

Один юноша танцевал по суровой местности так, словно это был его дом. Используя тени в своих интересах, Алекс появлялся и исчезал от дерева к дереву. Используя ветви, он продвигался вперед.

Алекс не пытался привлечь к себе внимание в ручье, так как, хотя его боевые навыки были на высшем уровне, опасность здесь для его уровня и нынешней силы была неоспорима. И все же Алекс, разумеется, не боялся.

Почему, спросите вы, все просто. В своей прошлой жизни Алекс изучил множество различных способов эффективного повышения уровня, так как в первые годы игры он использовал их для повышения уровня аккаунтов за деньги. Хотя этот метод не одобрялся и, откровенно говоря, Алекс его презирал, он был вынужден зарабатывать деньги тем или иным способом.

Этот путь, который он выбрал сейчас, он уже неоднократно выбирал в прошлом. Это было потому, что конечный результат позволял ему открыть сундук, если все было сделано правильно. В зависимости от удачи он мог быстрее подняться на более высокий уровень, если получал что-то хорошее.

Избегая различных зверей, от кабанов до обезьян. Алекс продолжал углубляться в лес, пока не достиг внутренней части охотничьих угодий Скрипа. Можно было заметить, что уровень опасности повысился, поскольку окрестности, казалось, были помечены территориальными предупреждениями.

На деревьях виднелись следы медвежьих когтей и другие царапины. Алекс уловил все это, сосредоточившись на контроле дыхания и маскировке своего присутствия. Что касается навыка скрытности, то он был активирован и быстро повышал уровень мастерства, так как Алекс использовал этот навык на высшем уровне. Фактически, он приближался ко второму уровню.

РЕВ

Вдалеке показался бурый медведь с мощным телом. Алекс, конечно, ожидал этого, так как ему нужно было преодолеть это препятствие, чтобы добраться до места, где находился квестовый объект. Вместо того чтобы испугаться надвигающейся опасности, он, казалось, улыбнулся и крикнул " Давай! ".

Медведь, разъяренный самонадеянностью юноши, встал на четвереньки, а затем встал на задние лапы и ударил обеими когтями в сторону Алекса. Алекс не запаниковал перед надвигающейся опасностью и застыл на месте. Когти стремительно обрушились вниз и, едва не соприкоснувшись с телом Алекса, он исчез.

Медведь, несколько озадаченный тем, насколько слаб был юноша, подумал, что он мгновенно умер. Однако, прежде чем он понял, что не успел вступить в контакт с юношей и, что еще хуже, исчез. Алекс вновь появился слева от медведя. Взяв свой кинжал с боку, он использовал [Рубить] на шее медведя, а затем нанес еще два удара - один по плечу медведя, а второй по

спине, когда Алекс спустился с возвышенности после прыжка.

-92 -42 -62

Медведь зарычал от боли и гнева, затем повернулся и еще раз ударил Алекса. На этот раз с гораздо большей скоростью и жестокостью, чем раньше. Не то чтобы это имело значение, Алекс подождал, пока лапа приблизится к нему, и ускорил движения, внезапно оторвавшись от медведя, а затем снова приблизился к нему.

Используя вновь обретенное пространство, он еще раз ударил медведя дважды, оставив огромный след в виде буквы "X" на его передней части.

-66 -74

Но медведь не упал, и парень еще раз переместился в сторону, с убийственным намерением резанув медведя по бедру.

-78

Снова кружась к спине медведя, Алекс нанес удар [Рубить], и всадил в него всю свою силу.

-98

[Вы убили большого бурого медведя lvl 7. Получено 2000 очков опыта].

[Вы получили x2 шкуры медведя].

"Неплохо, вперед".

Спрятав медвежью шкуру, Алекс пошел дальше в глубь леса. Хотя казалось, что от окружающего леса исходит жуткое чувство опасности. Алекс продолжал идти, успокаивая свои нервы, сосредоточившись на том, чтобы слиться с местностью.

Навыки действовали иначе, чем можно было подумать. В Мире Божественности навыки можно было повышать путем постоянного использования, да. Однако для экспертов навыки повышались в основном за счет понимания принципа. Это означало, что пользователь должен был действительно понимать, как и когда использовать определенный навык, если он хотел правильно повысить уровень своего навыка.

У навыка были определенные уровни: Уровни 1-3 предназначались для новичков. Уровни 4-6 - для начинающих. Уровни 7-10 - для подмастерьев. Уровни 11-20 предназначены для экспертов.

Разные уровни давали пользователю скрытые преимущества, например, более высокий урон, если это был навык атаки. Или для скрытности, она уменьшала присутствие, а также окутывала игрока невидимым слоем отражения, что позволяло игрокам легче маскироваться в окружающей обстановке. На высоком уровне они были практически невидимы, если вы не знали, что ищете.

Алекс, имевший опыт базового навыка скрытности, использовал эту вылазку, чтобы быстро улучшить этот навык. Успокоить дыхание ветром, успокоить сердце, использовать тень в своих интересах и скрыть свои звуки до минимума. Все скрытые требования для быстрого повышения уровня навыка.

[Вы повысили базовый навык Скрытность до 2-го уровня].

С внезапным теплом Алекс почувствовал, как его присутствие уменьшилось, а запах, казалось, исчез. Теперь, двигаясь вперед, он был бы незаметен для зверей, специализирующихся на обнаружении.

Чувствуя себя гораздо лучше в своей нынешней ситуации, Алекс ускорил шаг, приближаясь к месту, где находился скрытый квест. Когда он подошел к проему посреди леса, между деревьями образовалась прореха. На огромной скале стоял сундук с сокровищами. Сундук охраняла спящая пантера.

Размером со взрослого мужчину, с развитой мускулатурой и зубами, предназначенными для убийства. Алекс наблюдал, как она зевает и лижет лапы от скуки. Этот зверь, без сомнения, был прирожденным хищником.

<http://tl.rulate.ru/book/71668/1924057>