

Ну вот и все. Хорошее, безопасное убежище, расположенное на одном из холмов, торчащих из стен Подземелья. Я вроде как хотел разбить лагерь на том же месте, что и раньше, но это слишком далеко? Почему? Потому что я хочу вскрыть банку жуликоватого действия прямо сейчас!

Ладно, люди (то есть я) слишком долго ждали этого момента, так что поехали!

Р-А-З-Б-О-Й-Н-И-К ... вот! Он готов к продаже! Ну что ж, тогда не возражайте...

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Вы хотите купить класс: [Разбойник] в Магазине навыков за 5 очков навыков?

Да/Нет

Конечно, я хочу купить класса Разбойник!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Купив класс [Разбойник], он станет вашим основным классом.

Вы все еще хотите купить класс: [Разбойник]?

Да/Нет

Да, я знаю, что это будет мой основной класс. Ради всего святого, в том-то и дело!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Вы действительно хотите, чтобы класс [Разбойник] стал вашим основным классом?

Да/Нет

ТАК РАЗДРАЖАЕТ! Да. Так что дайте мне класс уже!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

[Разбойник] назначен вашим основным классом.

Благодаря тому, что [Разбойник] является основным классом на уровне 1:

Получен навык: [Легкая поступь ур.1]

Получен навык: [Паркур ур.1]

Получен навык: [Засада Ур.1]

Отлично! Разве все эти протоколы безопасности не раздражают людей в этом мире? Как бы то ни было, я сделал большой шаг на пути к получению эволюции в Кур Кигаль... Я думаю.

Даже при малейшем шансе, что я ошибаюсь в требованиях эволюции, тот факт, что класс разбойник подходит мне как перчатка, не меняется.

Этот класс позволяет мне приобрести ранее недоступные навыки, которые имеют отношение к краже, воровству, созданию ловушек и другим мошенническим действиям.

Это также увеличивает рост статистики SPD и DEX... пока прирост довольно мизерный. Думаю, это лучше, чем снижение роста других показателей.

Класс не очень-то помогает в нанесении удара, но что с того? "Это не страшно, если он не ударит", в конце концов. Мне просто нужно сделать эту фразу правдивой. Я не говорю, что это будет легко, но это жизнь, которой я жил до сих пор.

Даже навыки, которые я получил в классе, говорят мне не сражаться в авангарде. [Паркур] - это навык, который усиливает двигательные способности. [Скалолазание] не было интегрировано в это, потому что первое также включает в себя технику скалолазания, а не просто улучшение движений при этом.

[Засада] дает моим атакам дополнительный импульс при запуске скрытой атаки. И [Легкая поступь] уменьшает мой вес во время использования. У этого навыка есть скрытые потенциалы.

Так вот, это навыки, которые я только что получил, но это еще не все. Во-первых, я хочу использовать тот свиток навыков, который получил в цепном квесте. Просто надо забрать его из моего хранилища, а потом... как я должен использовать эту штуку? Слишком надоедливо. [Идентификация]!

Название:

Свиток навыка - [Соппротивление страху]

Тип: Свиток навыков

Редкость: Ra

Качество: --

Долговечность:50/50

Эффект:

Учит навыку [Соппротивление страху]

Описание:

Свиток умения, который дает умение: [Сопротивление страху].

Использование: Примените магическую силу к открытому свитку.

И конечно же, нет никакого руководства по эксплуатации... или есть!? Способ заставить кого-то врасплох, [идентификация]. Причина, по которой ему не хватает "качественной ценности", должна быть в том, что любые такие свитки дадут пользователю навык, о котором идет речь.

Хорошо, теперь, чтобы использовать его... применяю ли я свою магическую силу к нему так же, как когда я использую [Ауру Тьмы]? Есть только один способ узнать... не срывайся на мне сейчас, свиток.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Получен навык: [Сопротивление страху ур.1]

Это сработало! Подождите, если применять магическую силу так просто, зачем вам нужен навык, который позволяет вам контролировать ее, чтобы использовать магию? Ах, потому что заставить ее проявиться - это совсем не то же самое, что тонко управлять ей.

Вопрос с магией может подождать. Мне нужно подумать, какие навыки я собираюсь взять. Давайте посмотрим, имея в виду [Паркур], я должен воздержаться от выбора таких навыков, как у лягушек [Прыжок] и [Бег], которыми обладают монстры-динозавры, живущие на этом этаже. Их просто засосало бы прямо в паркур.

Кстати, о лягушках, разве у некоторых из них не было навыка [Управление хлыстом]? Мне это нужно. И еще несколько потоковых навыков. Я вышел из сауны, так что теперь могу использовать как можно больше нитей. Но больше всего мне нужно что-то, что поможет мне в этом.

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (III)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

3-й этаж водяного узла Главраса содержит особую породу деревьев, уникальную для подземелья. Они должны быть частью механизма подземелья.

Принесите несколько образцов 30 из этих деревьев. Достаточно большой ветви каждого.

Содержание:

30 образцов деревьев, расположенных на 3 этаже водозабора Главрас. 0/30

Награды:

Свиток Навыков: [Сопротивление воде]

Если вы выполнили все прошлые задания

Набор ядов одобренные Лусалки

Разблокировка: Ошибка в узле (IV)

Сами по себе ветви-это не проблема, но убегать от всего пола, который любит плоды с этих деревьев и уничтожит все, что попытается причинить им вред, это может стать проблемой.

Хорошо, что передвигаться незамеченным - это вроде как моя специальность. Тем не менее, я хочу иметь что-то, что может помочь мне с этим. Навыки, которые помогут вам собирать вещи, пригодятся в любом случае. Давайте посмотрим...?

Подождите, если вы получаете как навыки, так и классы из магазина навыков, и вы можете использовать навыки, которые у вас уже есть, для поиска новых навыков... тогда что, если вы

ищите с помощью своего класса?

Давай попробуем... это сработало! Но Боже, всего четыре? [Взлом замков], [Чтение по губам], [Подслушивание] и [Без запаха]? Погоди, знаешь что, последнее звучит довольно логично. Я куплю его. Остальные три больше похожи на людей в городе, чем на монстра в подземелье, поэтому я пока отложу их.

Что касается чего-то, что поможет мне с заданием, как насчет чего-то вроде... этого... или, может быть, этого... О, это выглядит хорошо... да, это займет некоторое время...

Некоторое время спустя, и я готов к действию! Я уже подрезал 5 деревьев в качестве тестовых проб. Я использовал 7 очков, чтобы получить 4 новых навыка, один из которых был [Без запаха], и вот результат:

Список навыков:

Способности:

[увеличение здоровья (малое) ур.3] +1 [Авто-восстановление МР ур.6]+1 [Увеличение прочности (Малый) ур.20] [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.9]

Магические навыки:

[Темная магия ур.1]

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.11] [Модификация Еретика ур.3] +1 [Скрытность ур.13]+1 [Бесшумность ур.7]+2 [Без запаха ур.2]Новый [Камуфляж ур.13] [Устрашение ур.1] [Легкая поступь ур.3]Новый [Контроль нитей ур.13]+2 [Резка нитями ур.7] [Прокалывание нитями ур.1]Новый [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Удар хлыстом ур.1]Новый [Управление нитями ур.22]+2 [Метание ур.13]+3 [Прицеливание ур.6]+3 [Уклонение ур.2] [Альпинизм ур.6] [Паркур ур.4]Новый [Скалолазание ур.10]+4 [Концентрация ур.7]+2 [Засада ур.1]Новый [Продолжение битвы ур.1] [Усиление тьмы ур.17] [Усиление дебаффов ур.8] [Сбор ур.5]Новый [Знание жизненно важных точек ур.2] [Параллельное мышление ур.9]+2 [Автоматическое отображение ур.6]+1 [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.5] [Сопротивление яду ур.9] [Еретическое сопротивление ур.7]+2 [Еретический иммунитет ур.2] [Сопротивление страху ур.1]Новый

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.18] [Чувство опасности ур.22] [Идентификация ур.26]+2 [Различение ур.16]+3 [Магическое зрение ур.22]+1

Элементы:

[Элемент тьмы ур.15]

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.11] [Паучья нить ур.26]+2

Неплохо, правда? [Сбор] - это навык, который помогает вам легче собирать предметы и вещи. Лучше всего сказать, что вы инстинктивно знаете лучший способ собрать урожай, забрать или собрать предмет. Согласно записке, он творит чудеса с другими навыками собирательства. Навык [Прокалывание нитями] работает так же, как и режущий вариант. Единственная разница в том, что вы колете нитью, а не режете.

Как я уже говорил, моя работа с другими деревьями была относительно безболезненной... за исключением тех случаев, когда я недооценил потребление МР нового навыка [Легкая поступь]. Моя бедная голова...

Однако все это были простые безымянные деревья, расположенные в самых заброшенных местах пола. Никакие монстры не захотят тратить время или энергию, наблюдая за ними. Это означает, что это настоящая сделка. Когда я начну работать над этим деревом, что-то обязательно произойдет. Лучше подготовиться ко всему, что может случиться...

Я подошел к намеченному дереву. Он возвышался в луже речной воды. Может быть, причина, по которой квест включал деревья, в том, что они каким-то образом связаны с подземельем? Это не моя проблема, пока мне здесь платят.

Есть ли здесь большие плохие монстры? Слева-чисто. Правильно, чисто. Назад, чисто. Фронт? Только дерево. Мы готовы идти!

Я бросил нить к дереву и подтянулся с помощью [управления нитью]. Когда я приземлился, я убедился, что использую [Легкую поступь] и [Тишину], чтобы уменьшить количество шума как можно больше. Это сработало... в какой-то степени. Не настолько, чтобы привлечь чье-то внимание в городе, но в этом дурацком-большом, пустом районе никогда не узнаешь. Который тоже находится под землей, если вы забыли. Звуки здесь могут путешествовать чертовски далеко.

Давайте взглянем еще раз. Ни запада, ни востока, ни юга... тьфу! Динозавры на 6 часов! Нет, они просто проходят мимо. Они даже не смотрят сюда. Я подожду, пока они уйдут... двое? Разве эти парни не путешествуют стадом из трех человек?

Бздыщь!

Плохое предчувствие сбылось! Третий динозавр врезался в дерево с другой стороны! Не говоря уже о том, что у него есть навыки, чтобы проскользнуть через радар [чувства опасности], пока он не подошел так близко...

Дино использовал свои когтистые лапы, чтобы взобраться на дерево более умело, чем я ожидал, я забрался выше по дереву в надежде, что Дино поскользнется на более тонких ветвях. К сожалению, у этого парня есть кое-какие мозги. Он не поднимается выше ветвей, которые могли бы выдержать его вес. Мы в тупике ...

Бульк!

Что?.. Вода? Куда делись ... оставшиеся динозавры! Они вернулись! Это чертова ловушка!

Два Диноса оставались на "берегу" и изрыгали потоки воды изо рта, так что мне пришлось использовать ограниченное пространство на вершине дерева, чтобы увернуться от взрывов. А подо мной - карабкающийся динозавр, готовый схватить меня или разорвать пополам, как только я потеряю хватку.

Тогда ладно! Принять некоторые [аура]-ой! Теперь даже этот парень начинает блевать на меня водой! Тогда, как насчет какой-нибудь нити... нет. Меня чуть не сбило взрывом с берега. Тогда стоит ли переходить на личности с ядовитым укусом? Нет, динозавр может просто прыгнуть в бассейн вместе со мной.

Ух, это плохо. Нет никакого выхода... если только я не стану немного резкой...

Я отскочила от последней струи воды и оказалась на кончике ветки, едва способной удержать меня. Динос увидел это и не стал терять времени. Двое на берегу пытались удержать меня на этом месте своим обстрелом, а третий забрался выше.

Я пытался сопротивляться, но непрерывный обстрел не давал мне ничего сделать, кроме как цепляться за ветку дерева изо всех сил. Прежде чем я успел что-то предпринять, взбирающийся динозавр добрался до ветки, на которой я сидел, и ...

Отрезал ее. Словно салфетку. Черт возьми, какие острые когти. Это было все, о чем я мог думать, падая в бассейн вниз. Дино выглядел довольно самодовольным своим поступком... сосунок!

Бульк!

Кха, кха блеа. Должно быть, я проглотил половину реки...

План сработал. Блестящий побег. Динос понятия не имеют, что я мог бы избежать речных потоков после того, как меня вот так бросили в воду. Трюк прост, я сделал отверстие с [пространственным хранилищем] достаточно большим, чтобы хранить всю речную воду, текущую ко мне, а также сделал отверстие на другой стороне, что привело к тому, что площадь реки стала меньше текущей. Тогда мне просто нужно было вытащить себя на сушу своими нитями.

Эта стратегия была возможна только благодаря тому, что мое тело не могло утонуть. Я как спасательный круг. И еще потому, что я уже знал о топографии этого этажа. Долгое время, проведенное на этом этаже, в конце концов сработало для меня. Это стратегия, которую мог использовать только я.

Тем не менее, каким бы блестящим (или как бы вы это ни называли) ни был мой план, это было мое первое настоящее поражение... и оно закончилось одним из худших событий в моей жизни. Представьте, что вы катаетесь на самой большой и самой крутой водной горке, но внутри стиральной машины... это был бег на максимальной скорости.

Единственное, что хорошо, так это то, что часть "поездки" по озеру была относительно спокойной, так что я мог взять ситуацию в свои руки, прежде чем быть брошенным в течение, но, черт возьми, это опыт, который я не хочу переживать снова. Я врезался в скалы в реке, я боялся, что мой НР достигнет 0, прежде чем я смогу активировать [пространственное хранилище]. Просто чудо, что при таких обстоятельствах я мог так долго сдерживать дыхание.

Если я когда-нибудь получу гуманоидное тело, первое, что я сделаю, это приобрету навык [плавания]. Я имею в виду, что если есть умение прыгать и бегать, то следует ожидать и умения плавать.

Я пытался присмотреть за одним из них раньше, но не смог найти его даже с 7 очками мастерства. Должно быть, во всем виновато мое тело. Это не крик "спортсмен по плаванию" или что-то в этом роде.

Что касается того, почему этому Дино удалось обойти мое [чувство опасности], то это из-за одного из навыков, которыми он обладал. Я взглянул на него, падая с дерева. Это была [невидимость], продвинутая версия [скрытности]. О, и почему я знаю это, потому что [невидимость] - это комбинированная, эволюционировавшая версия двух предыдущих навыков.

Это было жалко, что я не заметил динозавра. А здесь я так гордился тем, что стал бандитом...

Есть две проблемы с нынешним мной, которые привели к поражению Динос раньше, и это укусит меня в будущем, если я не решу их.

"Если вы знаете себя и своего врага, вам не нужно бояться результата сотни сражений", не так ли? Это знаменитые слова Сунь-Цзы, так что давайте почтим их сейчас.

Я пройду по ним, пока буду жевать восстановительные травы, которые у меня припасены. Они иногда появляются как мутации вместе с более опасными типами, такими как Взрывающиеся ягоды, так что только кто-то с [идентификацией], как я, даже подумает о том, чтобы забрать их.

Моя первая проблема заключается в том, что мои способности обнаружения слишком слабы. Я могу легко заметить любого подкрадывающегося ублюдка с помощью [магического зрения] и [чувства опасности], но в тот момент, когда они используют навык скрытности, я обречен. Подумать только, мой злейший враг был бы таким же, как я.

Я могу исправить это, получив некоторые навыки, которые специализируются на противодействии навыкам сокрытия, но я не буду стремиться к ним прямо сейчас. Причина

кроется в классе изгоев.

Как и навыки, классы награждают владельца чем-то, когда он достигает уровня, кратного 10. Разница в том, что классы награждают навыками, а не очками навыков. И один из навыков, которые дает класс бандит, называется [Выявление].

Последствия этого умения можно считать немезидой моего телосложения. Он реагирует на все, что пытается оставаться скрытым, умение или отсутствие умения. То, как много вы можете узнать, определяется уровнем навыка, но даже в этом случае это именно то, что мне нужно для решения этой проблемы.

Итак, решение № 1: тренируйте класс изгоев так, как будто завтрашнего дня нет!

Вторая проблема - это отсутствие у меня силы. Столкнувшись с диносами без каких-либо нитей или планов, я был легкой добычей... или сидящим пауком. Если рассуждать логически, то динозавры-монстры имеют расовый ранг E, а я F+.

Я бил куки сильнее, чем раньше, но тогда у меня был план, несколько ловушек, элемент неожиданности и чертовски большая доля удачи на моей стороне. Другое дело, что все мои бои были либо оборонительными боями, либо боями, которые я начинал с ловушки или какого-то другого преимущества.

Однако на этот раз атаку начал я, и я с треском провалился. Я могу быть сильным против отдельных людей, но поставьте меня против группы, которая работает, чтобы защитить область, и я не стою даже пенни.

Поэтому мне нужна огневая мощь. Я сосредоточился только на своих сильных сторонах ловушек, паутины и истощения, но мне не хватает чего-то, что буквально наносит удар. Поэтому мне нужно найти способ произвести упомянутый удар.

Это можно было бы легко сделать, выращивая ЕХР и снова эволюционируя, но поскольку моя цель-эволюционировать в расу Кур Кигаль или что-то подобное ей, выбрать эволюцию только за ее боевую доблесть было бы все равно, что поставить карету перед лошадью. Если у меня нет другого выбора, то я должен это сделать, но давайте не будем делать ничего слишком поспешного.

Фу, я совсем разбит... Интересно, как держится мой НР? Может быть, некоторые из моих менее популярных навыков получили что-то из этого? Тогда вся сделка с первым убытком будет немного более терпимой.

Имя:

Гарами

Раса:

Реха Зера | Пол: Женский

Уровень:

8

Значение кармы:

-102

Навыки:

47

Очков навыков

1.2

HP: 41/62

MP: 39/69

SP: 21/63

STR:77

VIT:55

MAG:62

RES:82

SPD:93

DEX:101

INT:120

LUC:150

Не такое уж большое увеличение... но это в краткосрочной перспективе, так что это не плохо?

Хм? Значение кармы теперь минус 102? Как это ... ах. Мой план побега мог бы быть лучше и с точки зрения системы, ха.

Сумасшедшие планы или системы оценки в стороне, это прекрасно! Отрицательные 100 на моей карме - это как раз то, что мне нужно для "этих" навыков!

Но сначала давайте доставим ветви, прежде чем выбирать "этот" навык. Вместе с веткой, которую Дино так "любезно" отрезал для меня, я достал другие 2 ветки, которые еще не доставил из своего хранилища, и начал возиться с элементами управления квестом, чтобы отправить их дающему квест... или куда их посылают.

Магический круг появился под ветвями и исчез в нем... кроме одного!? Подожди, почему?! Что-то не так с качеством? В описании квеста ничего не говорилось о ... поставке веток 19/30?

Группа рыцарей работает сверхурочно? Нет, дело не в этом. Поскольку оставшаяся ветвь слишком сухая, чтобы быть той, которую я только что получил, и не так уж давно я получил пятую ветвь, так что я знаю, что у этого дерева нет никаких ветвей... Я думаю

Таким образом, в процессе исключения ветвь, которая останется, будет от дерева практики № 4. что странно, так как это дерево находится дальше всего от входа на этаж 2, а это означает, что существует низкая вероятность того, что именно группа рыцарей также играет в садовника.

Поскольку я уже получил награду за это задание, почему бы не посмотреть, кто этот садовник? Но сначала я хочу выбрать навык, которого мне все еще не хватает. Так...

Выбор начальных навыков:

Количество оставшихся слотов начальных навыков: 1

Поиск навыков: [навык сглаза!!]

Имеющиеся навыки:

[Сглаз тьмы ур. 1]

Навык сглаза, который наносит урон тьмой, приписывает урон всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится фиолетовым с черной склерой.

[Шокирующий сглаз ур.1]

Навык сглаза, который наносит шоковое заболевание всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится желтым с ромбовидными зрачками. Некоторые расы могут иметь желтую маркировку, похожую на тени для век, появляющиеся вокруг их глаз, даже когда навык не используется.

[Парализующий сглаз ур.1]

Навык сглаза, который наносит парализующий недуг всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится золотым с узкими зрачками.

[Ужасающий сглаз ур.1]

Навык сглаза, который наносит болезнь окаменения всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаза обладателя навыка становятся болотно-зелеными, а зрачки-прямоугольными.

[Злобный сглаз ур.1]

Навык сглаза, который уменьшает жизненную статистику и статистику силы всего, что находится в поле зрения владельца навыка. Может использоваться только одним из глаз владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится бирюзовым с черной склерой. Некоторые расы могут иметь бирюзовую маркировку, похожую на тени для век, появляющиеся вокруг глаза, на котором сосредоточен навык, даже когда навык не используется.

[Болезненный сглаз ур.1]

Навык сглаза еретического атрибута, который наносит эффект "иллюзия боли" всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаза обладателя навыка становятся серыми, а их зрачки принимают форму сломанного пятиугольника.

[Сглаз очарования ур.1]

Навык сглаза, который наносит болезнь очарования всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится розовым с сиреневым сердечком в зрачке.

[Сглаз страха ур.1]

Навык сглаза еретического атрибута, который наносит эффект "Иллюзия страха" всему, что находится в поле зрения владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится янтарным с черной склерой.

[Сглаз ярости ур.1]

Навык сглаза, который наносит болезнь ярости всему, что находится в поле зрения владельца навыка. Может использоваться только одним из глаз владельца навыка.

Во время использования глаз обладателя навыка становится красным с щелевидными зрачками.

- Ух ты! Больше, чем я надеялся. Я думаю, что мы можем пропустить последние три, они звучат больше для использования на людях, чем на монстрах. И этот глаз страха не стоит того, чтобы тратить на него один из моих бонусных навыков. У меня уже есть [Устрашение]. Даже если я не использую его так часто.

Два глаза атакующего типа - это, должно быть, глаз тьмы и... злобный глаз? Последнее больше похоже на псевдо-атаку, но даже [Аура Тьмы] не может уменьшить статистику жизни. Вероятно, это из-за ауры, что эти два навыка появились. Я имею в виду, что здесь нет ни огнеглазых, ни еретических глаз. Или, может быть, это было название пользователя этой техники?

Остальные четыре варианта тоже не так уж плохи, так как он может остановить любого атакующего монстра мертвым на их пути многими различными способами. Итак, вопрос в том, нужна ли мне сила атаки или улучшенный метод ловли монстров без каких-либо приготовлений?

- ...Должно быть, это тот самый. Я возьму это, а потом пойду и изучу своих потенциальных новых конкурентов. Интересно, кто они?

- Быстрее, идиоты, быстрее! Сделай этим деревьям новую стрижку, или я тебе новую подстригу!

- Но, сэр, нам не нужно стричь волосы.

- А я выгляжу шикарно, как мячик.

- Я ничего не говорил о волосах.

.....

- Немедленно подрежьте эти деревья!

- Ага! И отрежьте эти ветки, пока вы этим занимаетесь!

- Э-э-э, почему я должен иметь дело с этими ржавыми баками? А ты, ты уверен, что видел этого демона?

- КОНЕЧНО.

- Итак, демон атрибута Тьмы, найденный только в джунглях, находится внутри подземного подземелья, заполненного монстрами атрибута воды?

- УТВЕРДИТЕЛЬНЫЙ ОТВЕТ. ИЗ-ЗА ОТСУТСТВИЯ ОБОРУДОВАНИЯ УНИЧТОЖИТЬ ВРЕДИТЕЛЯ НЕ УДАЛОСЬ. ЗАПРОСЫ НА ВЫСОКОВЗРЫВАЧАТЫЕ ПАТРОНЫ ДЛЯ СЖИГАНИЯ.

- Ты пытаешься сжечь все подземелье дотла, пока мы все еще внутри?! Ты будешь дежурить на посту до конца этой операции! Предупреди меня, если кто-нибудь попытается приблизиться к нам.

- КОНЕЧНО.

- Хорошо, затем...

- ДОКЛАД. ГРУППА РЫЦАРЕЙ, ВЕРОЯТНО, ПЕРЕБЕЖЧИКОВ ИЗ КОРОЛЕВСТВА АВАЛАР, БЫЛА ЗАМЕЧЕНА ВХОДЯЩЕЙ НА ЭТОТ ЭТАЖ ПОДЗЕМЕЛЬЯ.

- Что?! Почему ты ничего не сказал?!

- ДО СИХ ПОР ЭТО ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ НЕ НЕСЛО КАРАУЛЬНОЙ СЛУЖБЫ. УНИЧТОЖЕНИЕ ВРЕДИТЕЛЕЙ ВАЖНЕЕ.

- Угхнаааа!!

Гримуар/Монстры/Динозавры: Главрас Слипраус

Название:

Главрас Слипраус

Ранг:

Е

Тип:

Динозавр

Срок жизни:

80-90 лет

Атрибут:

Вода

Черты:

Плотоядный Динозавр, Монстр Главраса

Описание:

Главрас Слипраус - это динозавр-монстр, который путешествует группами по три особи. Эти группы формируются еще в детстве и вырастают в нерушимое трио, способное помериться силами с самыми сильными противниками. У этих динозавров также есть большое врожденное чувство справедливости, и они предадут даже своего создателя, если сочтут их недостойными своей верности.

Внешность:

Главрас Слипраус имеет внешность хищного динозавра-монстра, похожего на хищника джунглей. У них чешуйчатая кожа, длинные когти, острые клыки и быстрые ноги. Их руки слишком коротки, чтобы считаться боевым потенциалом, но они как раз подходящего размера для повседневных целей.

Чешуя Главраса Слипрауса имеет морские цвета, что придает им примитивный камуфляж в туннелях их родного подземелья. У них также есть специальные плавники, похожие на плавники летучих рыб, на лодыжках и запястьях, которые они могут использовать, чтобы помочь им, когда они плавают.

Способности:

Средний НР:

F+

Средний МР:

G

Средний SP:

E

Средний STR:

E-

Средний VIT:

F

Средний MAG:

G-

Средний RES:

G

Средний SPD:

E

Средний DEX:

F+

Средний INT:

C+

Редкость:

В-

Ранг опасности:

Е-

Сила Главраса Слипрауса заключается в их командной работе и скорости. Эти монстры-динозавры - одни из самых быстрых в своем домашнем подземелье, и они обладают невероятной способностью бегать даже по мокрой поверхности или по поверхности воды, даже если это необходимо.

Настоящая сила Главрас Слипруасов - их безошибочная командная работа. С помощью простого зрительного контакта они могут понять планы и тактику своих собратьев, что делает их грозным противником для борьбы всей группой.

Комментарий Гарамии: какими бы великодушными они ни были, я не вижу себя в одной команде с ними.

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1224753>