

Пяти минутами позже, глубоко в лесу.

свист

Чен Мин напал на кролика и быстро прикончил его.

[Получен 2 уровень]

Золотой свет окутал фигуру юноши и его уровень повысился.

«У меня ушло чуть больше четырех минут на убийство ста кроликов, неплохо», - юноша удовлетворенно кивнул, взглянув на время.

«Открыть окно персонажа», - Чен Мин мысленно отдал команду.

[Сумрачный Призрак]

[Раса - Темный Призрак]

[Класс - Сумрачный Убийца]

[Уровень 2]

[Здоровье 80]

[Мана 30]

[Сила атаки 7]

[Защита 0]

[Сила 2]

[Физическая сила 3]

[Выносливость 1]

[Ловкость 3]

[Дух 2]

[Таланты: Абсолютная Кража, мастер скрытности, мастер уклонения, знаток ядов, шквал клинков].

[Навыки: []]

[Очки характеристик: 15]

Увидев 15 очков характеристик Чен Мин, пришел в восторг. Хотя он уже знал, что получит, подняв уровень, но ему все равно было трудно сдержать свою радость. Пока игроки со стандартными расами получают по 5 очков за уровень, он получает в три раза больше, один его уровень равен трем уровням обычных игроков. Стоит признать, скрытая раса с высоким потенциалом роста просто невероятна, один только потенциал роста поставил его намного выше большинства игроков Славы.

Затем Чен Мин не задумываясь добавил все 15-ть очков характеристик в ловкость. Повышение этой характеристики даст ему не только прирост к силе атаки, но и к трем скрытым характеристикам: к шансу критического удара, скорости передвижения и уклонению.

И теперь будучи на первом уровне его ловкость равна 18 очкам. Стоит знать, если обычный игрок не станет вкладывать все в одну характеристику он не сможет добиться такого показателя даже на четвертом уровне.

Закрыв окно персонажа, Чен Мин нашел поблизости кролика и набросился на него, желая увидеть изменения в силе.

- 11

- 10

Два удара, хватило всего полсекунды чтобы кролик пал. Его урон вырос почти в два раза.

«Невероятно! Как же это опьяняет!»

Сердце Чен Мина радостно трепетало от эмоций.

«Так, с кроликами покончено, пора начать охоту на следующую цель».

Чен Мин открыл карту и стал искать поля с дикой пшеницей, обычно именно там обитает большое количество диких кабанов.

«Отлично, думаю это место подойдет, надеюсь там никого не будет».

Из своего опыта Чен Мину известно, что такие места обычно занимают крупными гильдиями. Если игроки, не имеющие отношение к ним, приблизятся к таким местам они будут без предупреждения убиты.

В прошлом Чен Мин не раз становился жертвой таких нападений. Тем не менее, сейчас он был игроком совершенно другого уровня. Да и все же не стоит забывать, что сейчас он возможно единственный кто сможет охотиться на диких кабанов.

Некоторое время спустя, Чен Мин вышел на широкое поле с редкими ростками дикой пшеницы. Как и ожидалось, на поле было много диких кабанов, мирно поедающих дикую пшеницу.

[Дикий Кабан]

[Уровень 3]

[ОЗ: 60]

[Сила атаки 8]

[Защита 3]

[Описание: зверь вредитель любящий съесть урожай]

«60 очков здоровья, 8 силы атаки и 3 защиты, не плохо для третьего уровня»

Чен Мин крепко сжал кинжалы и осторожно начал подкрадываться к дикому кабану занятому поеданием пшеницы.

Подобравшись достаточно близко, Чен Мин глубоко вдохнул и набросился на зверя.

*свист*свист*свист*свист*

Четыре молниеносные атаки за одну секунду нанесли дикому кабану огромный урон.

- 36

У дикого кабана как правило очень жесткая кожа, которая снижает получаемый урон, а иначе,

одного нападения Чен Мина было бы достаточно, чтобы мгновенно его прикончить.

Виши

Кабан взвизгнул и развернувшись рванул на Чен Мина. Чен Мин приготовился принять удар, а затем добить животное, но, когда кабан врезался в него, ожидаемого удара не произошло.

Промах

Над головой Чен Мина появилась большая надпись. Сперва это удивило юношу, но затем он вспомнил особенности своей расы и на его лице показалась широкая улыбка.

Благодаря таланту [Мастер Уклонения], шанс уклонения с ростом ловкости получал значительную прибавку.

Чен Мин рассмеялся и словно призрак появившись позади дикого кабана нанес ему три точных и быстрых удара. Со смертью животного, его полоска опыта заполнилась на 2%.

«Довольно солидный опыт», - кивнул Чен Мин и подобрал сброшенные предметны. Всего дикий кабан оставил после себя четыре медные монеты, шкуру и кожаный нагрудник, что можно считать довольно хорошей сумой учитывая его уровень.

[Кожаный нагрудник]

[Тип: Кожа]

[Уровень 3]

[Качество: Обычный]

[Защита 3]

[Описание: кожаный доспех из кожи дикого кабана]

В «Славе» качество предметов разделено на: обычный(белый), необычный(зеленый), редкий(синий), легендарный(фиолетовый), эпический(оранжевый) и мифический(красный).

Каждый игрок может надеть, шлем, наручи, обувь, поножи, нагрудник, наплечники и оружие, а также украшения серьги, ожерелье и кольца.

Хотя доспех из кабаньей кожи лишь обычного качества, Чен Мин остался вполне доволен. Многие еще не знают, но в «Славе» ужасающе низкий шанс выпадения предметов. В прошлом многие игроки даже достигнув 10-го уровня и войдя в первый город все еще носили одежду новичка.

Когда Чен Мин одел нагрудник, его защита сразу взлетела с 0 до 3.

Один нагрудник обычного качества дал ему защиты столько же сколько полный комплект новичка, который он продал.

«Отлично, теперь можно продолжить!»

Повысив свою защиту, Чен Мин стал немного смелее. Если раньше он осмеливался сражаться только с одним монстром, то теперь нападение сразу на двух не было проблемой.

Сражаясь некоторое время с дикими кабанами, Чен Мин заметил, что из десяти ударов, только два поражали его. Это означало, что его шанс уклонения равен как минимум 80% процентам.

Поняв, что он снова недооценил свою силу, Чен Мин стал еще более смелым и начал нападать сразу на несколько монстров одновременно. С этим эффективность его прокачки взлетала на новый уровень.

[Убит Дикий Кабан]

[Получено 14 очков опыта]

...

Шкала опыта Чен Мина быстро росла, и вскоре достигла отметки 84% процентов. Но Чен Мин не собирался останавливаться на достигнутом, снова собрав мобов, он начал еще один раунд.

[Активирован пассивный эффект «Абсолютной Кражи»]

[Получена Книга Навыков]

«Книга навыков?» - сердце Чен Мина пропустило удар.

<http://tl.rulate.ru/book/91289/2973874>