

Глава 13: Повышение уровня! (2)

__ Вы получили 20% Опыта от атаки вурдалака <Уровень 1>.

Вы повысите уровень, как только Опыт достигнет 100%. По мере повышения уровня вы будете становиться сильнее.

Текущий Опыт: 20%

—

"Что это за хрень?" - воскликнул Эштон, закрыв открытую рану листьями, - "Я могу стать сильнее, если меня ударят?".

Эштон забыл, что Люцифера не было с ним, чтобы ответить на его вопросы. Поэтому ему пришлось самому искать ответы на вопросы, исходя из той информации, которую ему предоставили. А согласно информации, мелькавшей перед его глазами... было ясно, что он может заработать опыт, будучи атакованным монстрами.

'Если это так, то почему я не получил ни одного опыта, когда Донован прихлопнул меня осколками стекла? Это было чертовски больно'. Он подумал: "Есть ли какой-то критерий, который должен быть выполнен, чтобы я получил опыт? Или это что-то другое?"

Это было действительно странно. Он не получил ничего, кроме навыка терпимости к боли, когда Донован напал на него. В его голове появилось несколько теорий, которые могли бы объяснить, почему так произошло. Одна из теорий заключалась в том, что Донован не причинил ему "прямого" вреда.

В конце концов, в отличие от упыря, впившегося зубами в его плоть, Донован не причинил ему никакого физического вреда. Боль, которую почувствовал Эштон, была вызвана тем, что осколки стекла зарылись в его плоть, а не тем, что Донован наступил на него.

Другая теория Эштона была довольно проста. Возможно, Донован не был монстром в представлении системы, как упырь. Так что, возможно, именно поэтому его атака не вознаградила его опытом. Хотя лично он считал эту теорию неверной, поскольку оборотни были такими же монстрами, как и упырь.

Это подвело Эштона к третьей теории. Намерение, стоящее за атакой существа. Это было немного надуманно, но эта теория могла объяснить, почему он не получил экспу, когда Донован напал на него, лучше, чем все, что он мог придумать. Возможно, Донован хотел ранить его, но не убить, поэтому Эштон и не получил экспы, ведь Хозяйка никогда бы не позволила убить его, лично обратив в оборотня.

С другой стороны, упырь определенно хотел убить его, и поэтому его атака дала ему опыт. Тем

не менее, была большая вероятность того, что на самом деле причина была совсем не в том, о чем он думал.

'Я всегда могу выяснить это позже. Но сейчас я должен придумать, как избавиться от упыря'.

Эштон медленно встал и внимательно осмотрелся вокруг себя, чтобы понять, есть ли там что-то полезное или нет. Убить упыря можно было только двумя способами, как сообщила ему система. Либо использовать огонь, либо забить его до смерти.

Таким образом, меч, который он имел, был совершенно бесполезен, так как не был зачарованным оружием и не мог нанести упырю серьезных повреждений. Это заставило Эштона искать альтернативу, например, сломанную ветку или что-то еще, что он мог бы использовать в качестве дубины для борьбы с упырем.

Однако не похоже, что упырь собирался дать ему шанс придумать стратегию. Упырь рыскал вокруг Эштона, как хитрый волк, охотящийся за своим обедом. Вкус крови Эштона был еще свеж во рту, и он хотел еще.

Упырь прыгнул на него, когда Эштон повернулся к нему спиной. Но на этот раз Эштон был готов. Несмотря на то, что упырь был выше его по уровню, Эштон был сильнее упыря во всем, кроме ловкости. Тем не менее, Эштон разработал план, как использовать ловкость существа против него, чтобы убить его.

Он уже знал, что упырь рыщет вокруг него, так как его уши улавливали малейшие звуки. Поэтому он использовал время, чтобы медленно переместиться и встать перед деревом. Как только упырь попытался прыгнуть на него, Эштон молниеносно уклонился от атаки.

'Если я не могу использовать тупое оружие, чтобы убить тебя, тогда я заставлю тебя убить себя'. Эштон улыбнулся, когда упырь врезался головой прямо в пенёк.

Его план был прост. Упырь был проворнее его, но не так умен. (П.П: 1 инта vs 2 инты :D) Если бы он стоял перед деревьями и огромными валунами, то смог бы легко победить упыря. В характер упыря входило нападать на раненую добычу сзади. Нападая на них сзади, упырь не только сможет атаковать их затылок и сразу же убить человека, но и не сможет защитить спину. Эштон использовал этот простой факт.

Идея сделать так пришла к Эштону из одной из услышанных им сказок. Старики из загона часто рассказывали сказки, которые им рассказывали родители, и одна из них, которую Эштон слышал в детстве, была о спорте, существовавшем задолго до того, как Вирус распространился по миру. Он назывался коррида.

Эштон никогда не видел, как выглядит бык, поскольку после распространения вируса они вымерли, как и многие другие существа. Но, судя по рассказам, это были большие травоядные существа, способные справиться с любым количеством людей.

Таким образом, эти существа использовались в каком-то странном виде спорта, где они нападали на людей, когда оба были заперты на арене. Игра была проста: бык нападал на человека, а человек уклонялся от атаки. То, что делал Эштон, было именно этим. Только в его случае вместо быка был упырь.

[Вы получили новый навык: Боевая тактика (1 уровень)].

__>> Боевая тактика (1 уровень): Редкая способность, обычно встречающаяся у гуманоидных существ. Это умение позволяет пользователю войти в состояние крайней сосредоточенности. Атаки врагов выглядят медленнее, что позволяет пользователю легко уклоняться от них.

При повышении уровня навыка открываются новые возможности.

Степень: Низкий

Условие для повышения уровня навыка: Победите 3 существ, уровень которых выше вашего.

—

"Продолжайте давать мне больше навыков.... Чем больше, тем лучше, не так ли?"

<http://tl.rulate.ru/book/68624/1872637>