Талант SSS-класса?

Пожирание крови?

"Талант SSS-класса не появлялся в прошлом. Может быть, это талант, который может быть только у Бога более высокого уровня?

"Надеюсь, здесь не слишком много предварительных условий. Иначе я могу оказаться на шаг позади других на ранних и средних стадиях. Это может быть не очень хорошим знаком".

В его предыдущей жизни были люди с талантами, которым требовались предварительные условия, прежде чем они раскрывались. Было очень странно, что некоторые из них всю жизнь не могли выполнить необходимые условия. Он не знал, есть ли какие-либо требования для этого таланта SSS-класса.

Сделав глубокий вдох, Ли И подавил волнение в своем сердце и нажал на атрибуты таланта, чтобы увидеть способность Кровавого Опустошения.

Взглянув на атрибуты таланта, Ли И почувствовал, как что-то застряло у него в горле.

[Оценка таланта: SSS]

[Название: "Поглощение Крови"]

[Эффект: После убийства существа вы немедленно получите 1% от базового ХП противника и небольшое количество скорости восстановления ХП. Этот эффект не имеет верхнего предела!]

[Примечание: Единица жизни использует специальное умение. Временно увеличенные ХП и призванные существа не учитываются].

Описание этого таланта было очень простым для понимания. Каждое убитое существо увеличивало полученный ХП. Временное увеличение ХП, полученное с помощью умений и вызванных существ, не учитывалось.

Никакие другие навыки не имели такого значения, как этот талант SSS-класса.

Нужно было знать, что ХП связано с жизнью игрока. Без поддержки ХП даже игроки уровня бога легко умирали.

Скорость восстановления ХП представляла собой непрерывную битву. На ранних стадиях можно было не заметить особой разницы, но после убийства бесчисленных существ на средних

и поздних стадиях игрок становился чрезвычайно страшным существом.

Когда наступало время, ХП игрока становился даже выше, чем у босса. Как бы эти боссы выдержали такую ситуацию?

С такой ужасающей скоростью восстановления, вероятно, можно было стоять на месте и позволять противникам бить себя до тех пор, пока руки не сведет судорогой. Но даже в этом случае он быстро восстановит все свое здоровье.

Ли И не знал, сможет ли он понять это невыносимое чувство отчаяния, зная, что обладает этим навыком.

"Больше нечего сказать! Одно слово - сильный! Этого следует ожидать от таланта SSS-класса!"

Неудивительно, что в прошлой жизни Ли И люди, обладавшие талантом SS-класса, назывались существами, которые были наравне с Богами. Похоже, они не преувеличивали.

Небесный эффект Кровавого Пожирания определенно станет существованием, которое в будущем привлечет внимание всего мира.

Ли И медленно успокоил свое возбужденное настроение и приступил к следующей операции.

[Системное уведомление: Пожалуйста, выберите свой начальный класс!]

В следующее мгновение зрение Ли И слегка исказилось, а окружающая его обстановка изменилась. Перед ним стояли два мужских персонажа.

Один из них нес на спине длинный меч с широким лезвием и щит.

Другой держал длинный деревянный посох с ярким драгоценным камнем на наконечнике.

Эти предметы были хорошо знакомы Ли И. Это были два основных класса в игре - Ученик Воина и Ученик Мага.

Когда базовый класс достигал определенного уровня, он мог переходить в другие классы. У этих двух базовых классов было бесчисленное множество ответвлений, и можно сказать, что каждое из них обладало своими уникальными характеристиками.

Если ему повезет в этой игре, то, возможно, он даже сможет найти скрытый класс. Теперь ему придется полагаться только на себя, чтобы постепенно обнаружить его.

Ли И не стал долго раздумывать и сразу выбрал класс Ученика Воина.

В своей прошлой жизни он был полубогом-берсеркером 200-го уровня. Он был хорошо знаком с путем Ученика Воина, поэтому ему не нужно было ничего менять.

Более того, исходя из его собственных талантов, причина увеличения его бесконечного ХП заключалась в том, что при смене первого класса, когда он достигнет определенного уровня, приоритет будет отдан Воину-Хранителю. Воин-Хранитель был классом, наиболее подходящим для этого таланта SSS-класса, который заключался в способности пожирать ХП.

[Системное уведомление: Выбор класса удался! Пожалуйста, назовите своего персонажа!]

"Беззаботная мечта". ответил Ли И, уже придумав себе имя, и сразу же ввел его.

[Системное уведомление: Имя выбрано успешно. Хотите ли вы войти в сегмент создания внешности?]

"Нет необходимости, я пропущу его".

Ли И не хотел корректировать свои черты. Сейчас он был довольно хорош. В его прошлой жизни было много людей, которые выглядели неузнаваемо. Все они выглядели крайне неловко. Нужно было знать, что при слиянии игры и реальности, внешность нельзя было изменить после подтверждения!

[Системное уведомление: Вы создали своего персонажа. Мир Божественного Откровения открыт. Мы желаем вам счастливой игры].

[Системное уведомление: Вы успешно вошли в Божественное Откровение. В настоящее время вы находитесь в секторе № 77777 Деревни новичков Божественного Откровения!]

Как только система закончила свое предложение, окружающая среда перед ним снова начала расплываться, а затем сгустилась в более четкое изображение. Ли И прибыл в Деревню Новичков.

Вокруг было не так много людей. В данный момент многие из них были поглощены процессом создания внешности. Через некоторое время все больше и больше игроков появлялись в сети.

"Эта сцена настолько реальна, что просто потрясающе! Я не ожидал, что компания сможет создать такой реалистичный мир".

"Я... ошибался! Это больно! Эта игра слишком реальна. Я только что случайно коснулся человека, но система меня шокировала. Но я могу подтвердить, что это было похоже на

настоящего человека!"

"Поторопись, я собираюсь повысить уровень. Я хочу стать лучшим на всем сервере, потому что у меня есть талант B-класса, этот мир определенно будет принадлежать мне."

"Я могу заверить тебя, что ты не сможешь этого сделать. У меня талант A-класса. Хочешь быть моим подчиненным?".

"Вон там есть NPC. Давай поспешим туда и посмотрим, есть ли там задания".

"..."

Реалистичность Божественного Откровения действительно дала всем беспрецедентный опыт. Она почти полностью совпадала с реальностью. Если не смотреть на интерфейс системы, обычным людям было бы трудно определить, реальность это или игра.

Глядя на эту сцену, Ли И слабо улыбнулся. Когда он вошел в игру, он был точно таким же, как и эти ребята. Он был взволнован и в экстазе!

Он открыл панель атрибутов.

[ID: Беззаботный сон]

[Класс: Ученик воина]

[Уровень: 1]

[Статы: Сила 6, Выносливость 11, Ловкость 6, Дух 8, Интеллект 6]

[ХП: 110]

[МП: 32]

[Скорость восстановления ХП: 0.7/с]

[Скорость восстановления ХП: 0.8/с]

[Физическая атака: 23]

[Магическая атака: 12]

[Физическая защита: 11]

[Магическая защита: 8]

[Скорость передвижения: 5.3 м/с]

[Скорость атаки: 1.06 раз/с]

[Навыки: нет]

[Талант: Кровавое Опустошение SSS]

…

Кроме таланта, эта панель была практически такой же, как и у любого среднего игрока. Изначально индивидуальные атрибуты большинства игроков колебались в пределах от 4 до 8 очков. Его собственное распределение атрибутов считалось приличным, так как у него не было ни одного атрибута ниже 4 баллов.

Посмотрев на игроков, которые все еще разговаривали с NPC, Ли И сразу же вышел из Деревни новичков.

Все были только первого уровня, поэтому они не могли получать задания от NPC. Эта игра славилась отсутствием заданий в начале игры.

…

За пределами Деревни Новичков был открытый лес. Несколько Черных Крыс бесцельно бродили среди деревьев и травы. Все они были Черными Крысами первого уровня.

Черные Крысы были меньше по размеру, и они были относительно быстрыми. Многие Ученики Мага в данный момент не обладали никакими навыками, поэтому они могли полагаться только на свой посох, чтобы поразить их.

Обычно многие Ученики Мага получали прямые удары от этих странных атак, исходящих от крыс, и плакали по своим матерям и отцам. Только некоторые Ученики Воина, обладавшие хорошими рефлексами, едва могли бороться с ними.

Ведь на ранних стадиях у каждого был лишь жалкий низкокачественный маленький

сломанный меч, а его сила атаки составляла всего 3 очка. Все не могли позволить себе купить зелья здоровья, что вынуждало многих Учеников Мага объединяться в команды на ранних стадиях. Иначе после убийства Черной Крысы им пришлось бы отдыхать и долго ждать, пока восстановится здоровье.

Ли И, с другой стороны, был хорошо знаком с Черными Крысами. Он подошел к Черной Крысе и поднял меч.

"-21."

Атака Ли И сразу же разозлила Черную Крысу. Она издала звук "пи-пи-пи" и набросилась на него!

Ли И давно ожидал этого. Быстро увернувшись, Черная Крыса набросилась на него. Воспользовавшись движением, когда Черная Крыса контратаковала, Ли И небрежно нанес удар мечом и точно проткнул ее слабое место - горло.

"-40! Урон по слабой точке!"

Урон по слабой точке давал двойной урон, и его можно было суммировать с критическим ударом. Это было неплохо для некоторых обычных монстров!

Ли И постоянно отступал, и его чрезвычайно умное позиционирование заставило Черную Крысу потерять самообладание. С самого начала и до конца у Черной Крысы не было возможности даже прикоснуться к Ли И!

Скорость атаки Черной Крысы была немного ниже, чем у него. Пока он владел необходимыми техниками атаки, он мог легко увернуться от Черной Крысы, не получив никакого урона.

"Пи-пи..."

Черная крыса, у которой было всего 100 ХП, была убита четырьмя ударами. Эта Черная Крыса не дропнула никаких предметов. Это была обычная ситуация, и его это совершенно не волновало.

В конце концов, было бы ненормально, если бы монстр такого низкого уровня дропнул что-то хорошее!

http://tl.rulate.ru/book/67853/2350143