

\*Хрф\*, \*хрф\*, н-неужели я сбежал?

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Найдено новое интересное место: [Водный узел Главраса], этаж 9

Должен ли я принять это как ответ? По крайней мере, я знаю, где нахожусь. Но что именно здесь находится?

После того как я вышел из туннеля, ведущего к озерному гроту, передо мной открылось широкое поле... но все еще под землей. Судя по названию, я бы сказал, что это место... подземелье? У меня есть такое чувство. Кроме того, какая пещера может быть разделена на "этажи", как эта?

Значит, озеро находилось на десятом или восьмом этаже? Нет, это было на десятом. Других туннелей, ведущих дальше вниз, не было, а это означало, что озеро должно быть нижним этажом.

Не то чтобы это имело какое-то отношение ко мне. Вернее, я не хочу больше иметь с этим ничего общего. Эти призраки, или кем бы они ни были, слишком страшны! И я не хочу встречаться с той тварью в озере, которая заставила [магическое зрение] так реагировать. Несси, вероятно, ничего не имеет против этого.

Пора переключить внимание на текущий этаж. Это широкое пространство, вероятно, 150 или около того метров в высоту, но потолок покрыт каким-то туманным веществом, поэтому я не уверен. Несколько холмов, примерно в половину высоты пещеры, образовали естественный лабиринт внутри открытой пещеры. Холмы были слишком высоки и велики, чтобы взобраться на них без каких-либо инструментов или, может быть, крыльев?

Но даже в этом случае не лезть на них-это не вариант. И не потому, что у меня сердце путешественника, а из-за блокады дорог, проложенных холмами. Огромные валуны, которые светились бледно-голубым светом из-за [магического зрения].

Это настоящие монстры. Может быть, какая-то имитация или что-то с навыком [камуфляжа]? Во всяком случае, их по две с каждой стороны от входа в зону за туннелем, ведущим к озеру. То есть, я застрял!

Единственный другой способ - забраться на эти холмы. И все же они такие крутые, что лучше

называть их стенами. Мне нужно что-то вроде веревки, чтобы взобраться на них.

Есть ли какой-то навык веревки... есть. Среди многих рас, которые я разработал, была определенная группа монстров, которые имели доступ к такому навыку.

Я прокрался в слепое пятно с точки зрения мимика-валуна и получил доступ к магазину навыков, функции мировой системы, к которой любой мог получить доступ, чтобы обменять очки навыков на навыки. Будем надеяться, что серые демоны тоже смогут этому научиться...

## МАГАЗИН НАВЫКОВ

Доступные очки навыков: 10

Поиск по слову: нить

Поиск по навыкам []

Имеющиеся навыки:

[Паучья нить ур.1] - 1 Очко навыков

[Управление нитями ур.1] - 1 Очко навыков

[Режущая нить ур.1] - 1 Очко навыков

Вот оно! Навык [Паучья нить] всегда требовался в качестве эволюционных требований монстра-паука. Остальные двое неизвестны. Хорошо, что у меня есть энциклопедия под рукой!

[Управление нитями] - это навык, который повышает способность человека обращаться с нитями, в то время как [Режущая нить] дает нитям атрибут разрез. Подождите, вы можете буквально резать людей просто нитками!? Я хочу этого!

Но если серьезно, мне нужно подумать об этом. [Паучья нить] - это, как следует из названия, навык монстра, а это означает, что если я выберу его, то ограничу выбор других доступных мне навыков монстра. Стоят ли простые нити, сделанные путем потребления SP, то есть выносливости, всего этого?

В данный момент у меня нет никакого "боевого стиля". В конце концов, моя раса - это та раса, которая поначалу бесполезна. Моя единственная хорошая сторона - это все эти вещи, связанные с темнотой...

Эта [аура тьмы] была чем-то, что уменьшало статистику противника и давало ему статусные недуги, не так ли? Судя по названию, это звучит как один из тех ходов, где постоянное воздействие на него увеличит дебафф... тогда разве нити не будут хорошо сочетаться с этим?

Захватить и удержать их нитями, затем продолжай извергать на них ауру с расстояния... Мне это нравится!

Я просто хочу проверить другие варианты. Летные навыки, никаких попаданий. Левитация... никуда не годится. Телепортация? Так себе.

Не то чтобы подобные навыки можно было получить всего за 1 очко навыка, и я не хочу рисковать потенциальным начальным навыком ради чего-то столь сомнительного. В худшем случае мне придется принять что-то вроде подкрепления для полета, если это так. Пока я буду действовать осторожно. В конце концов, очки навыков для меня легко зарабатывать. Я получаю двойное количество.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Приобретен навык в магазине навыков.

Приобретенный навык: [Паучья нить ур.1]

Будем надеяться, что это действительно сработает. Я чувствую себя так же, как и после получения... к черту все это. В моем теле появилось новое чувство. Если я это сделаю...

\*Тьфу\*

О, получилось! Когда я сплюнул, изо рта у меня потекли нитки! Но, фу... это отвратительно.

Это больше похоже на слюну, чем на нитки!?

Что за...? Мой язык!? Когда я сплюнул, я узнал еще один секрет анатомии серого демона: их языки причудливо длинные!!

Он не на уровне лягушачьего, но все равно вдвое длиннее моих ног. А! Поскольку у серых демонов такой плохой баланс, они используют свои языки, чтобы собирать пищу? Мне кажется, я что-то напутал.

Ну, это интересно и все такое, но сейчас мне нужно сосредоточиться на нитях. Давай посмотрим, смогу ли я...

\*ТЬфу\*

Ага. Они также могут выходить из моих лап. И не такие липкие. В книгах сказано, что я могу управлять липкостью, но я пока не знаю, как это сделать. Тогда давай пошевелим руками!

---

Ух..., ух..., на полпути... туда...

Фу. Это было какое-то испытание. Хорошо, что эта платформа была здесь, так что я мог отдохнуть.

Подъем прошел относительно безболезненно, если не считать сильного истощения. Несмотря на то, что я новорожденный, я более хорошо приспособлен, чем ожидал. Может быть, именно поэтому богиня перевоплотила меня во взрослое тело?

Тем не менее я достиг этой платформы как раз вовремя. Почему? Потому что кто-то другой станет добычей для замаскированных под валуны монстров.

Группа рыбоподобных существ направлялась ко входу в туннель, ведущий к озеру на следующем уровне. Они были вооружены, но только примитивными копьями и ножами.

Может быть, они родственники сахуагинов из моего мира? [Идентификация] не заходите так далеко. Мне серьезно нужно повысить свой уровень...

Впрочем, рыболоуды долго не протянут. [Магическое зрение] лучше, чем [идентификация] в радиусе действия, поэтому я вижу, что магия рыболоудов слабее, чем поддельные валуны в этом отделе. Или, лучше сказать, они практически не магические. Может быть, они и мускулистые, но я не настолько оптимистичен. Если они действительно избавятся от булыжника, то для меня это нормально.

Ладно, настал момент истины. Рыболоуды проходят мимо валунов...

\*Чавк!\*

А? А!? Половина одного из рыболоудов исчезла!

Валуны! Это... змееголовые черепахи? Нет, раз уж мы на суше (а еще лучше-под ней), стоит ли называть их черепахами?

Во всяком случае, одна из двух черепах только что откусила эту потерянную часть рыболоуда. Несмотря на то, что валун был черепахой, он был так быстр, что я не мог его увидеть! Парень, которого только что съели, даже сделал полшага после укуса, как будто остатки тела не заметили, что его съели!

Остальные четверо рыболоудов в шоке остановились, чтобы стать добычей черепахи позади них. Еще один рыболоуд был съеден, в то время как остальные трое пытались занять позицию для контратаки.

Это было блестяще предотвращено первой черепахой, которая снова взяла другого рыболоуда в качестве закуски. Двое оставшихся рыболоудов, должно быть, поняли, что им не справиться, поэтому они побросали оружие и попытались убежать.

Что? .. Вторая черепаха сделала то, что я никогда бы не подумал, что это возможно в реальной жизни! Она спряталась в свою раковину, а затем начала метаться, как те раковины, которые вы бросаете в ту хорошо известную игровую франшизу с усатым водопроводчиком!

У двух рыболоудов не было ни единого шанса, и они превратились в ярко-красное пятно на валуне. Те части их тел, которые не превратились в кашу, были разосланы повсюду... и один из них идет сюда!

\*Шлеп!\*

Тьфу... одна из их рук была отправлена в полет так далеко... Бле...

Две черепахи принялись есть останки рыболоудей. Я ... я не думаю, что захочу есть рыбу какое-то время. Не знаю, где здесь есть еда, но я не настолько голоден, чтобы съесть руку здесь. Особенно это ужасное зрелище.

Давай просто продолжим восхождение. Мое онемение в руках исчезло, пока я смотрел шоу брызг... а? Там внизу что-то есть... Змея?

Темная змея ползала по земле, выскивая части тела рыболоудей, которых только что убили и

которые не интересуют черепаху. Это что, падальщик?

- ...Знаешь, может быть, я и не так уж далек от истины. Она, должно быть, использовала навык, такой как [скрытность], или более слабую версию, [сокрытие], чтобы избежать эффекта [магического зрения].

Затем... мы оба игнорировали друг друга, потому что у нас не было необходимых навыков? Совсем как те рыболоуды из прошлого! ... Я возьму навык поиска, когда у меня будут очки навыков для него.

- Шшшшшш!! - змея

А? Вот дерьмо! Я только что встретился глазами со змеей! Она смотрит сюда убийственным взглядом!

Почему?! Это из-за руки, которая здесь, наверху? Но там же тонны останков!

Фу! Он начал карабкаться вверх по стене! И это быстро! В пять раз быстрее, чем было у меня!

П-прекрасно! Если тебе нужна эта рука, возьми ее!

\*Бросок!\* \*Бумс\*

Ой. Я ударил змею. П-прости. Это было не нарочно... и вот она снова здесь!!

Я не могу драться здесь, здесь слишком мало места для борьбы! И эта змея выглядит сильнее меня. Черт возьми, я же только сегодня родился! Я ни за что не буду знать, как драться.

Тогда давай убираться отсюда! Бросить нить, закрепиться и подняться!

... О да. Она взбирается в пять раз быстрее меня. Что же мне теперь делать?!

Если бы я только мог добраться до вершины, тогда я... Подожди секунду. Если я не могу добраться до вершины раньше, чем она доберется до меня, то разве мне не нужно просто замедлить ее?

Я притворился, что соскальзываю, и встал вверх ногами, держась в безопасности с нитью, обернутой вокруг моих запястий. Я закончил приготовления как раз вовремя! Змея только что взобралась на ту же самую платформу, на которой я отдыхал.

Вперед! Убийственная атака, плевков нитью!!

Массивная масса нитей и слюны ударила ничего не подозревающего змея в лоб, приклеив его голову к платформе.

Точно, теперь - убийственная атака номер 2! [Аура тьмы]!

Черная туманная тварь вышла из моего тела и направилась к змее.

- ШИИАААА!! - змея

МВА-ха-ха! Продолжай извиваться, жалкий необработанный бумажник!

Змея почувствовала сильную боль, когда ее омывала аура. Или, похоже, она как раз боль и испытывает? Если она притворяется, то она бы получила Оскара за лучшее изображение боли и страданий! О, змея. Правильно...

Теперь, когда все так близко, разве [идентификация] не срывается?

Раса:

Змея-падальщик

Это кое-что объясняет, но не ее глупый уровень гнева на меня. До того, как я ударил ее в лицо в первый раз, я имею в виду.

Ух, у меня начинает кружиться голова. Может быть, это из-за умения? Тогда лучше остановись и лезь!

Я закрепил свое положение и снова начал взбираться на вершину. Прикончить его? Ни за что! Эта змея достаточно большая, чтобы удавить сразу двух рыболодов! Не говоря уже о маленьком, очаровательном мне!

Я продолжал карабкаться, пока змея пыталась снять липкие нити. Она с трудом оторвалась от платформы и посмотрела вверх, чтобы продолжить погоню. Однако...

\*Бамс, бамс, бамс, бамс \*

\*Шлеп!\*

Ха! Получи это, ты, тупой ползун! Если бы Боулдер-боулинг существовал, я мог бы взять трещину в качестве чемпионского титула!

Я видел валун во время первой половины моего подъема, и что его основание начало разрушаться. Итак, я воспользовался возможностью использовать последние секунды действия [ауры тьмы] на скале, слегка подтолкнуть ее, и все. Одна блинная змея-падальщик, готовая к выносу. Но фу, это было близко.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.4

Вы заработали .3 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно .3 очка навыков.

Ценность кармы уменьшилась.

Приобретенное звание: [убийца гигантов]

Приобретенный навык: [увеличение силы (небольшое) ур.1]

Приобретенный навык: [увеличение жизненной силы (небольшое) ур.1]

Приобретен бонус опыта.

Вы заработали .3 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", дополнительно заработано .3 очка навыков.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.5

Вы заработали .1 очко навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно .1 очка навыков.

А? Подожди секунду. Разве сейчас не всплывает много всякой всячины? А? Еееееехх!?

Навыки:

На Терра Соль люди и существа могут получить особые способности, известные как навыки.

Почти все навыки, за исключением двух специальных групп, могут достигать уровня навыка 50. Навыки, достигшие 50 ур., могут быть обменены на навык более высокого ранга. Этот процесс называется "эволюцией навыков".

Когда навык достигает определенного уровня, производный навык разблокируется в магазине навыков. Получение класса также откроет новые навыки. В этом случае навыки будут связаны с этим классом.

Можно также использовать несколько навыков на определенных уровнях для эволюции слияния навыков, где вы получаете новый, продвинутый навык, который сочетает в себе эффекты всех составляющих навыков.

Навыки, которым недостает уровня мастерства, являются совершенными навыками, и их больше нельзя улучшить.

Различные категории навыков:

Навыки способностей:

Навыки, которые могут изменить ваши статусные ценности.

Это также включает в себя специальные навыки, которые улучшают тело владельца навыка, чтобы противостоять напряжению статусных значений выше, чем то, что может выдержать его тело.

Атакующие Навыки:

Навыки, которые используются для атак. Можно разделить на три подкатегории:

Искусство: специальные движения, используемые с оружием. Один художественный навык включает в себя множество разновидностей искусств.

Нормальные: навыки, которые являются улучшенными версиями атак, которые можно сделать без каких-либо навыков.

Мистика: специальные атаки, которые находятся на границе, чтобы быть магией.

Магические навыки:

Навыки, которые используются для каста магии. Можно разделить на две подкатегории:

Книга заклинаний: навыки, которые позволяют мгновенно использовать магические заклинания, записанные в навыке. Можно разблокировать новые заклинания, повышая уровень навыка или используя другие специальные средства.

Стиль заклинания: навыки, которые позволяют использовать магические заклинания определенным образом. Нужно работать вместе с навыками книги заклинаний, чтобы работать.

Навыки крафта:

Навыки, улучшающие способность создавать предметы. Это также могут быть навыки, которые позволяют мгновенно воспроизводить предметы с помощью MP или SP, а также необходимые материалы.

Активные навыки:

Навыки, которые требуют определенных затрат и условий для использования. Все такие навыки, которые не попадают в другие категории, помещаются здесь.

Пассивные навыки:

Навыки, которые постоянно используются. Все такие навыки, которые не попадают в другие категории, помещаются здесь.

Навыки сопротивлений:

Навыки, которые изменяют сопротивление человека определенным атрибутам.

Навыки восприятия:

Навыки, которые изменяют способность собирать или скрывать информацию.

Лидерские:

Навыки, которые изменяют способность человека сотрудничать с другими.

Элементарные навыки:

Навыки, которые предоставляют пользователю искусственные атрибуты.

В определенной степени можно добиться такого же снижения издержек и усиления эффекта, как и в случае расового признака(признаков).

Навыки монстров:

Навыки, для получения которых требуются определенные черты характера.

Название происходит от того, что более 90% этих типов навыков требуют черт монстров.

Дополнительные навыки:

Навыки, которые обладают слишком большой силой или слишком странны, чтобы считаться членом предыдущих категорий навыков.

Самый высокий уровень квалификации для дополнительных навыков - 10й ур.

Дополнительные навыки делятся на 3 подкатегории:

Героические навыки: основаны на определенных фигурах в легендах и историях в мирах, отличных от Терра Соль.

Навыки монстров: основанные на монстрах на Терре Соль и вдали от нее.

Пустотные навыки: навыки, имеющие атрибут, отличный от основных 12 базовых атрибутов, и их комбинацию атрибутов.

Комментарий Альватрии: помните, что навыки атрибута тьмы - это лучшие навыки.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1154358>