

[Желаете изучить навык «Уклонение»?]

Чен Мин быстро нажал кнопку подтвердить, боясь потерять решимость.

[Активирован расовый талант «Мастер Уклонения»]

[Навык «Уклонение» обычного качества повышен до «Танец Теней» легендарного качества]

Получилось!

Чен Мин был в восторге, его авантюра сработала!

[Танец Теней]

[Качество: легендарный]

[Класс: Разбойник/Сумрачный Убийца]

[Эффект: двойное увеличение шанса уклонения от физ. и маг. атак]

[Описание: уникальный врожденный навык расы Темных Призраков, блуждавших по миру с древних времен, подобно теням.]

-Легендарный навык, возможность уклоняться от физических и магических атак! Фантастика! – Чен Мин радостно закричал, забыв обо всем на свете. Это навык «Легендарного» качества, у него никогда не было такого, как он мог не радоваться.

Спустя короткое время, Чен Мин успокоился. Затем не смея больше терять времени, бросился вперед, спровоцировав восемь ядовитых пчел. Насекомые сразу активировали свои навыки и восемь светящихся зловещим алым светом жал устремились к Чен Мину.

Если бы это было до получения Танца Теней, юноша определенно не осмелился провоцировать столько ядовитых пчел. Но сейчас, они больше не представляли для него угрозы.

«Промах»

«Промах»

«Промах»

Три промаха подряд!

Подтвердив, что Танец Теней работает и против навыков, он устремился к пчелиному рою. Благодаря улучшенному уклонению ему больше не нужно было беспокоиться о том будет ли это ядовитая пчела 10-го уровня, нефритовая пчела или бамбуковая пурпурная пчела 11-го уровня.

Активировав ядовитый клинок, Чен Мин начал резню.

Полчаса спустя.

Чен Мин огляделся на бесчисленные трупы насекомых и улыбнулся.

[Получен 8 уровень]

Чен Мин немедленно надел наручи и его защита моментально увеличилась еще на 10 очков. В настоящее время его защита была равна 29 единицам, что было практически сравнимо с силой атаки ядовитой пчелы. С этим ядовитая пчела даже если сильно захочет не сможет нанести ему существенный урон.

«Это лишь одна часть комплекта, когда надену все части, насколько сильным я стану?»

Надев браслет, Чен Мин быстро прошелся по трупам собрав все выпавшие вещи. По приблизительным оценкам он убил чуть более сотни ядовитых пчел.

[Получена карта «Ядовитая Пчела»]

[+ 2 ловкости]

Чен Мин удивленно застыл. В Славе есть специальная функция называемая «Колода Карт» в которой можно активировать карты с изображениями различных монстров и получить хорошие бонусы. Например, добавление одной лишь карты Ядовитой Пчелы навсегда увеличит ловкость Чен Мина на 2 очка.

Получить карту монстров можно убивая их, но шанс выпадения даже ниже, чем у предметов. Тем не менее, сбор карт обязателен для каждого игрока. Поскольку существует правило, которое обязывает игроков активировать как минимум 3 карты монстра определенного диапазона для перехода на следующий уровень.

Для 9 уровня необходимо активировать 3 карты монстров в диапазоне 0-9 уровня, чтобы перейти на 10 уровень, а для 19 уровня от 10-19 и так далее. В противном случае, игрок не сможет повысить свой уровень выше 9 уровня.

Однако, поскольку шанс выпадения карт монстров крайне мал, система позаботилась об игроках и открыла еще два пути. Если игрок не сможет достать карты, он может активировать три ячейки в колодах с помощью опыта или монет.

Активация карты монстра 9 уровня Ядовитой Пчелы Чен Мина за монеты будет стоить около 900 серебряных монет или 90 000 юаней, три обойдутся в 270 000 юаней или 2700 серебра, только богатые игроки и главы крупных гильдий могли позволить себе такой способ.

А чтобы активировать карту монстра с помощью опыта, вам потребуется полное количество опыта соответствующего уровня. Для карты ядовитой пчелы 9-го уровня, вам придется потратить весь опыт с 9-го по 10-й уровень.

В прошлом этим способом пользовались большинство игроков.

Однако, ни один «обычный» игрок не станет выбирать карту монстра высокого уровня только для того, чтобы повысить уровень, когда можно выбрать карту 1-го уровня с намного более щадящими условиями активации. Естественно, характеристики, которые получит игрок за активацию той или иной карты будут сильно различаться.

Богатые и сильные игроки естественно будут нацелены на 7, 8, 9 уровни.

С другой стороны, обычные игроки скорее всего будут выбирать между 0, 1, 2 уровня карты.

Таким образом, каждые десять уровней, разница в характеристиках между этими двумя типами игроков будет увеличиваться. Когда игроки достигнут двух или трехсотого уровня, разница в атрибутах станет просто колоссальной.

И наконец самый дорогой вариант, тип игроков, у которых горы денег. Если такие захотят они могут одновременно активировать все уровни карт монстров на каждом этапе. Чен Мин в прошлом никогда не слышал о таких игроках, хотя возможно это отчасти из-за того, что он был лишь мелкой сошкой.

Изначально Чен Мин уже был готов положиться на свой опыт, чтобы активировать иллюстрации. Но неожиданно, одна из них выпала ему.

Чен Мин раздавил карту «Ядовитой Пчелы» и перед его глазами открылась широкая сетка с бесчисленными картами монстров. За исключением теперь уже цветной карты Ядовитой Пчелы, все остальные были серыми. Это указывало на то, что они не были активированы.

После этого его очки ловкости увеличились на 3 пункта! Плюс 2 очка, которые дали ему наручи, а также 1 очко от повышения уровня и 15 очков свободных характеристик. Со всем этим показатель ловкости Чен Мина достиг ужасающих 126 очков! С таким количеством ловкости, ему не нужно бояться ни одного монстра с разницей в 5 уровней.

Посмотрев на квест, Чен Мин увидел, что он убил около 40 пчел каждого вида и был лишь на пол пути к завершению квеста.

«Думаю полчаса будет достаточно».

Как раз, когда Чен Мин собирался продолжить, прозвучало серверное объявление.

[Игроки Деревни 616 убили огромное количество монстров, вызвав их ненависть]

[Активировано событие - Осада монстров!]

[Игрокам необходимо помочь главе деревни 616 защитить поселение]

[Если защита будет успешна, игроки получают щедрые награды. Если деревня будет уничтожена, игроки деревни новичков 616 получают жестокое наказание!]

В следующий миг чат деревни новичков 616 взорвался.

«Проклятье, что это? Какая ненависть монстров, вы шутите?!»

«Брат Сумрачный Призрак, что ты опять натворил (□□□)»

«Кто-нибудь объяснит мне что за осада монстров?!»

«Эй, эй люди возвращайтесь в деревню, на горизонте куча монстров!»

Игроки деревни новичков 616 были в полном замешательстве! Как могло случиться, что за простое убийство мобов, активировалось событие. Разве в других играх они не могли убивать их сколько угодно?

Но вскоре кто-то проанализировал ситуацию. Всему виной были большие гильдии, которые буквально устроили геноцид диким кабанам и волкам в погоне за титулами.

Во всех играх крупные гильдии всегда были готовы использовать все что угодно, чтобы поднять свой престиж. И получение титула было отличной возможностью продемонстрировать силу, а также хорошо себя прорекламировать.

Кроме того, в деревне 616 был Чен Мин, который убил монстров столько же сколько одна крупная гильдия с сотни человек. Поэтому вскоре количество убитых монстров достигло условия запуска события.

Осада монстров официально началась!

<http://tl.rulate.ru/book/91289/2977610>