"Дзинь!!! Малый гоблин был убит, получено 2 очка опыта!!!"

- Это нельзя испытать. Этот гоблин слишком слаб, чтобы проверить навык мгновенного убийства, - Убив монстра, Астон слегка нахмурился и пробормотал.

Атрибут мгновенного убийства гарантирует, что даже если противник заранее увернется от его атаки, он все равно сможет поразить его.

Однако, малый гоблин сейчас был слишком слаб и не мог уклониться.

- Гоблин очень слабый и не сможет уклониться от моей атаки, поэтому я сам создам возможность, - подумал Астон, наблюдая за бесстрашным приближением гоблина.

Тут же Астон взмахнул мечом и стремительно бросился к маленькому гоблину.

Однако на этот раз Астон намеренно избежал удара по маленькому гоблину, проскочив мимо него.

Тем не менее, на теле маленького гоблина появилась рана от плеча до пояса, из которой брызнула кровь.

"Дзинь!!! Малый гоблин убит, получено 2 очка опыта!!!"

В то же время, Астон почувствовал, что его выносливость уменьшилась примерно на два показателя.

Астон понял, что сработал навык "Мгновенное убийство".

- Это и есть тот самый навык мгновенного убийства? Даже если я не попаду, пока я буду думать об ударе, он сработает!!! Но расход этого навыка слишком страшен. Если бы я не повысил уровень, то мгновенно истощил бы 4 уровня моей выносливости! С моей нынешней силой я могу использовать его только пять раз в полной силе тела. Мгновенное убийство можно использовать только как завершающий прием, но не как обычное умение. Если говорить об этом, то о силе магии можно не беспокоиться, ведь у меня есть Медитация Пустоты

- И все же, раз уж ты дал мне Пустотную печь, чтобы я не беспокоился о расходе магической силы, то почему бы тебе не дать мне умение, способное мгновенно восстанавливать мою физическую силу? - Астон медленно расслабил боевую стойку и задумался с нетерпением в сердце.

Это не было жадностью Астона, но в играх, в которые он играл в прошлой жизни, были подобные навыки или предметы.

Самые классические из них маленькие красные бутылочки и маленькие синие бутылочки, которые автоматически восстанавливают.

Система Астона - это система обновления игры, которая связана с игрой. Высока вероятность появления чего-то подобного

- Итак, тестирование закончено. Пойдем на следующий этаж и найдем более сильных монстров. Очки опыта, полученные от маленьких гоблинов на этом этаже, уменьшились. Поищем монстров, которые могут дать больше опыта. С моей нынешней силой я должен быть в состоянии сражаться на втором этаже, - Бормотал про себя Астон. Он подумал и виртуальный

экран перед ним изменился.

Панель характеристик исчезла, а на ее месте появилась виртуальная карта.

Эта виртуальная карта встроенная функция системы, которая может предоставить Астону информацию обо всех местах вокруг него.

По карте, Астон легко нашел проход на следующий уровень.

- О, здесь довольно много проходов.

Астон наугад нашел проход и начал двигаться согласно подсказкам карты.

Путь не был гладким, время от времени появлялись маленькие гоблины, которые преграждали ему путь.

Естественно, Астон легко добывал опыт с этих монстров.

"Дзинь!!! Убит малый гоблин, получено 2 очка опыта!!!"

"Дзинь!!! Убит малый гоблин, получено 2 очка опыта!!!"

====

Хозяин: Астон Глаций

Уровень: 2

Способности: [Медитация]: Пустотная печь, [Магия]: Кольцо огня, [Умение]: Мгновенное убийство

.

Предметы: [Кузница юного кузнеца] Драгоценный длинный меч, Легкая броня, Зелье восстановления (2),

Полоса опыта: 42/200

====

Астон слегка вздохнул, убив дюжину малых гоблинов, но получив так мало очков опыта.

Конечно, выгоднее убивать монстров моего уровня или даже рассматривать возможность победы над монстрами более высокого уровня.

Кстати говоря, хотя "Золотой палец Астона" и был системой повышения игрового уровня, монстры, с которыми он столкнулся, совершенно не походили на тех, что были в игре.

Дело в том, что на этих монстрах не было данных, то есть не было так называемых панелей монстров или полосок здоровья.

Среди игроков ходила поговорка, что если ты покажешь свою полоску здоровья, даже если ты бог, тебя убьют. Конечно, Астон не такой смелый.

Геймеры существуют потому, что их можно воскресить, и сила в количестве.

У Астона не было таких привилегий, умерев, он действительно умрет.

Сам Астон не оцифрован, и у него нет так называемого индикатора здоровья.

Более того, он единственный в сервере (мире), в котором сейчас находится, поэтому не может полагаться на количество людей, чтобы победить крупных боссов.

Что ж, не стоит на этом заикливаться.

Пройдя по карте полчаса и встретив несколько препятствий, Астон наконец добрался до прохода.

Через несколько минут, Астон покинул тусклый проход и вошел на второй этаж.

Как только он вошел, его сразу же встретили.

Стены треснули, и из них один за другим вышли монстры. Увидев их, Астон слегка нахмурился. Ведь магические существа перед ним все еще были похожи на маленьких гоблинов, мало чем отличаясь от тех, что встречались на Первом этаже. Разница, пожалуй, в том, что у двоих из этих малых гоблинов в руках было оружие. Как только эти малые гоблины появились, они зарычали и бросились на Астона.

- Они должны быть сильнее, чем малые гоблины с предыдущего этажа, - Астон пробормотал низким голосом, вытащил длинный меч с пояса и бросился вперед.

Мелкий гоблин, мчавшийся впереди, был разрублен мечом Астона пополам, превратившись в пепел и оставив после себя небольшой магический камень.

Остальные малые гоблины, казалось, были равнодушны к этой сцене и один за другим устремились к нему.

Внезапно, глядя на этих малых гоблинов, его взгляд изменился. В них уже не было прежней грусти, а было волнение.

И вот причина.

"Дзинь!!! Малый гоблин убит, получено 5 очков опыта!!!"

Уважаемый читатель, если тебе интересны мои переводы, ты любишь читать и хотел бы знать больше, то подписывайся на мой тгк (<https://t.me/Sanee4ka69>) Именно там проводятся розыгрыши на бесплатные главы, а также выкладывается вся информация по переводам. Именно ваша подписка будет мотивировать меня к работе. Также не забывайте подписываться на рулейте, ведь это тоже неплохой буст для меня)))