

Алекс лежал на кровати, надев шлем. Закрыв глаза и начал погружение.

[Синхронизация 1%. 4%... 7%... 80%... 99%... Завершена].

[Добро пожаловать в Мир Божественности]

Алекс огляделся вокруг, когда увидел стоящую перед ним женщину в мантии. Комната была чисто белой, без единого пятнышка.

'Хахаха, это действительно стартовая комната.'

Алекс почувствовал, как его захлестнули самые разные эмоции, а комок в горле заставил его на секунду потерять дыхание. Пока стоящая перед ним потрясающая красавица не вывела его из оцепенения.

"Добро пожаловать, искатель приключений, меня зовут Сяо. Я ваш проводник в нижнее царство."

Начнем?

Пожалуйста, выберите класс из перечисленных ниже:

Примечание: Указанные 12 профессий были разделены на 4 основных класса.

Воин: Рыцарь-хранитель, Воин щита и Берсерк.

Боевой специалист: Мечник, Ассасин, Рейнджер и Лучник.

Целитель: Клерик и Друид.

Маг: Элементалист, Призыватель и Заклинатель.

Воины специализировались на защите, блокируя урон, а затем возвращая его. Часто или нет, но именно на них фокусировались звери. Поэтому их часто называли "Танком" за высокий показатель живучести и отличную защиту. Надежные товарищи и важная часть команды.

Боевые специалисты - дамагеры. Это класс, который направлен на уничтожение цели. Пока все остальные отвлекают цель, роль этого класса заключается в том, чтобы враги погибли.

Целители - это именно то, на что они похожи. Вместо того чтобы наносить урон или блокировать атаки, они восполняют здоровье команды.

Маги - уникальные персонажи, поскольку сосредоточены на магии, атакуя или защищаясь с помощью различных заклинаний. Это класс универсальности и свободы в настройке.

[Обратите внимание, храбрый путешественник, что эти классы имеют множество различных вариантов развития. Хотя сменить класс можно, это невероятно сложно].

[Пожалуйста, выбирайте с умом.]

.

.

В своей предыдущей жизни Алекс выбрал роль ассасина и был всемирно известным убийцей, который танцевал на поле боя, причиняя страдания. Он снова выбрал роль ассасина, так как это было то, с чем он чувствовал себя наиболее комфортно.

"Нет смысла пренебрегать моим 10-летним опытом". пробормотал он про себя.

[Выбор профессии завершен. Пожалуйста, дайте своему персонажу имя]

Алекс без долгих раздумий сразу же ввел Зеро.

[Именование успешно. Привязка имени к персонажу. Готово. Хотите ли вы изменить внешность персонажа на 5%?]

Алекс подумал и решил нажать "да". Хотя это было всего 5%, однако это было бы полезно до тех пор, пока у него не будет достаточно статуса, и он сможет полагаться на поддержку, чтобы избавиться от любой опасности со стороны врагов в реальной жизни.

[Пожалуйста, выберите город или нажмите кнопку "Случайно", чтобы возродиться в случайном городе.]

Алекс задумался и тут же выбрал место, которое его больше всего устраивало. Не было места лучше, чем то самое место, которое он выбрал в своей предыдущей жизни.

[Город Красных Листьев]

[Город подтвержден. Счастливой игры]

Внезапно на Алекса обрушилась волна шума, запахов и зрелищ. Он стоял посреди толпы игроков.

Здания в городе были построены в средневековом стиле. На улицах царил хаос из-за NPC и игроков. По бокам улицы виднелись торговые лавки и магазины. Выделялись рестораны для отдыха и украшения.

Алекс слегка отстранился назад, вспоминая.

"Ахххх, как приятно вернуться, но сначала о главном."

"Статус"

Персонаж: Зеро (человек)

Титул: Отсутствует

Профессия: Специалист по оружию - Ассасин

Уровень: 0

HP 100/100

MP 80/80

Сила: 5

Живучесть: 3

Ловкость: 2

Интеллект: 3

Свободные очки атрибутов: 4

Бесплатные очки умений: 2

Талант профессии: Ассасин

Навык - Базовая скрытность. (Активный навык.) Рубящий удар. (Активный навык.) Требование Кинжал: сила 8. (Улучшение навыка 1/300 LVL 1.)

Экипировка:

(Уровень новичка) Плащ x1 Наручи x2 Легкий жилет x1

+2 сила +1 живучесть

прочность 15/15

(Кинжал уровня новичка) x2 Требование: сила 5

Прочность 50/50

Проверяя свою сумку, Алекс также нашел 3 серебра, которые были эквивалентны 300 медякам. У него также было 5 кусков кукурузного хлеба и 2 бутылки чистой воды.

Все ассасины начинали с одинаковой статистикой, и каждый игрок начинал с одинаковым количеством свободных очков атрибутов и очков навыков. Очки атрибутов можно было вложить в силу или что-то подобное, а очки навыков требовались для изучения нового умения.

Алекс быстро вложил 4 свободных очка атрибутов в ловкость, поскольку ассасины должны быть быстрыми. Медленный ассасин - это ходячий труп. Алекс увеличил свою ловкость до 6. Мгновенно он почувствовал, как по нему разливается тепло, поскольку теперь он ощущал себя несколько легче, чем раньше.

"Ну что ж, теперь можно и повышать уровень"

Алекс быстро покинул толпу новых игроков и пошел по улицам. Он видел, как игроки бегут наперегонки с другими, пытаясь вырваться вперед. Однако Алекс пока не собирался этого делать.

Алекс планировал действовать иначе, чем другие игроки, используя свои знания о будущих событиях, чтобы занять лидирующее положение. Как? Очень просто: он планировал взять специальный скрытый квест, на который по ошибке наткнулся игрок в своей прошлой жизни.

"Где же опять этот старик?" - пробормотал Алекс, пытаясь вспомнить, где можно получить скрытый квест. Алекс почти прошел весь Город Красных Листьев, пробираясь по задворкам и проходам, охраняемым уличными бандитами и просто плохими NPC. Тем не менее, Алекс не обращал на это внимания, подойдя к одинокому старику, утопающему в выпивке.

"Старик, тебе нужна помощь?" - сказал Алекс с небольшой улыбкой, безразличный к внешнему виду мужчины.

Мужчина отмахнулся от Алекса, недовольный тем, что его побеспокоили: "Чем может помочь мне сопливый мальчишка. Проваливай."

"Хахаха, старик, не спеши. Этот сопливый пацан просто знает, где находится эта "Вещь""

"Что!" - удивленно воскликнул старик. "Ты ведь не шутишь? Если ты сможешь вернуть мне мой почетный знак, то я буду тебе очень обязан."

Квест получен: Найдите и верните старику почетный знак.

Награда: 3000 ХР, 1000+ благосклонность старика.

Отказ: -2 репутации в Городе Красных Листьев.

Принимаете квест: да/нет

Алекс усмехнулся, нажав "да".

Хотя награда за квест не была значительной, но, провал задания был суровее, так как отрицательная репутация означала, что в городе будет труднее ходить, а покупка предметов будет дороже. По-настоящему важным было получить благосклонность старика. Это была цепная миссия, за которую впоследствии можно было получить кучу опыта.

"Не волнуйся, старик, я вернусь позже со значком в руках", - ответил Алекс, повернулся и ушел, оставив старика наедине с алкоголем.

Там, куда направлялся Алекс, спаунились монстры 5-10 уровней. Скрип. Это было обычное место для новичков за пределами города. Однако на данный момент никто во всей игре не был 3-го уровня. Поэтому идти в скрип казалось абсолютно глупо.

Если бы люди узнали об этом, они бы просто назвали Алекса или, скорее, "Зеро" самоубийцей.

С другой стороны, Алекс мог, потому что у него было то, чего сейчас не было ни у кого в мире. 10 лет боевого опыта на самом высоком уровне.

<http://tl.rulate.ru/book/71668/1920598>