчас при наличии 10 бутылок красного зелья, я мог рассчитывать на собственные силы, а это к лучшему.

Воины - скелеты все еще бродили взад и вперед по кладбищу чумы. С моим 21 уровнем я с легкостью справился с теми, кто возникал у меня на пути к интересующему меня зданию в центре кладбища. Но возле здания обычных скелетов сменили скелеты-волшебники 26 уровня. На мою удачу они действовали поодиночке, иначе моя надежда выполнить миссию самостоятельно не оправдалась бы.

Оценив расстояние, я бросился к ближайшему скелету. Но он меня заметил и произнес заклинание огненного шара. Не замедляясь, я использовал комбо, чтобы прервать его слова, а затем, с помощью тяжелого удара, я прикончил этого скелета. С моей атакой 120 - 155 мне понадобилось лишь две обычные атаки для уничтожения монстра. Двигаясь дальше, я уничтожил около дюжины скелетов, поднялся на 22 уровень и достиг отметки в 720 пунктов здоровья. В настоящий момент каждый огненный шар скелета стоил бы мне 40 пунктов ущерб, так что я мог выдержать 18 магических атак и уничтожить сразу троих скелетов, оставаясь живым.

Входная дверь была покрыта паутиной и пылью. Открыв дверь, я резко кинулся обратно - по крайней мере 40 огненных шаров летели мне навстречу!

К моему счастью лишь некоторые шары ударили меня, иначе я бы уже отправился в город без всякого сопроводительного свитка. Но не менее 100 пунктов были потеряны. И сразу же я активировал свой талант - Засаду! Спустя несколько минут, скелеты успокоились - мне показалось, что мой талант все-таки полезен!

Я испугался до дрожи, поэтому присел и начал восстанавливать свое здоровье. После восстановления я отправился к двери. Скелеты внимательно уставились на дверь большими глазами, эээ, простите, яблок у них не было - сквозь пустые глазницы на меня смотрела черная пустота.

С моей нынешней способностью мне с ними не справиться: они уже действовали группой. Даже выманить их непросто. Изначально невозможно заманить одного монстра. Установки игры были уникальны, если одного атакуют, оставшиеся - его всячески поддерживают. Но если атаковать лишь ближайшего монстра, остальные даже не пошевеливаются.

Медленно приближаясь к скелету-волшебнику, я увидел, что остальные уставились на дверь, но я бы не уверен, что они действительно что-то видят перед собой. Я так нервничал и дрожал, опасаясь неожиданной кучи огненных шаров, чтобы изжарить меня на месте.

Наконец-то! Три волшебника двинулись с небольшими огненными шарами в руках. Я быстро бросился обратно, преследуемый тремя волшебниками и их мячами!

Отбежав немного, я развернулся им на встречу. Комбо и тяжелый удар избавили меня от первого скелета, ледяной клинок оглушил другого мага, а убил я его обычной атакой. Последний маг мне уже был не страшен - обычная двойная атака и с ним уже покончено. Даже удача леди была несколько щедра на снаряжение!

- Умные брюки (зеленое снаряжение).

Защита: +16.

Выносливость: +8.

Интеллект: +14.

Требуемый уровень: 18.

Предмет с высоким уровнем интеллекта я встречаю впервые. На этот раз даже не знаю, насколько довольна будет Сюй Линь.

Я отправил скриншот Сюй Линь, которая настолько разволновалась, что попросила меня немедленно вернуться в город и передать мне предмет. Мне удалось убедить ее, что мне сначала необходимо первым делом завершить свою миссию...

<http://tl.rulate.ru/book/417/87474>