Айзек поднялся с измученным лицом: - Я чуть не умер... Это было по-идиотски с моей стороны...

Он вздохнул и убрал челку со лба. Парень заметил деревянные булавы, лежащие на земле - он посмотрел на информацию об этом оружии и увидел, что оно было только Обычного ранга.

- За это, вероятно, дали бы всего дюжину Белых монет... Не стоит тратить место в инвентаре на этот хлам. - Айзек попытался найти другие предметы, которые дропнули гоблины, но они казались очень плохими. Эти гады даже не роняли зелья, но Айзек знал, что это был бы очень редкий случай.

Айзек прошел в пещеру.

Он не слышал никаких звуков, но все равно не терял бдительности. Парень держал наготове перезаряженные пистолеты, но его опасения были напрасны. Он добрался до конца пещеры. Там был только один костер, дюжина палок, несколько деревянных булав и одна маленькая статуэтка.

Айзек с любопытством взял в руки маленькую каменную статуэтку. У нее были изгибы и силуэт женщины, но ее лицо казалось неясным. Волосы были собраны в конский хвостик, а за спиной у нее висел лук с колчаном. Ее тело было довольно миниатюрным и она, казалось, носила какую-то одежду, которая придавала ей максимально возможную подвижность, но она подчеркивала ее внешность, делая ту очень красивой. Если бы у каменной статуэтки были черты лица, Айзек был бы уверен, что эта девушка была бы очень милой личностью.

Динь

Динь

Айзек услышал знакомый звенящий звук в ушах и увидел всплывающие сообщения.

[Вы обнаружили статую богини Артемиды!]

[Получено - 1000 EXP!]

[Титул "Авантюрист" увеличивает полученный опыт на 300%!]

[Получено - 1000 -> 4000 EXP!]

[Уровень повышен!]

[Уровень 13 -> Уровень 14]

[Уровень повышен!]

[Уровень 14 -> Уровень 15]

Айзек смотрел на сообщения с разинутым ртом - (⊙□⊙) но затем появилось еще сообщения.

[Приобретена статуя богини Артемиды!]

[Статуя богини Артемиды - Легендарный ранг]

- Легендарный! - Недоверчиво воскликнул Айзек - его первой мыслью было продать ее, чтобы заработать богатство, превосходящее все ожидания! Но затем появилось еще одно сообщение, из-за которого он стал выглядеть растерянным.

[Богиня Артемида Доверяет Вам Хранить Статую]

[Бог Локи Рекомендует Продать Ее]

Айзек еще раз взглянул на статуэтку и перенес ее в свой инвентарь. Никто не знал, какое решение он принял. Он сел на твердую землю и посмотрел на оставшееся время.

[0:41:40...]

До истечения его лимита времени осталось чуть больше 41 минуты.

- Статус... - Пробормотал он и решил оценить свои характеристики, прежде чем углубиться в лес.

[Имя: Призрак]

[Уровень: 15]

[HP: 43/186 - Эффект кольчужной брони!]

[Опыт: 25/3115]

[SP: 40]

[Белые монеты: 1800]

[Титул: Авантюрист]

[Класс: Снайпер]

[Наследие: Отсутствует + участник турнира Наследия]

[Ранг наследия: Нет наследия]

[Сила: 20]

[Ловкость: 40]

[Живучесть: 36]

[Выносливость: 25]

[Точность: 60]

[Харизма: 20]

[Проворство: 20]

[Карта]

[Инвентарь]

[Помощь]

[Список друзей]

[Пати]

[Выйти из системы]

_____

Айзек сначала нажал [Точность]

Он решил сначала добавить свободные очки характеристик в эту стату.

[Точность: 60 -> 75]

[SP: 40 -> 25]

Затем он поразмыслил еще немного. Минуту спустя Айзек принял решение.

[Живучесть: 36 -> 50]

[SP: 25 -> 11]

[Проворство: 20 -> 31]

[SP: 11 -> 0]

Айзек нажал "Подтвердить" и его интерфейс светился еще несколько секунд.

Теперь его интерфейс выглядел совершенно по-другому и Айзек уже чувствовал, как что-то меняется внутри его тела.

[Имя: Призрак]

[Уровень: 15]

[HP: 43/200 - Эффект кольчужной брони!]

[Опыт: 25/3115]

[SP: 0]

[Белые монеты: 1800]

[Титул: Авантюрист]

[Класс: Снайпер]

[Наследие: Отсутствует + участник турнира Наследия]

[Ранг наследия: Нет наследия]

[Сила: 20]

[Ловкость: 40]

[Живучесть: 50]

[Выносливость: 25]

[Точность: 75]

[Харизма: 20]

[Проворство: 31]

[Карта]

[Инвентарь]

[Помощь]

[Список друзей]

[Пати]

[Выйти из системы]

- Следующая характеристика, которую я буду прокачивать это Ловкость… - Пробормотал Айзек и встал. Он отряхнул грязь со штанов и вышел из пещеры.

Его HP все еще были очень низким, и потребуется еще как минимум 5 минут, прежде чем они восстановятся и если он получит хотя бы царапину до этого, ему нужно будет ждать еще 10 минут. Но у него совсем не осталось времени. Даже ожидание восстановления его здоровья приведет к потере драгоценного времени. Но Айзек получил болезненный урок от гоблинов. Он

недооценил их из-за их медленной скорости и это чуть не убило его.

Айзек не хотел больше рисковать и решил подождать.

5 минут спустя.

Появилось долгожданное сообщение.

[Вы были невредимы в течение 10 минут!]

[Ваши раны исцелены!]

-Наконец-то. - Айзек встал и направился вглубь леса.

До истечения отведенного ему времени оставалось всего 35 минут. Он надеялся достичь 16-го уровня до того, как ему придется выйти из системы, но это кажется очень трудным достижением.

- Еще гоблинов, пожалуйста. - Айзек надеялся, что встретит еще гоблинов. Это был легкий опыт, но он глупо рисковал, но в следующий раз он будет осторожнее.

В лесу Неизвестности все еще было темно, но солнце медленно уходило с неба. Скоро в лесу воцарится кромешная тьма и это чрезвычайно усложнит задачу. Айзек не пробовал стрелять в темноте, но он уверен, что ночное время - еще одна слабость стрелков.

"Разработчики игры, должны были знали о недостатках этого класса... Но почему они его не пробаффали? Такими темпами никто не будет играть за Снайпера." - Подумал Айзек про себя.

Ему очень нравится класс Снайпер, но он болезненно осознает все слабые места, которые есть у этого класса.

Преимущество, которое было у этого класса в начале, закончилось - игроки получают более прочную броню и оружие, их уровни также становятся выше, из-за чего преимущества класса Снайпер исчезают все больше и больше. Единственное, что хорошо в Снайпере - это способность стрелять с большого расстояния и наносить гораздо больший урон, чем другие классы.

Но Айзек начинал бояться, что то, что сказал Король Клаус, сбывается. Игроки становятся быстрее, а кремневые пистолеты не совсем бесшумны - это дает им более чем достаточно времени, чтобы увернуться от пуль.

Он снова грезил наяву и не заметил, как вышел из леса!

Айзек понял, что темнота вокруг него исчезла - он посмотрел перед собой и увидел завораживающее зрелище! Перед ним была маленькая деревушка! Деревянные заборы окружали 100-метровую территорию вокруг деревни - в ее центре стояли деревянные хижины и деревянное здание чуть большего размера.

Айзек услышал отчетливые хрюкающие звуки, доносящиеся из деревни и увидел появившиеся сообщения.

[Вы обнаружили деревню гоблинов!]

[Получено - 100 EXP!]

[Титул "Авантюрист" увеличивает опыт на 300%!]

[Получено 100 -> 400 EXP!]

http://tl.rulate.ru/book/68239/2914393