Мы идем в поход, мы идем в поход. Гип-гип ура, мы идем в поход. В пещерном туннеле!!

Люди могут захотеть спросить о моем счастливом настроении, но я слишком взволнован тем, что нашел вход на следующий уровень! И сбежал с ужасного девятого этажа!

Поверьте мне, это место было хуже, чем я мог себе представить. Я мельком взглянул на кобру и черепаху используя [идентификацию], прежде чем покинуть это место, и боже, эти результаты были ужасны.

Имя:

Нет

Раса:

Главрас Банкартл| Пол:Мужской

Уровень:

35

HP: 170

MP:45/45

SP:126/126

STR:88

VIT:202

MAG:33

RES:148

SPD: 29

DEX: 41

INT: 78

LUC:102

Имя:

нет

Раса:

Главрас Офиакья| Пол: Мужской

Уровень:

36

HP: 77/77

MP: 152/152

SP: 71/71

STR:78

VIT:71

MAG:179

RES:102

SPD: 82

DEX: 88

INT: 112

LUC:98

Тот что описан выше - это черепаха, а другой - кобра, между прочим.

У МЕНЯ НЕТ НИ ЕДИНОГО ШАНСА В ЭТОМ АДУ!!

Это место должно быть подземельем! Пожалуйста, пусть это будет подземелье. В том смысле, что на первых этажах живут только слабаки. Пожалуйста!

Я не знаю, удача ли это, что эти два монстра прошли мимо меня прямо перед тем, как я вошел в туннель (надеюсь), ведущий на следующий этаж.

Сам туннель такой же темный, как и предыдущее место, только более пыльный, и с большим количеством валунов повсюду. На предыдущем этаже было много источников воды здесь и там, что было хорошо против обезвоживания. Этот сухой туннель - освежающая смена обстановки. И воняет не так, как в змеиной норе. Погоди, а у меня есть нос?

Мое [чувство опасности] покалывает. Кто-то спускается из туннеля! Давай пока пойдем за тот валун. [Скрытность] и [Камуфляж], не подведите меня сейчас!

Я ждал, затаив дыхание... пока не появились две кобры. Фу, рад, что я их заметил. Это внезапный рост навыка [чувство опасности] помог. Отдай его чешуйчатому величеству.

"(Когда эта полугодовая инспекция была сделана, старый болван.)" - Кобра 1

А? Что?

"(Действительно. Это довольно утомительное занятие. Почему эти остатки Бога бытия не могут быть самодостаточными?)"- Кобра 2

Я могу понять, что говорят монстры! Даже если все остальные только ревели, как неразумные монстры... о, да. Это, должно быть, та самая [языковая адаптация] в действии. Думаю, это работает только на языках, которые имеют значение.

И Все Же, Бог Бытия? Это не похоже на то, с чем вам стоит играть.

"(Не говори таких вещей. Это неизбежно приведет к катастрофе.)" - Кобра 1

"(Вы правы. Даже если эти Сахуагины не знают ценности этого этажа, кто знает, какие люди могут наткнуться на это подземелье?)" - Кобра 2

Некоторые темы, о которых я хочу знать больше! Дай мне услышать больше!

"(Ты это учуял?) " - Кобра 1

Вот дерьмо! Активируйте [Скрытность] и [Камуфляж] в полную силу!

Ай! Они все еще идут сюда! [Скрытность] и [Камуфляж], [Скрытность] и [Камуфляж], [Скрытность] и [Камуфляж]!

"(Это просто обычный старый камень, чувак.)" - Кобра 2

"(Кто-нибудь делал перестановку в последнее время? Я бы хотел, чтобы у нас были тепловидение, как у тех вредителей, которые всегда пытаются съесть остатки нашей еды. Было бы легче выяснить, исходит ли новый запах от живого существа или нет.)" - Кобра 1

"(Да, эти маленькие змеи раздражают. Что у них есть некоторые полезные навыки, которые только усиливают раздражение. Подумать только, эти вредители оскверняют это славное царство владыки Главраса.)" - Кобра 2

Они ушли на девятый этаж, жалуясь на змей-падальщиков. Так что не только я их ненавижу.

Но все же это было слишком близко. Я получил кое-какую информацию из этого ужаса неизвестности, но это, вероятно, сократило мою жизнь. Это только что было по-настоящему страшно. Хорошо было только то, что они не были похожи на монстров из фильмов ужасов. По-моему, я плохо с ними справляюсь.

Кроме того, почему кобры более изощренные, чем я? Это оскорбительно! Не говоря уже об унижении.

И я добрался до конца веревки. Или туннеля, если вы хотите более образно.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Найдено новое интересное место: [Водный узел Главраса], этаж 8

Этот этаж намного меньше, чем этаж 9. Он всего лишь размером с гимнастический зал, и большую часть пространства занимает огромный, светящийся кристалл в центре комнаты. У меня болят глаза после всех этих дней без света.

Кроме того, в этом месте нет никакой Растительности или источников воды, так что я должен двигаться дальше.

Но прежде я хочу кое-что проверить. Все эти разговоры о "Главрасе" и "подземелье" вызвали у меня желание провести некоторые исследования. И это место почти безлюдно, по крайней мере еще на полгода.

После того, как я спрятался за каким-то укрытием, в малом шансе, что что-то пройдет мимо, и посмотрел это место в гримуаре.

... Плохая новость. Нет никаких новостей!

Когда я воспользовался функцией автоматического поиска Кигаль, то ничего не нашел о самом "Главрасе", а на странице о "водном узле Главраса" написано только следующее:

"Подземелье, созданное остатками Бога бытия. Из-за этого водный узел Главраса находится вне власти высшего бога, а это означает, что боги не могут самостоятельно собирать данные из подземелья."

Ну, это очень неприятно. И этот Бог бытия, о котором он говорил?

Согласно книге - это сверхмассивная энергетическая сущность, которая была удостоина имени Бога бытия. Его силы были настолько велики, что даже собственное эго существа было уничтожено этими силами, что послужило причиной разрушения. Для меня это больше похоже на зверя Апокалипсиса, чем на Бога-Творца.

Сущность почувствовала нескольких богов из разных миров, которые пытались остановить ее от разрушения собственного мира, и многих других в этом процессе. Затем в бой были посланы двенадцать идей элементов, слишком расплывчатых, чтобы их можно было назвать богами. Стихии поглащали силу Бога бытия и преобразовались в двенадцать высших богов, каждый из которых был столь же силен, как и главные боги других религий.

Затем высшие боги сражались и победили Бога бытия. Однако "труп" Бога бытия превратился в новый мир, переполненный силой сущности. Высшие боги стали правителями этого мира и создали специальную "Мировую систему", чтобы стабилизировать переполняющую мир силу. Тогда мир был назван по имени самого Бога бытия - Терра Соль.

.. Я не ожидал узнать о сотворении мира, когда искал правду о подземелье. Тогда как насчет остатков этого бога?

ЭМ... некоторые части тела Бога бытия отломились во время его битвы с высшими богами, и эти части упали на Терра Соль после сотворения мира. Эти остатки отбрасывают автоматические аналитические способности мировой системы, превращая область вокруг остатка в черный ящик, если вы не исследуете это место самостоятельно.

Сволочь. Тогда для меня не было никакого выхода. Значит, это место - рудимент? Хмм...

ГВАААА!! ВЫВКЛЮЧИТЕ ЕГО!

Ну и дела. Это была плохая идея. Я попытался использовать [идентификацию] на огромном хрустальном столбе, и мой мозг почти поджарился! До состояния очень хрустящего бекона.

Задание:

Исследование водного узла

Квестодатель:

Высший бог воды, Лусалки

Описание:

Скрытое подземелье, Водный узел Главраса, представляет угрозу для всех вод в мире, но из-за вмешательства остатков Бога бытия дальнейшая информация о подземелье недоступна.

Люди, которые попадают в это похожее на мираж подземелье, пытаются установить связь между ним и мировой системой.

Содержание:

Используйте навык сбора информации на основной единице подземелья, водном узле Главраса. Завершено

Награда:

1.0 Очко навыков

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Вы заработали 1.0 очко навыков

Благодаря "Чемпион Альватрии", заработано дополнительное 1.0 очко навыков.

Получен опыт за завершение задания.

И это так... Что? Я получил очки, так что я не хочу жаловаться, но объяснение было бы столь же вдумчивым. И еще я получил слишком мало очков, если сравнивать с рисками! Конечно, этого достаточно для одного-двух навыков, но мое серое вещество почти стало угольно-черным!

Я хотел покинуть этот дурацкий этаж как можно скорее, но когда я пробирался к входу на следующий этаж...

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Обнаружен связанный квест: [Ошибка узла (I)]

Ладно, и что теперь?

Задание:

Ошибка узла (I)

Квестодатель:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Соединение с водным узлом Главраса и мировой системой теперь выполнено!

Из новообретенной информации, собранной из соединения, считается, что подземелье создает особое барьерное поле, используя остатки Бога бытия. Этот барьер не позволяет никаким высшим силам заметить существование подземелья, если только это не будет кто-то более сильный, чем сам Бог бытия.

Установите устройства слежения по всему подземелью, чтобы обойти разрушающий барьер и положить конец дьявольскому подземелью.

Содержание:

1. Разместите 10 следящих устройств в разных местах силы на первом этаже водного узла Главраса. 0/10

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награда:

3 Очка навыков

Разблокировка: Ошибка узла (II)

Новый квест, основанный на моих недавних действиях. Должен ли я гордиться собой? Просто я просто чувствую себя сбитым с толку.

Сам квест выглядит как восхитительное предложение. Всего 1 очко навыка - это слишком мало для таких неприятностей, даже если оно удвоено, но места силы - это в основном места с высокой концентрацией эфира. [Волшебное зрение] найдет их без проблем. И вообще, это первый этаж. Если дело дойдет до драки, я могу просто искать выход, а не места силы, и покинуть это сумасшедшее место.

Кроме того, этот квест, вероятно, является тем же видом цепных квестов, что и в РПГ. Вы выполняете один квест, и в результате появляется новый. Сложность будет расти по мере того, как вы продолжаете цеплять задания, но и награда тоже. Некоторые вещи могут отличаться от того, что я знаю, но не важно. Я могу проверить в Кигале, когда буду подниматься по этажам.

Честно говоря, это довольно хорошая сделка для меня. Я должен начать с выхода, и у меня есть навык [автоматического отображения], который поможет мне вспомнить, где находится выход. То есть я могу использовать этот цепной квест как некий тренировочный полигон. Я не ожидаю, что Серый демон будет с радостью принят внешним обществом, так почему бы не использовать эту адскую дыру для серьезного шлифования уровня?

Но к какой расе я должен стремиться? Кигаль не объясняет, какие действия должны быть сделаны, чтобы эволюционировать в конкретную расу. Все что в нем говорится, так это то, что можно получить несколько варианты дальнейшего развития после выполнения нескольких требований по достижении максимального уровня.

Может быть, я должен стремиться к одной из рас, которые я разработал? Это монстры, которых я знаю лучше всего на всей Терра Соль. Угадать их требования к эволюции должно быть проще простого.

.. Хотя это зависит от того, когда эти ребята будут добавлены в мировую систему...

Ну, то время, то горе. Достаточно просто установить разумную цель, а затем подобрать любые навыки, расы и даже классы, основанные на этой цели.

Прежде всего, какова должна быть цель? В, какое существо, из тех что я создал, у меня есть возможность развиваться? Вся эта "приспособляемость демона" ограничивает меня расой демонов, поэтому я должен начать оттуда. Сколько демонов я создал изначально?

... Кур Кигаль. Давай нацелимся на него.

Это самый человекоподобный из всей группы, и это демон тьмы и еретических атрибутов. Поскольку он был разработан, чтобы быть убийцей, это, вероятно, связано со скрытностью, стиль, которому я посвятил себя с самого рождения.

Требования для его эволюции должны быть чем-то вроде того, чтобы быть демоном тьмы или еретическим атрибутом или иметь навыки тех же атрибутов. Это, и, вероятно, такой класс, как ассасин. Это не было бы странно для того, чтобы это произошло. Давайте посмотрим, что Кигаль имеет на класс убийц...

Тцк. Есть такой класс, но мне нужно закончить класс вор, прежде чем даже думать о его запуске.

В таком случае я пойду скромным путем и постараюсь не ввязываться в драки, когда буду спускаться на первый этаж. Этой награды за установку этих устройств слежения достаточно, чтобы покрыть класс Вора. Мне просто нужна она.

После получения класса или выполнения всех требований к нему я должен стремиться к навыку [распознавание], так как выбор любых других навыков монстра может сбить меня с пути к Кур Кигаль.

Вместо этого я должен выбрать навыки еретического атрибута, но их, вероятно, лучше взять в мои бесплатные начальные слоты навыков. Я также должен найти какой-то навык на вроде инвентаря. В конце концов, нет таких навыков, которые приходят от того, что ты демон.

... Это будет так здорово!

Книга Кигаль: Классы

Классы:

Класс - это профессия, основанная на определенном архетипе.

Классы доступны в магазине навыков после выполнения определенных требований. Можно иметь до 5 классов, один основной класс, а остальные - подклассы. Невозможно изменить классы, за исключением тех случаев, когда один из них обновляет их.

Классы в основном используются только гуманоидами, так как мировая система не дает никаких предупреждений, когда кто-то выполняет требования для разблокировки класса. Вместо этого необходим определенный магический инструмент, чтобы выявить, для каких классов вы выполнили требования.

Поскольку у них нет доступа к таким магическим инструментам, монстры практически неспособны получить классы. Однако некоторые расы монстров могут получить класс в результате эволюции. Такие ситуации в основном наблюдаются у полумонстров.

Преимущества:

Класс будет предоставлять исправления характеристик статуса, связанных с профессией. В некоторых случаях статус может упасть, а не увеличиться, что делает выбор классов чрезвычайно важным.

Классы также могут разблокировать специальные навыки в магазине навыков, которые невозможно получить никаким другим способом. Они также предоставляют способности, когда они достигают определенных пороговых значений в специальных уровнях класса, которые есть у каждого класса. В большинстве случаев это такие специальные навыки для этого класса.

Типы классов:

Существует пять различных групп классов, причем каждая категория специализируется на отдельном предмете. Это классы воинов, классы магов, классы разведчиков, классы ремесленников и специальные классы.

Воинские классы концентрируются на физических сражениях, сосредотачиваясь на использовании специального типа оружия или боевого стиля, который использует это оружие.

Магические классы специализируются на магической силе. Классы делятся в зависимости от того, какой тип магии является их главным оружием.

Разведывательные классы сосредоточены вокруг шпионажа и обмана. Есть несколько исключений, которые могут сражаться так же хорошо, как и класс воинов, но разница все же есть.

Ремесленные классы - это ремесленники, которые создают различные предметы. У них нет боевых способностей, за исключением, может быть, тех, кто может использовать оружие, которое они делают.

Специальные классы - это классы, которые слишком далеки от нормы четырех первых групп. Это классы, которые сосредоточены на предметах, не охваченных в первых четырех категориях, таких как торговец или стратег.

Основные классы и подклассы:

Количество классов, которые можно взять, ограничено 1 основным классом и не более чем четырьмя подклассами.

Основной класс получает все специальные способности и коррекцию статуса выбранного класса и представлен как основная профессия данного лица. Между тем, подклассы получают только 75% исправлений статуса и ограниченное количество специальных способностей, которые приходят вместе с классом. Количество очков навыков, необходимых для получения классов, различается в зависимости от того, какой тип и ранг класса.

В то время как основной класс доступен каждому, подклассы имеют ограничения, основанные на расовом ранге и уровне. Необходимо также платить дополнительную цену за каждый подкласс, который вы получаете после первого.

Подклассы разблокируются на следующих уровнях:

1. Первый подкласс разблокируется на расовом ранге F, на Ур. 10

2. Второй подкласс разблокируется на расовом ранге E, на Ур. 20

Стоит на 1 очко навыка больше первоначальной цены.

3. Третий подкласс разблокируется на расовом ранге D, на Ур. 10

Стоит на 2 очка больше, чем первоначальная цена.

4. Четвертый и последний подкласс разблокируется на расовом ранге C, на Ур. 10

Стоит на 4 очка больше, чем первоначальная цена.

Ранжирование классов:

Классы делятся не только по категориям, но и по рангам.

Эти ранги создаются для того, чтобы показать сложность требований, которые необходимо выполнить для получения класса.

Поскольку класс с более сложными требованиями более силен, чем его сверстники, эти рейтинги также работают, чтобы продемонстрировать, насколько сильным может быть класс. Это также означает, что можно разблокировать класс того же ранга, но более мощные способности, если выполнить требования для этого класса.

Очки навыков, необходимые для каждого класса, также определяются этими рангами.

Ранги распределяются следующим образом:

1. Начальный: Стартовые классы к первым четырем категорям. То есть класс воинов, класс магов, класс разведчиков и класс ремесленников. Они могут быть использованы для получения навыков, которые приходят с ними, но ни один из навыков не является уникальным для этих классов. Более популярный вариант-взять класс среднего ранга в тот момент, когда они их разблокируют.

Основной Класс: 3 Очка навыков.

Подкласс: 5 Очков навыков.

2. Промежуточный: эти классы являются тем, что считается настоящими начальными классами. Включает в себя такие классы, как фехтовальщик, чародей, вор, торговец и оруженосец.

Основной Класс: 5 Очков навыков.

Подкласс: 7 Очков навыков.

3. Продвинутый: классы, которые можно получить, только продвинувшись в классе среднего

ранга, плюс некоторые возможные другие требования.

Основной Класс: 10 Очков навыков.

Подкласс: 12 Очков навыков.

4. Мастер: самый высокий ранг классов, который только можно взять. Они все еще могут стать сильнее, выполняя требования к более сильным вариантам этого класса.

Основной Класс: 12 Очков навыков.

Подкласс: 15 Очков навыков.

Комментарий Альватрии: специальные классы, на мой вкус, лучше, чем другие.

http://tl.rulate.ru/book/47925/1163609