МакРэй оттолкнул в сторону все лишнее и нашел изысканную подвеску, которая мерцала синим светом.

Его охватила радость. Вот она!

Подвеска отличалась от наруча Черного Железа, которое он нашел ранее. Она вся светилась слабым синим мерцанием, придавая ей что-то таинственное.

Он добыл Цепь обманщика!

Цепь обманщика

Тип: подвеска

Ранг: 0 уровень

Качество: бронза

Свойства: физическое сопротивление + 7, магическое сопротивление + 7, интеллект + 8

Она могла изменять внешность носителя, превращая его в любого игрока или NPC, с которым он встречался за последние три дня. Действие длилось пять минут, и в течение этого времени маскировку невозможно обнаружить.

Ограничение: уникальное снаряжение

Глядя на подвеску в руке, он начал строить в уме разные планы.

«Первый шаг плана удался».

МакРэй немедленно надел Цепь обманщика, и его характеристики немного улучшились.

Игрок: МакРэй

Профессия: эксперт все классов

Выносливость: 10

Сила: 10

Интеллект: 19

Ловкость: 10

Дух: 10

Физическое сопротивление: 17

Магическое сопротивление: 17

…

В божественном пространстве сила определяла боевую мощь.

Выносливость определяла здоровье, грузоподъемность и т. д.

Ловкость определяла скорость передвижения игрока, ловкость персонажей или кулдаун умения, а также уклонение.

Интеллект определял урон заклинаний и скорость восстановления исцеляющих умений, а также скорость медитации, скорость применения заклинаний и т. д.

Дух определял сопротивление игрока определенным положительным эффектам.

Физическое и магическое сопротивление определяли уровень уменьшения физического и магического урона, наносимого игрокам.

У разных классов были разные начальные характеристики.

Обычно это было от 5 до 10. Например, у обычного рыцаря начальная выносливость составляла 7, а ловкость – 5.

Наивысшее начальное значение каждой характеристики у обычного класса составляло 7. Только некоторые скрытые классы имели начальное значение выше 7.

Отличительной чертой мастерства всех профессий МакРэя было то, что для всех классов оно составило наивысшее начальное значение 10!

В божественном пространстве характеристики игрока не улучшались при повышении уровня.

Уровень игрока только позволял ему изучать более продвинутые навыки, носить более продвинутое снаряжение, получать более сложные задания и разрабатывать много интересных игровых стратегий.

…

Как раз когда МакРэй распределял награды за прохождение уровня, система опубликовала еще одно глобальное объявление.

Поздравления игрокам: Биллу, , Саймону, Урсору и Мэн Ци за первое прохождение приключенческого подземелья Лес Вечности.

Кровавый рубин 2, тонкий шелк 10, темный метеоритный металл 10, золотая монета 5

Система: игрок МакРэй первым убил в приключенческом подземелье Лес Вечности. Его результаты превосходны, и он получил лучшую первую победу. Он получил дополнительную награду:

Голубовато-белый кристалл (уникальный) * 1 взрывающийся огненный камень * 10 метеоритный минерал * 10 бриллиант * 10 обсидиан * 10 золото Меч Люббока (серебро) * 1

В подземельях низкой сложности, таких как Лес Вечности, выпадающее оборудование быстро устаревало и теряло ценность.

Помимо уникальной Цепи обманщика, система наградила его ограниченными материалами, которые можно было получить только за первое прохождение подземелья. Это было одной из причин, по которой МакРэй был готов проходить это подземелье снова и снова.

Эти материалы ограниченного выпуска никогда не устаревали. Игроки пока не понимали, насколько редки материалы ограниченного выпуска. Через несколько дней стоимость редких

материалов увеличится в бесчисленное количество раз. Различные гильдии также будут бороться за то, чтобы получить рекорд первого убийства в подземелье.

Конечно, ничего из этого пока не произошло.

В этот момент на мировом канале и соответствующих форумах в божественном пространстве царил переполох.

«Первое прохождение подземелья на самом деле имеет столь щедрую награду?»

"Хотя я не понимаю, для чего эти материалы, этот длинный меч серебряного класса настоящий!"

"Это действительно серебряный класс! Я даже черного железа никогда не видел!"

"Черная сталь? Серебряный класс? Простите, у меня даже нет никакого снаряжения!"

"Я слышал, что на торговой платформе уже есть люди, которые хотят купить этот серебряный меч!! Они предлагают 100 000! Это реальные деньги!"

"100 000! Ого! Это же смешно!?"

"Бро, это совсем не преувеличение. Это первое оружие серебряного класса на всем сервере!"

"Это так обидно! Вот блин."

…

В то же время в сосновом лесу за пределами деревни новичков мужчина средних лет с немного обветренным лицом смотрел на глобальное объявление от системы. Немного подумав, он быстро отдал приказы своим подчиненным.

"Немедленно найдите способ связаться с этим игроком по имени Макрей и скажите ему, что я забронировал меч Люббок в его руках."

"Кроме того, сформируйте несколько групп по подземельям, чтобы завладеть первым убийством!"

Этот человек был не единственным, кто так думал. Все влиятельные силы по всему миру, желавшие продемонстрировать свои способности в божественном домене, начали действовать. У них была только одна цель — меч Люббок Макрея!

На ранних этапах игры оружие серебряного класса значительно увеличивало характеристики персонажа.

Если бы у них был этот меч Люббок,

Они могли бы быстро убить нескольких монстров.

Они даже могли бы убить монстров выше его уровня!

Скорость, с которой они накапливали ресурсы и увеличивали свою силу, намного превышала бы скорость других гильдий, что позволило бы им победить на стартовой линии.

Кроме того, наличие первого снаряжения серебряного класса на всем сервере значительно повысило бы репутацию гильдии.

По разным причинам

Это заставило этих боссов решиться заполучить меч Люббок в руках Макрея!

http://tl.rulate.ru/book/61411/3816849