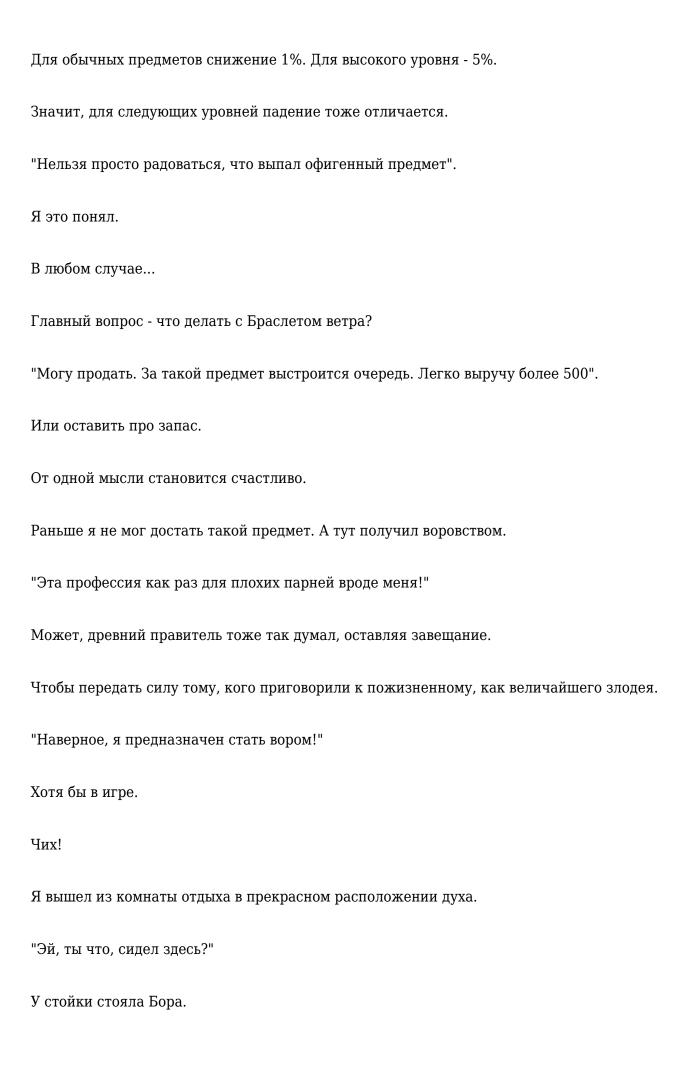


Но стоит перечислить все скорости - и картина меняется. Скорость передвижения, атаки, заклинаний, подготовки заклинаний и так далее. Все скорости, полезные игроку, увеличивались. "Предмет, который не достать, сколько ни убивай. И новичок получает его в стартовой деревне?" К тому же его практически невозможно купить. "Ну надо же, повезло так повезло". В играх всё решают деньги, слава, талант, власть и удача. "Чёртова удачливая игра". Вот откуда эти проклятия. Но почему я смеюсь? Ответ прост - этот Браслет ветра теперь у меня. "Неожиданно, что шанс падает сразу на 5%... Я думал, он уменьшается на 1% после каждого провала". Так и было для предметов обычного уровня. А для редких, видимо, по-другому. Браслет ветра. То есть при провале кражи предмета высокого уровня шанс падает сразу на 5%. Я видел это собственными глазами. "Ещё повезло, что шанс был высокий. Иначе после нескольких провалов упал бы до 0%".



"Да я тут уже давно, между прочим! Ты проигнорировал моё приветствие". "Извини, я задумался. Не обижайся". "Да уж, братец, ты безнадёжен". Бора работала здесь уже 4 месяца. Из-за частых визитов мы подружились. "Ладно, готовь мне место, я ещё посижу". Пока я ждал, по монитору шло шоу об Агас. Ведущие обсуждали нового охотника на топовых игроков. Похоже, кто-то решил полностью сфокусироваться на них. "Раньше я тоже охотился на сильных игроков. Ради лута". Но это было пару раз. А тут кто-то делал это постоянно. "В итоге ничего хорошего. Приходилось прятаться от гильдий всю игру". К тому же топы стали держаться вместе. Убить одного стало сложно. Я уже отвлёкся от шоу, как вдруг увидел фото этого охотника. "Погодите... Это же..." Прищуренные глаза, скучающее лицо. Это был он - Гухви! "Этот ублюдок - новый охотник на топов?!"

http://tl.rulate.ru/book/75487/3514788