Удачи ему хватало, почти из каждого монстра выпадал предмет, поэтому он вкачает только одно очко в удачу, для чётного числа. Два очка пойдут в силу, а остальные пять в ловкость. Поохотившись на кроликов, уровень повысился

Уровень: 5 (4\1600)

Здоровье: 200\200 (регенерация 40 в час)

Манна: 12\12 (регенерация 4,8 в час)

Сила: 14

Ловкость: 18 (+2)

телосложение: 2

мудрость: 12

удача: 30

свободные очки: 0

это похоже на характеристику 16 уровневого игрока!

Настало время убить гоблинов!

Сяо пошёл во второй регион. Именно пошёл, Сяо уже не надо бегать, он двигается со скоростью машины даже когда не бежал

Найдя эту группу, Сяо начал месиво. С помощью копья было очень легко протыкать цель. Для него гоблины двигались почти как черепахи, они не могли даже попасть в Сяо. Все камни, которые в него летели, не могли даже зацепить его брони – они даже не достигали скорости Су Сяо! Убив всех гоблинов, Сяо получил +140 опыта. На этот раз Сяо не хотел забирать с собой материалы, ведь они теперь слишком низкоуровневые для него. Покончив с вторым регионом, Сяо снова направился в третий регион. Подбежав к одинокому гоблину, Сяо кинул в него капкан! Даже не устанавливая его. Капкан попал гоблину по голове и отсёк её. За 30 секунд Сяо опять раскрыл капкан и собрал лут – меч. Он ему был нужен для одной затеи. В этом регионе у гоблинов ловкость больше, и они могут ещё подавить Сяо командной работой, но у него был план! Убив всех одиночек и подойдя к группе (такой же, как во втором регионе) Сяо не спешил атаковать. Он спрятался и по немножко начал подбираться к центру группы. Подойдя на расстояние двух метров от ближайшего гоблина, Сяо кинул в него и его товарища по капкану

КЛАЦ!

Звук напугал гоблинов, и они начали поворачиваться в сторону Сяо. Когда все повернулись, Сяо снова кинул два капканы в гоблинов. Теперь их популяция уменьшилась до шести особей. Оставшиеся Гоблины, наругавшись громких звуков, отскочили назад. Когда они увидели человека, то несмотря на нежелание, всё же полезли к нему. В это время Сяо вытащил два меча, которые вставил в землю и кинул их в ещё двух гоблинов, хотя они не умерли, но получили тяжёлые ранения. Осталось четыре гоблина, которые были проколоты копьем, чем и убиты. Подняв капканы и два меча, Сяо направился в сторону четвертого региона. Поубивав там кроликов, можно было закончить охоту, но Сяо услышал очень громкий крик

УРРР!

Сяо не мог его спутать, это заспавнился босс. Но как охрана города могла такое допустить? Боязнь быть обнаруженным хотела отвести Сяо домой, но вспомнив, что лут с боссов очень ценен, он не мог уйти домой. А если придёт военный и спросит меня кто я? Ничего!! Я могу убежать, или как максимум выплатить штраф в 1000 долларов! Убить кроликов было легко. Особенно если кинуть в него копьем. В борьбе с группами кроликов Сяо использовал капканы и Копье, оставляя себе два меча для самообороны. Покончив с кроликами я взялся за одиноких гоблинов. С ними было сложнее, осмотрите на их характеристики - сила 6-7 ловкость 11-13 телосложение 5 интеллект 2. Для борьбы с ними приходилось подкрадатся сзади и уже потом кидать в них копье. Покончить с ними было ещё легко. Осмотрев территорию, осталась только группа гоблинов, но их было не десять, а одиннадцать! Здесь точно есть один босс!

Босс выбирался случайно. Обычно это была эволюционировавший вид региона. Если это четвертый регион, то может быть или кролик, или гоблин, но так как есть на одного гоблина больше, то это должен быть именно гоблин. Далее боссы делятся на классы. Одни – бойцы, другие – маги, третье – убийцы… И так далее. Поскольку в этой группе нету больше или ниже ростом в сравнении с другими гоблинами я считаю, что в этой группе есть маг! Это не слишком хорошо, но и не слишком плохо. Плохо то, что гоблины используют только огненную магию, а это большой урон при попадании в меня… с моим то телосложением. Хорошее здесь в том, что если маг использует всю свою манну, он станет бесполезным, даже хуже гоблинов третьего региона. Более-менее поняв босса, я решил использовать схему с установкой капканов, киданием оружия одиноких гоблинов в их же самих и уклонением от огня мага. Обычно есть два навыка у магов-гоблинов, это огненная струя и огненный шар. Если подойти боссу слишком близко, я не имею надежды на дальнейшую жизнь

http://tl.rulate.ru/book/65604/1733102