Глава 49.2

Паувина, с другими детьми, едущими на ее спине, словно она была лошадью, счастливо прошла мимо Вендали, который чувствовал некую неуверенность в своем будущем.

Ей было почти один год, но она уже была достаточно большой, чтобы выглядеть на пять или шесть. В настоящее время она одержима тем, что позволяет другим детям кататься на спине.

Она определенно не рассказывала свое обещания на будущее стать мускулистым человеком прямо перед Вендали.

«Кстати, что случилось с уничтожением босса среднего уровня?» спросила Басдия.

«Как только я отдохну, я собираюсь бросить ему вызов в шестой раз», ответил Вендали.

Ваендали неоднократно проигрывал боссу среднего уовея на двадцатом этаже Саванны Подраконов Боркуса.

Конечно, это было не так, как если бы во время этих боев его жизнь подвергалась риску. В битве на смерть он победил бы. Но просто основываясь на правилах, которые он сам же установил, он проигрывал.

Он сражался со боссом среднего уровня один на один. Это включало ограничение использования Големов, созданных посредством Преобразования Голема.

Кроме того, ему не разрешалось использовать Барьер Поглощения Маны, чтобы украсть у босса среднего уровня его скорость.

Установленный им срок определялся песочными часами, которым требовался примерно пять минут, чтобы весь песок упал.

Вендали пять раз сражался с Ядовитым Виверном на этих правилах.

Его атаки не попадали по Ядовитому Виверну, и даже если попадали были неэффективными, и пять минут истекали быстро. И он повторял это несколько раз.

Использование Дезинфекции удалило яд внутри тела Ядовитого Виверна, а это означало, что ему не нужно было беспокоиться о том, чтобы онотравиться, пока он не произведет яд снова. Его Барьера Отрицания Удара было более чем достаточно, чтобы остановить прямые атаки Ядовитого Виверна.

Но атаки Вендали также не смогли нанести решающий удар.

Сначала он попытался использовать безатрибутное заклинание «Полет» в соответствии с его противником, но он был не в состоянии удерживать его долго. Если бы это было просто из-за скорости, он мог бы двигаться быстрее, просто потратив большое количество Маны, но Ядовитый Виверн был намного выше, когда дело доходило до выполнения жестких поворотов.

Начнем с того, что безатрибутное заклинание «Полет» было просто заклинанием, которое использовал Телекинез для перемещения тела заклинателя. Это не соответствовало искусным, сложным летающим методам Ядовитого Виверна, который использовал атрибута Ману Атрибута Ветра в своих крыльях.

И затем он попытался победить его издали. Он попытался прицелиться на него с помощью

Пули Маны, но это провалилось из-за их проблемного диапазона и скорости снаряда.

Во всяком случае, Мана, которая не была затронута каким-либо атрибутом, легко рассеявалась. Заклинание Пули Маны собирало такую Ману, которая предотвращала ее рассеивание как можно больше.

Тем не менее, существовали ограничения на то, насколько он мог бы предотвратить его рассеивание. Их диапазон был всего несколько десятков метров, и даже когда Вендали вылил десять тысяч Маны в один снаряд, монстру не будет достаточно и сотни метров. Даже при использовании Мультиброска для выпуска нескольких Пули Маны в одно время результат не менялся.

Их скорость была хуже даже стрел, не говоря уже о пулях, стрелявших из орудий на Земле, и их траектория была линейной, из-за чего их очень легко можно было избежать. Уклонение от них - детская игра для Ядовитого Виверна, который мог летать в любом направлении на высоких скоростях.

Вендали пробовал использовать такие методы, как скручивание формы Пуль Маны, чтобы изменить их траекторию, но тем не менее ни один из них не ударил. Однако, если бы они это сделали, у них было достаточно разрушительной силы, чтобы разорвать плоть и органы Ядовитого Виверна.

В любом случае, Вендали не смог задействовать его в ближнем бою, и Мана-Пули были неэффективны. Это означало, что он остался с косвенными методами отравления, заразив его болезнью, используя Разрушение Души, чтобы как-то извлечь его Ману и отвлечь ее Лемуром*, чтобы создать отверстие.

(*В этом контексте возможно душа умершего)

Но даже когда ему удалось впрыснуть яд, созданный с помощью его заклинания «Смертоносный яд», в глаза и рот Ядовитого Виверна, он не был эффективен, поскольку он, казалось, обладал навыком «Сопротивление Яду».

Все прошло хорошо, когда он сделал то же самое с заразой, но прошло пять минут, прежде чем зараза начала работать.

Разрушение Маны - это умение, которое не имело никакого эффекта, если Вендали не мог нанести никаких физических или магических ударов по врагу, а так как Mana, сбрасываемая навыком, равнялась количеству урона, нанесенного телу, он не мог потреблять Ману Ядовитого Виверна.

Хотя Лемуры до этого работали только над меньшими Вивернами, Ядовитый Виверн не показал ничего нового несмотря на то, что был удивлен кровожадностью, которую внезапно произвел Лемур.

И затем Вендали вспомнил о своей битве против Серкента и усилил свой Барьер Отрицания Удара в момент нападения Ядовитого Виверна, сумев захватить его когти и хвост в барьере и впервые создать отверстие.

Но, прежде чем он успел двинуться в атаку, монстр скрутил свою длинную шею, чтобы откусить кончик хвоста и захваченную лапу, чтобы убежать.

Он был еще более решителен, чем Серкрент. Это было не то, что даже дикое животное может сделать незадумываясь. Это были только боевые инстинкты боса среднего уровня Подземелья и знание, что он мгновенно умрет, если одна из Мана-Пуль Вендали поразит его туловище.

И после этого пять минут снова истекли.

После битв Боркус и другие быстро справились с Ядовитым Виверном, и продолжили побеждать босса подземелья на тридцатом этаже и взяли добычу в камере сокровищ.

Это дало ему опыт и послужило причиной улучшения.

«В следующий раз я определенно выиграю» ,- сказал Вендали.

«Вендали, тебе не нужно торопиться, понимаешь?» - сказала Дарсия. «Если я воскресну через пять лет, десять или даже через сто лет, я не против».

«Все в порядке», сказал Вендали. «Я говорю это каждый раз, но на этот раз все будет в порядке».

Дарсия казалась неуверенной, но Вендали знал, что у него есть шанс выиграть на этот раз.

У него появилась идея изменить заклинание «Мана-Пуля», чтобы создать новое заклинание «Смертельного Атрибута».

Вендали подумал, что магия смертельного атрибута имеет ограниченные способы нанести урон непосредственно врагам, но если есть возможности ограничены, ему просто нужно придумать новые.

Он отложил изобретение такого заклинания, потому что он не получал опыта от победы над самими врагами, но при необходимости мог бы приложить свои усилия к этому.

В результате вчера он успешно завершил разработку нового заклинания. Это заклинание было снарядом, на которое воздействовал смертельный атрибут с дальностью, высокой скоростью и трудночитаемой траекторией.

«Я обязательно выиграю в следующий раз. Седьмого раза не будет, - уверенно заявил Вендали.

В отличие от обычных монстров, средние боссы и боссы, которые появляются в Подземельях, производятся ядром Подземелья.

Вот почему независимо от того, сколько раз босса победили, как только пройдет определенное количество времени, на его месте появляется монстр с равной силой.

«Шаааааа…»

«Шаааааа.»

Семь огромных змеиных голов, достаточно крупных, чтобы проглотить корову, обматывали друг друга. Однако был только один хвост.

Это один из драконьих рас змей с несколькими головами. Когда это существо вылупляется из

яйца, оно имеет две головы и представляет собой размер японской крысиной змеи, но количество голов увеличивается по мере его развития, ровно как и размер его тела, твердость его чешуи, его регенеративные способности и потенции его яда.

И как только он вступает во взрослую жизнь, он становится огромным семиглавым змеем, известным как Гидра.

Это 6-й Ранг, превосходящий Вивернов среди Драконьих Рас.

Его интеллект не сильно отличается от нормальной змеи, и он гораздо менее подвижен, чем Виверн.

Тем не менее, его мощное тело мог легко сжать человека, и его трудно намотать через его щеки обычными методами. И вещество, выделяемое из его клыков, является мощным ядом, который нельзя удалить без специального противоядия.

И то, что заставляет это существо быть практически неубиваемым, - это его устойчивость, которая удерживает его в живых, даже если все его головы не отрезаны, а его сердце разрушено. Если будет предпринят только один из этих двух шагов, его регенеративная способность позволит ему полностью восстановить в течение нескольких дней.

Кстати, Гидра может развиваться еще дальше, чтобы вырастить восьмую голову, становясь известной как Орочи. Его имя, несомненно, было дано ему одним из чемпионов из другого мира.

«Я хочу матч-реванш», - сказал Вендали, увидев Гидру, которая появилась для его шестой попытки сразиться с боссом Саванны Подраконов Боркуса.

«Нет, это, вероятно, невозможно», - сказал Боркус, немедленно отвергнув это.

«Но я только что придумал новое заклинание, чтобы разобраться с мобильностью Ядовитого Виверна ...»

Гидра была менее умной и менее подвижной, чем обычная Виверн. Конечно, он не мог сравниться с версией более высокого ранга, Ядовитым Виверном.

«Ничего не поделаешь, - сказал ему Боркус. «На самом деле было действительно необычно, что один и тот же монстр восстановился пять раз подряд, как один из лучших боссов среднего уровня».

Обычно раса боссов среднего уровня и боссов, которые появляются в Подземельях, не фиксированы. Они, как правило, имеют одинаковую общую силу, но они создаются случайным образом с помощью Подземелья.

Это Подземелье создавало Драконов 6-го Ранга и боссов среднего уровня похожих на Динозавров.

Ядовитый Виверн был, вероятно, одним из сильнейших монстров, которые могли быть сгенерированы. Причина, по которой она появилась пять раз подряд, была связана с неудачей Вендали.

«Не похоже на то, что Гидра собирается отступить сейчас», - сказал Боркус. «Попробуй. То новое заклинание.»

«Конечно…Смертельная Пуля»

Когда Вендали поднял руку к Гидре, которая поднимала свои изогнутые шеи, на его ладони появился черный предмет, похожий на мерцающий горячий воздух.

Он выстрелил в «Смертную Пулей» в Гидру, у которой было ощущение чего-то необыкновенного и пыталась убежать.

«Смертельная Пуля» состояла из Маны смертельного атрибута, способной истощить жизненную силу противника, сгущаясь по тому же принципу, что и «Мана-Пуля».

Он не мог стрелять в них последовательно, потому что он все еще не привык к заклинанию, но их дальность и скорость были на другом уровне. У них также была способность самонаведения, которая позволяла им преследовать цели в определенной степени.

«ШИИИИЯЯЯЯ»

Тем не менее, скорость и самонаведение Смертельной Пули оказались ненужными, так как она легко ударила по Гидре. Гидра судорожно кричала, когда ее жизненная сила была истощена, и ее головы начали опускаться к земле один за другим.

Вендали выпустил еще несколько Смертельных Пуль, и, как только все его головы лежали на земле, он выстрелил свою последнюю Смертельную Пулю, чтобы нанести последний удар.

Остался труп гидры, который был мертв, несмотря на то, что был полностью размотанным.

«О, это потрясающе», - сказал Боркус.

«Учитывая, что количество Маны, которую я потратила, был эквивалентен всем источникам Маны сотен первоклассных Магов, не так уж потрясающе», - сказал Вендали.

«Это может быть правдой, но ... это менее одного процента для тебя, не так ли? В любом случае, ты должен быть счастлив. Ты побеждаешь босса среднего уровня менее чем за минуту, не говоря уже о пятиминутном ограничении времени.

«Так и есть, но ...»

«Тебе не нужно быть настолько сосредоточенным на Ядовитом Виверне. Главное, тебе просто нужно стать достаточно сильным, чтобы Голем Дракона не убьет тебч прямо сна месте, - напомнил ему Боркус. «Разве это не так?»

Вы правы, но я до сих пор не чувствую себя удовлетворенным.

Тем не менее, как говорит Боркус, расчищение этого Подземелья пройдет быстро, пока Ядовитый Виверн, блуждает слишком далеко от моей цели. Поэтому я предполагаю, что это будет сделано.

Следующий Голем Дракона.

Имя: Vandalieu

Раса: Дампир (Темный эльф)

Возраст: 4 года

Название: Король Гулей

Работа: Маг Смертельного Атрибута

Уровень: 100

История вакансий: Нет

Атрибуты:

Жизнеспособность: 90

Мана: 204 506 933

Сила: 67

Ловкость: 46

Выносливость: 71

Интеллект: 233

Пассивные навыки:

Сверхчеловеческая сила: Уровень 1

Быстрое исцеление: Уровень 3

Магия атрибута смерти: Уровень 5

Сопротивление эффекта статуса: уровень 5

Магическое сопротивление: уровень 1

Темное видение

Психическая коррупция: уровень 10

Очарование атрибута смерти: уровень 5 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Отмена отзыва: Уровень 3

Укрепление последователей: уровень 6 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Автоматическое восстановление маны: уровень 3

Активные навыки:

Кровоизлияние: Уровень 3

Пределы превышения: Уровень 4

Трансмутация голема: уровень 4

Маска без атрибута: Уровень 4 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Mana Control: Уровень 4 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Плотницкие работы: Уровень 4

Инженерное дело: Уровень 3

Кулинария: Уровень 2 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Алхимия: Уровень 3

Невооруженная боевая техника: уровень 2 (ПОВЫСИЛСЯ!)

Разрыв души: Уровень 1

Мультиудар: Уровень 1

Дальний контроль: Уровень 1 (Новый!)

Проклятия

Опыт, полученный в предыдущей жизни, не переносится

Не удается узнать существующие задания

Невозможно получить опыт самостоятельно

http://tl.rulate.ru/book/2820/322701