

И вот, приехали!

Это, должно быть, худший альпинистский опыт в моей жизни! Прямо по воздуху к сталактиту? Может быть, я мазохист?

В любом случае, пора начинать его разрушать. Большая змея движется, и, судя по рисунку пола лабиринта, она появится перед искателями приключений прямо подо мной.

Мне нужно точно рассчитать время. [Аура тьмы] - это единственная правдоподобная способность, которая у меня есть с этим телом, особенно когда мои руки заняты поддержанием устойчивости этой нити.

Я держался одной рукой за сталактит, чтобы сохранить равновесие и, что бы моя аура проникала в камень. Спокойно, спокойно... продолжай разрушать эту штуку изнутри...

"Шаааа!" - босс змей

А вот и он! Давай, упрямая скала, падай уже!

Бздыщ!

Змея схлестнулась с авантюристами! Хорошо, что этот парень не похож на мага, как его младшие братья и сестры. Я имею в виду, что я бы использовал магию, а не бросался бы на злоумышленников очертя голову, но я это я.

Два ближайших к змее искателя приключений, я имею в виду жрицу и хобгоблина, устраивают хорошую драку, ослепляя большого зверя световыми шарами и дымовыми шашками.

Вожак в ковбойской шляпе отдал новый приказ - первым бить большую змею. Хобгоблин бросил еще несколько бомб в змею, в то время как ковбойская шляпа бросила несколько заклинаний ветра в змею... прямо в змеиную пасть!? Смилуйся надо мной! Я должен это запомнить.

Черт, я потерял концентрацию. Аура, Аура... еще немного... камень начинает трястись...

Бздыщь

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Получено звание: [Пользователь техники тьмы]

Получен навык: [Малый элемент тьмы ур.1]

Получен навык: [Магия тьмы ур.1]

Навык: [Малый элемент тьмы ур.1] был интегрирован в навык: [Элемент тьмы ур.12]

Получен бонусный опыт.

Новое звание? За использование ауры, наверное. И я думаю, что пришло время двигаться!

Я отшвырнул от скалы еще одну нить и успел убежать, прежде чем она упала прямо на змею.

Плюх!

Сталактит с остатками ауры, все еще сохранившимися на сломанной части, успешно пронзил змею... но не голову, как я надеялся.

Больше я ничего не могу здесь сделать. Время для быстрого отступления... вау!

Орк бросил девушку-разбойницу в сторону змеи, и она ударила змею снизу в челюсть! Какая-то световая штука обернулась вокруг ее меча, и она пронзила череп змеи при ударе!

Единственное, что помешало девушке-бандиту получить высший балл, - это то, что змея рухнула вместе с ней, погребя ее под собой. Ой.

Немного жаль, что я уже достиг максимального уровня, поэтому шкала опыта, была заполнена до краев. Ну а теперь мне действительно больше нечего здесь делать, так что давай удерем.

Подожди, что это?

Нашел тебя, силовое пятно номер 10! Получи!

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (I)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Соединение с водным узлом Главраса и мировой системой теперь выполнено!

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

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

Содержание:

Разместите 10 следящих устройств на разных силовых точках на 1-м этаже водозабора Главраса. 10/10

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награды:

3.0 Очка навыков

Разблокировка: Ошибка в узле (II)

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Вы заработали 3 очка навыков

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

Получен опыт за завершения задания.

Квест Ошибка в узле (II) - разблокирован

Му-ха-ха! Я сделал это! Конечно, мне помогли, но я получаю награду, так что я победитель! Какая удача, что я смог увидеть последнюю точку, когда свисал с крыши, когда авантюристы прикончили эту глупую змею!

Кстати, что случилось с теми парнями после этого? Эх, не моя проблема.

Во всяком случае, теперь я могу получить этот навык [еретического сопротивления]. Тогда мне нужно выяснить, как получить класс вора после этого. 100 единиц ловкости получить будет трудно...

Во всяком случае! Сейчас я возьму все, что смогу!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Приобретен навык в магазине навыков.

Приобретенный навык: [Еретическое сопротивление ур.1]

Хорошо! Теперь мне просто нужно повесить это и иммунитет с помощью некоторого начального навыка, который можно использовать и на себе.

А теперь - момент истины.

Имя:

Гарами

Раса:

Серый демон | Пол: Женский

Уровень:

10 | Возможна эволюция

Значение кармы:

-51

Навыки:

25

Очков навыков

7.0

НР: 26/26

MP: 28/28

SP: 32/32

STR:37

VIT:25

MAG:20

RES:23

SPD:27

DEX:36

INT:120

LUC:150

Все еще не хватает 64 очков в статистике DEX... и моя ценность кармы упала? Я имею в виду, она увеличилась? Да блиииин...

Я думаю, мне нужно посмотреть, есть ли среди этих эволюций какой-нибудь DEX-специалист. [Различение]... здесь это не работает. Или, как бы развивались другие существа, если бы они нуждались в [идентификации] и [различении]? Тогда это должно быть что-то вроде мастерской мастерства... "Варианты эволюции"?

Варианты эволюции:

Выберите направление эволюции:

Бес

Малый Газер

Арахдемон

Сумеречный Бес (Доп. раса)

Темный Гейст (Доп. раса)

Реха Зера (Доп.раса)

И вот он появился. Немного не в жилу.

Впрочем, как и следовало ожидать от серого демона. Есть шесть вариантов на выбор. И что это за " Доп. раса" привязана к половине из них?

Результат идентификации:

Термин:

Дополнительная раса

Описание:

Дополнительные расы (или доп. расы) - это вариант эволюции, который либо относится к очень особой эволюции, либо к мутации уже существующей расы.

Независимо от того, какого типа, полученное существо можно считать уникальным монстром.

Чтобы получить эволюцию Доп. Расы, нужно выполнить определенные требования, такие как наличие требуемых значений характеристик, владение определенными навыками и/или

классами на определенных уровнях или владение одним или несколькими конкретными титулами.

В некоторых случаях для такого рода эволюции необходимо обладать особыми чертами характера. Указанные черты могут быть получены только из ключевых предметов, которые появляются только один раз в определенный период времени, что приводит к выбранной эволюции, чтобы остаться верным названию "уникальный монстр".

P.S. Некоторые из этих эволюций могут быть результатом предельных богов, когда они увлеклись, поэтому нет никаких гарантий, что избранная раса будет сносно жить.

Это... лучше, чем я мог себе представить. И это три из них... вероятно, не что-то слишком сумасшедшее. В конце концов, все они имеют ранг F на древе эволюции.

Но даже в этом случае я должен посмотреть на них всех, просто чтобы быть в безопасности. Начиная с самого верха, это Бес.

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Бес

Описание:

Младший демон, который не имеет власти ни над какими атрибутами. Очень слабые, но из-за этого им разрешено оставаться в гуманоидных городах, несмотря на то, что они демонические монстры.

Слабак! Бесы слабы!! И что это за тусклая информация? Там нет ничего о, я не знаю, эволюционных требованиях, атрибутах существа или навыках, которыми обладает эта вещь? Дай мне передохнуть!

Ух... Я не ожидал, что информация, полученная от [Различения], будет настолько ограничена из-за низкого уровня. В этом случае, возможно, удастся не заглядывать украдкой в навыки цели... Я должен выровнять его по-крупному!

Что же касается беса, то давайте посмотрим, есть ли что-то в книге... было, но все же: бесы слабы!! Держу пари, что причина, по которой я получил это, заключается в том, что в любом случае все демоны ранга G могут эволюционировать в это.

Перейдем к следующему.

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Малый Газер

Описание:

Демон с причудливой внешностью единственного плавающего глаза. Они часто используются в качестве фамильяров, но их единственной положительной чертой является их огромная способность собирать информацию.

- ...не уверен, что хочу искать это в книге... *Перелистывание страниц*

Ага! Я не хотела его искать, и я был прав! Слишком слаб! Слабее беса! Но судя по его описанию, чтобы выжить, он больше рассчитывает на свои навыки, а не на статусные ценности. И вообще, почему эта книга доступна для меня? Может быть...

Список навыков:

Способности:

[Авто-восстановление МР ур.2] [Увеличение прочности (Малый) ур.11]+2 [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.6]

Магические навыки:

[Темная магия ур.1]Новый

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.9] [Скрытность ур.10] [Камуфляж ур.10]+1 [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Управление нитями ур.13]+1 [Метание ур.2] Новый [Усиление тьмы ур.16]+2 [Усиление дебаффов ур.7] [Автоматическое отображение ур.5] [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.4] [Сопротивление яду ур.4] [Еретическое сопротивление ур.1] Новый [Еретический иммунитет ур.1]

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.16] [Чувство опасности ур.15] [Идентификация ур.20] [Различение ур.5]+1 [Магическое зрение ур.19]+1

Элементы:

[Элемент тьмы ур.12]+1

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.5] [Паучья нить ур.19]+1

Ух. Я не знал, что список навыков показывает такие обновления. Здорово. И да. Пять уровней в Различении, навыке восприятия, могли бы открыть что-то вроде малого наблюдателя для мусора из ранга G, вроде меня.

А этот третий... наверное, из-за моих навыков монстра. Подожди, может быть, это что-то с высокой ловкостью?

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Арахдемон

Описание:

Демон - монстр, который принимает форму паука, чья голова является гуманоидным туловищем. Они известны своей жестокостью, но их единственный способ борьбы - использовать свои шелковые нити, которые очень легко воспламеняются.

Гримуар говорит мне, что у них более высокая ловкость, чем у первых двух, но слабость к огню? Со следующим этажом, наполовину охваченным пламенем? Вон отсюда!!

Черт. Первые три варианта оказались трэшем, но как насчет дополнительных рас?

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Сумеречный бес

Описание:

Мелкий демон, который обладает властью над атрибутом Тьмы. Он довольно озорной, но он также довольно лоялен, как и остальные расы бесов. Благодаря этому они являются одними из лучших кандидатов в маги, практикующие черную магию.

Хорошо, и гримуар говорит... неплохо. У него лучшая статистика DEX и RES, чем у оригинального беса. Может быть, эти две характеристики типичны для атрибута Тьмы?

Держу пари, что я разблокировал этот вариант из-за этого моего нового звания. Пользователь техники тьмы награждается людьми, которые используют навыки атрибута Тьмы в течение определенного количества времени и продолжительности использования. Качество навыка также имеет значение, поэтому причина, по которой я получил этот титул, должна быть связана с использованием [ауры тьмы] в качестве моего основного оружия.

Затем есть тот факт, что все мои другие навыки Тьмы также улучшились благодаря использованию ауры. Хотя я не уверен, что навыки сопротивления учитываются для приобретения этого титула, титул дал мне меньший элементарный навык атрибута, так что наличие реального элемента навыка также должно было сыграть свою роль.

Думаю, я не могу ожидать, что получу пользователя теневой техники или пользователя ядовитой техники от использования [скрытности] и [ядовитого клыка].

Давайте рассмотрим оставшиеся два варианта эволюции.

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Темный Гейст

Описание:

Демон похожий на привидение, сотканный из пыли. Этот образчик наделен свойством Тьмы, позволяющим ему разрушать и поглощать все, что находится внутри него. Он довольно опасен и агрессивен, поэтому люди должны держаться от него подальше, если они его видят.

У этого парня самый высокий DEX из всех, но он призрак... Ну-ух. Для меня это невозможно. Я

едва могу выдержать свое нынешнее тело!

Я получил это от пользователя техники Тьмы? Нет, в данном случае, я думаю, это потому, что я использовал [Ауру тьмы] слишком много раз. Это описание еще больше укрепляет мою веру в эту теорию...

Но даже в этом случае я не могу использовать эту штуку! Если этот следующий со странным именем не годится, я должен буду стать Сумеречным бесом...

Результат Идентификации: Эволюционный Вариант

Раса:

Реха Зера

Описание:

Паукоподобный демон, который живет в джунглях и пещерах. Они выслеживают свои цели, прячась в тени, или используют силу тьмы, чтобы ослабить врага, прежде чем прикончить его. Однако Реха Зера также является доброжелательным монстром и воздержится от нападения на добычу, которая слабее их самих.

И в гримуаре сказано, что статист DEX, такой же, как у Гейста? Я возьму его! Кроме того, в последнее время я схожу с ума от паучьего стиля, так зачем останавливаться сейчас? Получение большего количества навыков, связанных с нитями, не повредит... даже если я не смогу использовать их на втором этаже, черт возьми...

Ладно, я решил...

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Выбрана дополнительная раса - Реха Зера

Во время эволюции вы не сможете двигаться.

Вы хотите начать эволюцию в дополнительную расу - Реха Зера?

Да/Нет

Я не могу пошевелиться? Рад, что он сказал мне это заранее, но я уже открыл свой магазин!

После размещения последнего устройства для цепного квеста, я работал с созданием гнезда для себя в отверстии в стене рядом с ним. Вход покрыт нитями того же цвета, что и стена, а внутри есть несколько слоев паутины, которые захватят все, что удастся увидеть через фальшивую стену.

Итак, нет времени лучше этого момента, так что погнали!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Начата эволюция в дополнительную расу - Реха Зера

Хорошо. Немного напуган, но результаты... будут... заме...

Гримуар/Монстры/Демоны: Реха Зера

Название:

Реха Зера

Ранг:

F+

Тип:

Демон

Срок жизни:

100-250 лет

Атрибут:

Тьма

Черты:

Паукообразный младший демон

Описание:

Паукоподобный демон, который живет в джунглях и пещерах. Они выслеживают свои цели, прячась в тени, или используют силу тьмы, чтобы ослабить врага, прежде чем прикончить его. Однако Реха Зера также является доброжелательным монстром и воздержится от нападения на добычу, которая слабее их самих.

Внешность:

Реха Зера принимает вид черного паука с маленьким брюшком. У него шея, как у муравья, но голова по-прежнему паучья. У него только одна пара глаз, острые клыки и длинный язык.

Способности:

Средний НР:

G+

Средний МР:

F

Средний SP:

G+

Средний STR:

G+

Средний VIT:

G+

Средний MAG:

F

Средний RES:

F

Средний SPD:

F

Средний DEX:

F+

Средний INT:

C

Редкость:

D+

Ранг опасности:

F+

Реха Зера - это мастер, который расставляет ловушки своими шелковыми нитями. Он захватывает существ своими паутинами, а затем добывает их с близкого расстояния. Однако их нити слабы для огня.

В качестве резервного плана Реха Зера будет использовать несколько различных навыков атрибута Тьмы, чтобы ослабить добычу. Типы навыков различаются между отдельными Реха Зерами.

Комментарий Альватрии: с другой стороны, они ужасны в честном бою, поэтому большинство из них получают такие навыки, как [Побег].

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1189138>