

Глава 4.

Прикончив относительно слабого мини-босса Охотника, я вздыхаю с облегчением, когда он тоже не превращается в настоящую желчь.

Присев на корточки и распахнув сундук, я беру два предмета: голубой шарф, который больше походил на рваную старую ткань, и еще один кристалл характеристик, на этот раз дающий прибавку к Харизме.

[Платок Охотника (Редкий) - даёт +10 к Ловкости, а также бонус +15 к защите.]

Говоря о статистике, я проигнорировал эти уведомления в пользу принятия душа ранее, но я получил некоторые пассивные навыки при достижении определенных значений в каждой характеристике.

[Достигнув 50 в Силе, вы получили новый навык.]

[Сила Геракла (MAX) - Твоя сила - это сила легенды. Вне боя вы можете поднимать предметы на 200% тяжелее, чем позволяет ваш показатель Силы.

Дает 50% дополнительного урона без оружия.]

[Достигнув 50 в Ловкости, вы получили новый навык.]

[Сверхчеловеческие рефлекс (MAX) - вы можете поймать пулю голыми руками. Делает ваши рефлекс невероятно быстрыми.]

[Достигнув 50 в Выносливости, вы получили новый навык.]

[Безграничная жизненная сила (МАКС.) - Ваша жизненная сила очень мощна. Удваивает HP и SP, получаемые от Выносливость, а также увеличивает эффективность методов, связанных с Ki, на 20%.

Как побочный эффект, существа, чувствительные к жизненной энергии, сочтут ваше присутствие более привлекательным.]

[Достигнув 50 в Интеллекте, вы получили новый навык.]

[Начинающий маг (МАКС) - Вы вступаете на путь мудреца.

Удваивает MP, получаемый от Интеллекта, а также увеличивает эффективность заклинаний на 20%.]

[Достигнув 50 в Мудрости, вы получили новый навык.]

[Генератор Маны (MAX) - ваша мана очень сильна. Уменьшает время восстановления МР вдвое, а также снижает стоимость заклинаний на 20%.]

Полностью подавлен, каждый из них.

Перк [Мастер на все руки] действительно доказал свою ценность, подняв [Алхимика] до 16 уровня, а [Мастера Боевых Искусств] до 14 уровня, прямо перед тем, как столкнуться я с Охотником.

Названный Мини-Босс был на самом деле третьим, с которым я сражался, а вторым был еще более легкий бой с «Курильщиком», который также производил раздражающий эффект при смерти, покрывая область дымом.

Я получил новый квест после убийства второго мини-босса, а также темно-серый кулон и кристалл характеристик на Удачу, поэтому сейчас я специально ищу их.

[Квест активирован.

Описание: Очистите территорию! Убейте всех особых зараженных.

Цель: победить всех Мини-Боссов. (3/4)

Награда: Вызов Босса области и 1 жетон шанса.

Неудача: смерть]

Обводя взглядом подземелье в поисках последнего мини-босса, мне не нужно много времени, чтобы найти еще одного большого зомби, у которого на этот раз больше мускулов (?), чем жира.

Его левая рука была совсем крошечной, не больше 10 сантиметров в длину, правая же была массивной и оканчивалась круглой культей, покрытая трещинами.

[Громила - Уровень 15

НР: 800/800 - МР: 400/400

Сила: 90

Ловкость: 20

Выносливость: 40

Интеллект: 20

Мудрость: 15

Харизма: 0

Удача: 0]

Еще один достаточно легкий бой.

Используя Геппо, я несколько раз прыгаю в воздухе - что я смог сделать, когда навык Рокусики повысился - и расположился на несколько десятков метров выше ничего не подозревающего особого зараженного, прежде чем быстро спустился, ударив ногой в его черепоподобную голову, нанося удар почти в три четверти его здоровья за одну атаку.

Когда он стремительно падает на землю, я грациозно спрыгиваю с его головы и приземляюсь в метре от него.

Ловкость не только увеличивает мою скорость, но также мой баланс, контроль над своим телом и т.д.

Это было очень полезно в конкретном боевом стиле, который я медленно создавал.

Сосредоточившись на битве, я сажусь на его широкую спину и обрушиваю удары на его уродливую башку, напоминая мое первое убийство.

[Мини-босс Громила убит. Получено 600 опыта.]

[Квест завершен. Вы победили всех мини-боссов, приготовьтесь к финальному боссу! Ну, по крайней мере, для этой области. Получен 1х жетон шанса.]

Я был очень близок к повышению уровня, осталось всего несколько сотен опыта. Подойдя к сундуку, я открываю его и снова хватаю 2 предмета. На этот раз это была одна перчатка и еще один кристалл характеристик на Выносливость.

[Перчатка Громилы (Необычная) - Обеспечивает + 25 Ловкость и увеличивает импульс, получаемый при зарядке.]

Снаряжая темно-коричневую, почти каменную перчатку, покрытую трещинами, я нахмурился, когда земля слегка тряслась. Надеюсь, это просто драматический эффект, а не демонстрация силы босса.

Услышав шаги позади себя, я оборачиваюсь и вижу настоящего чудовище, на этот раз из чистых мускулов. Обе его руки, вероятно, такие же большие, как я, и я не очень хочу знать, на что они способны.

[Квест активирован.]

Описание: Вы почти убили всех врагов в области, кроме Босса области. Удачи!]

[Цель: убить Танка (0/1)

Награда: 3 уровня, случайная Книга Навыков, открытие следующей области.]

[Танк - Уровень 25

HP: 2200/2200 - MP: 400/400

Сила: 150

Ловкость: 40

Выносливость: 110

Интеллект: 20

Мудрость: 15

Харизма: 0

Удача: 0]

Блин. По крайней мере, Ловкость не очень высокая. Готовясь использовать Геппо для скрытой атаки, я удивляюсь, когда он ударяет руками о землю, схватив большую часть каменного пола и швыряя его в мою сторону. Так много сюрпризов.

Направившись к неповоротливой нежити, уклоняясь при этом от большого камня, я бегу к нему и прыгаю прямо к его лицу, ударяя ногой по его маленькой головке.

Когда он немного наклоняется, я хлопаю обеими руками по каждой его щеке и отпрыгиваю от него, фактически сумев вовремя увернуться, прежде чем он успел ударить меня своим лбом.

Приземлившись в нескольких метрах от Танка, я еще раз прыгаю, используя Геппо, чтобы увернуться от его массивной руки, и приземляюсь на указанный отросток.

подавляя свое удивление даже от того, что я могу такое сделать, я активирую Тоуки и пинаю его в нос, мгновенно нанося несколько сотен урона.

В прежней жизни он либо не чувствовала боли, либо ему было все равно, потому что заражённый лишь слегка отклонил голову назад, прежде чем вернуться в действие и развернуть руку вокруг, отбрасывая меня подальше.

С моими повышенными характеристиками я легко приземляюсь прямо перед ним и наношу мощный удар ему в живот, прежде чем пнуть его по ногам, сбивая его с ног и он валится на свое пузо.

Когда я напрыгиваю на его спину и начинаю бить кулаками по его затылку, я понимаю, что это третий раз, когда я так делаю за сегодня. Может быть мне запатентовать этот трюк?

Неоднократно вбивая его лицо в каменный кирпич, я добиваю его еще через несколько ударов. Встав, и отключая Тоуки, я вздыхаю с облегчением, что все закончилось.

Я не боялся или что-то в этом роде, Разум Геймера помог мне в этом, просто Танк, вероятно, мог бы убить меня несколькими ударами, если бы я не был осторожен.

Камень, который он бросил в начале, мог бы убить меня сам по себе, если бы я не уклонился от него.

[Босс области, Танк убит. Получено 2400 опыта.]

[Уровень повышен!] x2

[Повышение уровня [Рокусики]] x2

[Квест завершен!]

Вы убили Танка, победив всех врагов в этой области.

Получено 3 уровня, Книга Навыков (Запах Маны) и разблокирована следующая область Подземелья Зомби.]

[Квест завершен.

Вы достигли 15 уровня, у вас действительно все отлично!

Вы получили 5 уровней, Книгу Навыков (Чары Мантры), 2 жетона шанса и продолжение квеста.]

[Квест активирован.

Описание: Вы действительно начинаете набирать силу, может быть, через какое-то время вы сможете что-то изменить. Продолжайте также!

Цель: Достичь 30-го уровня (24/30).

Награда: 10 уровней, случайная Уникальная Книга Навыков, 1х случайный Кристалл Призыва и продолжение квеста.]

[При достижении 15-го уровня навыки [Бой без оружия: Новичок] и [Акробатика: Новичок] были повышены до [Бой без оружия: Ученик] и [Акробатика: Ученик] соответственно.]

[При достижении 20 уровня были получены навыки [Сендзюцу] и [Чувство Ки].]

[При достижении 100 в Сила был получен навык.]

[Сила Полубога (MAX) - Ваша сила превзошла человеческий уровень. Вне боя вы можете поднимать предметы на 400% тяжелее, чем позволяет ваш показатель Силы. Обеспечивает 100% увеличение урона в рукопашном бою.]

[При достижении 100 в Ловкости был получен навык.]

[Бесчеловечный контроль (MAX) - Вы обладаете неестественным контролем над своим телом, позволяя совершать движения, которые обычно серьезно травмируют вас, но в конечном итоге вызывают лишь легкий дискомфорт.]

Поговорим об информационной перегрузке. У меня немного болит мозг, но я не против прочитать эти пикантные уведомления.

Отбросив последнее сообщение со вздохом удовлетворения, я обнаружил, что сундук лежал там, где умер Танк, и я просто не заметил этого с уведомлениями и всем остальным.

Открыв сундук, который был намного больше других, я заглянул внутрь и обнаружил больше предметов, чем обычно.

В сундуке было всего 4 предмета, 2 предмета снаряжения, кристалл и монета из белого золота. Кристалл был просто еще одним кристаллом характеристик, на этот раз для Удачи, а монета оказалась одним из тех Жетонов Шанса, которые я получил за квесты. Мне придется проверить их позже. Что касается оборудования,

Темно-синий плащ, покрытый серебряной броней.

[Покрытие Танка (Редкое) - дает +50 к защите и +25 бонус к Силе.]

И ремень из черной кожи с несколькими ремнями и крючками по бокам.

[Кушак Нежити (Редкий) - пассивно увеличивает регенерацию HP на 50%.]

Я экипирую их обоих, и, несмотря на то, как это может выглядеть, на самом деле пальто было довольно легким, и оно не выглядело откровенно нелепым, так что это отличный предмет в моем арсенале.

Что касается пояса, то он произвел потрясающий эффект, будучи практичным. Это как пояс с инструментами у Бэтмена. Я наполню его всем, что мне понадобится, даже если смогу просто достать это из своего инвентаря.

Когда я встаю из положения на коленях, ближайшая ко мне стена исчезает, открывая еще один куб, но стены, пол и потолок были сделаны из зеленого кирпича, а не из серого, что резко контрастировало с первой областью.

Я уже вижу там зомби, но похоже, что некоторые из них даже не гуманоиды. Я почти уверен, что вижу нежить-волка. Зомби-волк? Неважно.

Однако, прежде чем исследовать это место, я хочу вернуться домой и сначала посмотреть, что делают эти жетоны шанса. У меня есть 4 жетона со всех квестов и тот, который я нашел в сундуке.

Выйдя из подземелья, я сажусь на свой любимый диван в гостиной и открываю свой инвентарь. Достав 4 сияющих жетона из белого золота, я разрушаю один из них.

Может быть, мне стоит оставить монеты на черный день или что-то в этом роде, но я не вижу причин для этого, и я действительно хочу посмотреть, что я могу от них получить.

[Жетон шанса израсходован. Кадус (Редкий) получен.]

Наблюдение показывает, что Кадус - это посох, который дополнительно наносит урон молнией. Я не уверен, что хочу использовать оружие в ближайшее время, поэтому оставляю его в своем инвентаре. С учетом сказанного, я ломаю еще 2 жетона.

[Израсходовано 2 жетона шанса. Получена маска Анбу (Необычный) и Феликс Фелицис (Очень Редкий).]

Мне очень хочется просто использовать этот второй предмет сейчас и использовать последний жетон шанса.

Феликс Фелицис - это зелье, которое значительно увеличивает удачу пользователя, но также увеличивает головокружение, даёт уверенность в себе и некоторые другие нехорошие эмоции, но я уверен, что Разум Геймера просто сведет на нет все негативные последствия.

Гейм, смогу ли я со временем приготовить это зелья с помощью [Алхимии]?

[Да, хозяин, но вы разблокируете рецепт только на уровне Мастера по приготовлению зелий.]

Понятно ...

Черт возьми, я просто сделаю это. Вытащив только что полученное зелье, я выпиваю предполагаемую «жидкую удачу» и убираю эту мерзость обратно в свой инвентарь.

Не обращая внимания на горький вкус, я сосредотачиваюсь на уведомлении, которое я получил после проглатывания серебряной субстанции.

[Феликс Фелицис поглощен. Удача пользователя увеличивается на +763 на 30 минут.]

Открыв свой инвентарь, я сразу же использую последний жетон шанса.

[Жетон шанса израсходован. Получен Тори Тори но Ми, модель: Феникс (Экзотический).]

Это стоило того. Так что оно точно того стоило. Теперь вопрос в том, съем ли я это?

Кайросеки здесь не существует, и слабость воды не влияет на движущуюся воду, что является почти каждым заклинанием, которое может использовать водный маг.

Ни один из них не собирается создавать полностью неподвижный водоем, и даже если бы они это сделали, я легко смогу избежать этого.

Плюсы намного превосходят минусы, что делает это легким решением, поэтому я достаю почти светящиеся сине-желтый фрукт из своего инвентаря.

Прикрыв нос, я изо всех сил пытаюсь заблокировать свое чувство вкуса, но когда я откусываю дьявольский плод, я сопротивляюсь желанию вырваться из-за гнилостного вкуса, но сдерживаю его.

Почти сразу после проглатывания фрукта, мои руки вспыхивают неоновым сине-желтым пламенем, прежде чем исчезнуть так же быстро. Что не исчезло, так это ущерб, нанесенный моей гостиной. Просто блеск...

[Тори Тори но Ми, модель: Феникс поглощен, превратив хозяина в гибрид человека и Феникса.

Были получены навыки [Синее Пламя Воскрешения] и [Превращение в Феникса].

Регенерация НР хозяина была уменьшена с 1 минуты до 1 секунды.]

Черт возьми, это того стоило. Не знаю, почему я даже заколебался. Дьявольские плоды действительно сильны, и навыки даже не используют ману, а вместо этого Очки Выносливости.

[Синее пламя Воскрешения (Уровень 1) - позволяет пользователю создавать и контролировать особое пламя Феникса. Наносит (Интеллект + Уровень навыка) x 4 урона и лечит пользователя и его союзников на (Интеллект + Уровень навыка) x 8. Стоит 400 SP.]

[Преобразование в Феникса (Уровень 1) - Позволяет пользователю частично или полностью преобразоваться в Феникса. Чем выше уровень, тем больше пользователь может переключаться между человеком и Фениксом. Текущее преобразование: Руки. Стоимость 1000 SP / м за каждый уровень.]

Глядя на сине-желтое пламя, мерцающее над моей рукой, я почти начинаю дрожать от волнения. Это так круто.

Я надеюсь, что моя одежда огнестойкая. Кстати, мне интересно, насколько хорошо зомби противостоят моему новому пламени. Полагаю, есть только один способ узнать это.

<http://tl.rulate.ru/book/53429/1367175>