

Ладно, переходим к следующему! Клянусь, на днях я рухну от этого постоянного стресса.

Моя дорогая актриса открыла свой класс, так что давайте проверим это.

Всплывающий Экран появляется перед Джульеттой, и судя по ее реакции, она тоже может видеть экран и понимать его содержимое.

Выбор класса успешен!

Класс «Актер-мультипликатор» получен!

Открыт новый активный навык!

Уровень повышен!

За этим экраном сразу же следует второй, по-видимому, по ее подсказке.

Положение дел

Имя: Джульетта

Класс: Актер анимационного кино

Уровень 2

Тип существа: Анимированный манекен

Навыки:

Активный:

Пассивный:

-

Мы оба одновременно идем исследовать ее новый навык, но никакого дальнейшего экрана не появляется, вместо этого мы оба просто как бы изучаем, что делает ее навык.

Кажется, что раз в 30 минут она может активировать навык, в результате чего следующий удар, который она получит, будет казаться смертельным, но не причинит реального вреда. По сути, это навык, который помогает притвориться мертвым, как она это сделала против гоблинов в самом конце. Хотя маловероятно, что это поможет дважды против одного и того же противника, просто возможность сделать это кажется довольно мощной. Что ж, она, кажется, довольна, и я немного разделяю это удовольствие. На удивление приятно видеть, как растет моя актриса.

Хотелось бы еще немного предаться этому чувству, но, к сожалению, долг требует. Под этим я подразумеваю дурное предчувствие по поводу того маленького флага, который я установил ранее. Пришло время заполнить мой запас монстров на случай будущей атаки гоблинов.

Я снова начинаю процесс призыва и чувствую себя совершенно опустошенным. Вероятно, мне не следует делать это подряд, это довольно утомительно.

Перед моими глазами повторяется уже знакомая сцена призыва существа к существованию из-за пределов существования, и вскоре перед моей сценой появляется второй манекен. Как и Джульетте, ему требуется время, чтобы сориентироваться, но, в отличие от нее, он не направляется к моему блестящему персонажу. Вместо этого он направляется к сиденьям, ползя, как будто ища что-то среди гнилого дерева.

Мы с Джульеттой какое-то время с любопытством наблюдаем, прежде чем второй манекен, кажется, нашел то, что ищет. Поднявшись во весь рост, он с гордостью демонстрирует деревянную доску и палку, которые сейчас держит в обеих своих безпальцевых руках (как?), прежде чем подойти к моей позиции и встать на колени, положив свою палку на сцену в перед ним и опуская голову на него.

Как и в случае с Джульеттой до этого, требуется торжественная клятва служить и защищать, и, как и в случае с Джульеттой, я принимаю ее преданность.

Таким образом, удвоив свою боевую силу, я уже чувствую себя в гораздо большей безопасности. Джульетта и второй манекен с любопытством рассматривают друг друга, по-видимому, заняты теми же странными мыслями-разговорами, которые я иногда вел с ней.

Ну ничего, я, передохнув от призыва, с тем же успехом могу еще раз проверить свой статус.

Положение дел

Имя: Драматург

Уровень 2

Тип существа: Ядро Подземелья

Родство:

Присуще: Двойное (Трансмутация/Иллюзия)

Приобретенный: -

Комнат: 1/1

Вместимость монстров: 3/6

Разблокированные шаблоны:

Анимированный манекен

Список монстров:

Джюльетта, анимированный манекен, анимационный актер, уровень 2

- Анимированный манекен

Хм.

Моя способность монстров увеличилась на 2? Для меня это неожиданно, но, должно быть, повышение уровня Джюльетты... еще больше напрягает мои способности? Я не понимаю, как еще это можно объяснить. Любопытно и немного пугающе: если я получу только одну способность на уровень, смогу ли я выдержать только одного монстра, близкого к моему

уровню? Ну, одни цифры не делают успешную постановку, а вот сольное выступление было бы довольно грустно. Посмотрим, как это будет развиваться при дальнейшем повышении уровня.

Хорошо это или плохо, но я верю, что мне следует вызвать еще несколько манекенов, когда смогу, хотя бы еще один, чтобы быть в безопасности. Мне следует поговорить об этом с Джульеттой, у нее в этой комнате больше всего боевого опыта. Но это может подождать, пока она и мой новый опекун не закончат знакомиться друг с другом.

А пока мне, вероятно, стоит попробовать еще одну функцию ядра подземелья, которую я раньше не видел. Правильно, Раскопки. Я снова инстинктивно знаю, как это сделать, и это не должно быть утомительно так же, как призыв, поэтому я смогу это сделать. Из-за ограниченного количества комнат я не думаю, что раскопки снаружи — хорошая идея, но я хочу попытаться избавиться от части мусора, портящего мои владения.

Начиная с тех, что заслоняют дверь от сцены, я начинаю разбивать каменную кладку. Это медленный и кропотливый процесс, и он кажется странным. По сути, я концентрируюсь на камне, который хочу выкопать, и представляю, как его раскалываю, словно долотом. И под этой психологической атакой скала шаг за шагом рушится. Однако вместо того, чтобы просто развалиться, некоторые из них исчезают. Это кажется странным, потому что оно все еще здесь, просто не в том же пространстве, что и... ну, как и все остальное. Место, где оказывается камень, немного похоже на то место, откуда берется вещество, из которого создаются монстры, просто оно всегда там. Такое ощущение, что я могу забрать камень оттуда в любой момент.

Чтобы проверить, я бросаю на пол сцены небольшой камень. Конечно же, сейчас там есть небольшой камень. Могу ли я положить его обратно? Тоже да. Могу ли я хранить там что-нибудь еще? Нет, не похоже. Просто качайте пока. Я уверен, что в будущем это тоже может измениться. Что ж, давайте продолжим разбирать остальной мусор, чтобы моя единственная комната больше не выглядела такой неприглядной.

Через некоторое время большая часть комнаты освободилась от упавшего камня. Я оставил только несколько фрагментов, на которых еще сохранилась видимая резьба в местах, где сиденья прогнили и разрушены, так как это все же небольшое улучшение.

Кажется, мои монстры закончили знакомиться друг с другом и наблюдают за моим прогрессом. Хорошо, я могу вызвать снова, поэтому я иду спросить их обоих, следует ли мне вызвать для них одного или двух братьев и сестер. Джульетта думает, что одного будет достаточно, и новый манекен подчиняется ее решению, поэтому я собираю силы и снова призываю магию.

Вызов: анимированный манекен!

Через некоторое время манекен формируется и, сориентировавшись, направляется ко мне и формально кланяется перед моим сияющим присутствием. Он тоже приносит клятву верности, и на этом мы собрали нашу разношерстную команду.

Пришло время посмотреть, вернутся ли эти гоблины во второй раунд!

G

M

T

Y

Определить

язык Азербайджанский Аймара Албанский Амхарский Английский Арабский Армянский Ассамский Африкаанс Бамбара Баскский Башкирский Белорусский Бенгальский Бирманский Болгарский Боснийский Бходжпури Валлийский Венгерский Вьетнамский Гавайский Гаитянский Галисийский Голландский Горный

Мари Греческий Грузинский Гуджарати Датский Дивехи Догри Зулу Иврит Игбо Идиш Илоканский Индонезийский Йоруба Ирландский Исландский Испанский Итальянский Казахский Казахский (латинский) Каннада Каталанский Кечуа Киньяруанда Киргизский Китайский Трад Китайский Упр Конкани Корейский Корсиканский Криво Курдский (Курманджи) Курдский (Сорани) Кхмерский Кхоса Лаосский Латинский Латышский Лингала Литовский Люксембургский Майтхили Македонский Малагасийский Малайский Малаялам Мальтийский Маори Маратхи Марийский Мейтейлон (Манипури) Мизо Монгольский Немецкий Непальский Норвежский Одия (Ория) Оромо Панджаби Папьяменто Персидский Польский Португальский (Бразилия) Пушту Румынский Русский Самоанский Санскрит Себуанский Сепеди Сербский Сербский (кириллица) Сербский (латинский) Сесото Сингальский Синдхи Словацкий Словенский Сомалийский Суахили Сунданский Тагальский Таджикский Тайский Тамильский Татарский Тви Телугу Тигринья Тсонга Турецкий Туркменский Удмуртский Узбекский Узбекский (кириллица) Уйгурский Украинский Урду Филиппинский Финский Французский Фризский Хауса Хинди Хмонг Хорватский Чева Чешский Чувашский Шведский Шона Шотландский (гэльский) Эве Эмодзи Эсперанто Эстонский Яванский Якутский Японский

Русский Английский Корейский ----- [Все] -----

Азербайджанский Аймара Албанский Амхарский Английский Арабский Армянский Ассамский Африкаанс Бамбара Баскский Башкирский Белорусский Бенгальский Бирманский Болгарский Боснийский Бходжпури Валлийский Венгерский Вьетнамский Гавайский Гаитянский Галисийский Голландский Горный

Мари Греческий Грузинский Гуджарати Датский Дивехи Догри Зулу Иврит Игбо Идиш Илоканский Индонезийский Йоруба Ирландский Исландский Испанский Итальянский Казахский Казахский (латинский) Каннада Каталанский Кечуа Киньяруанда Киргизский Китайский Трад Китайский Упр Конкани Корейский Корсиканский Криво Курдский (Курманджи) Курдский (Сорани) Кхмерский Кхоса Лаосский Латинский Латышский Лингала Литовский Люксембургский Майтхили Македонский Малагасийский Малайский Малаялам Мальтийский Маори Маратхи Марийский Мейтейлон (Манипури) Мизо Монгольский Немецкий Непальский Норвежский Одия (Ория) Оромо Панджаби Папьяменто Персидский Польский Португальский (Бразилия) Пушту Румынский Русский Самоанский Санскрит Себуанский Сепеди Сербский Сербский (кириллица) Сербский (латинский) Сесото Сингальский Синдхи Словацкий Словенский Сомалийский Суахили Сунданский Тагальский Таджикский Тайский Тамильский Татарский Тви Телугу Тигринья Тсонга Турецкий Туркменский Удмуртский Узбекский Узбекский (кириллица) Уйгурский Украинский Урду Филиппинский Финский Французский Фризский Хауса Хинди Хмонг Хорватский Чева Чешский Чувашский Шведский Шона Шотландский (гэльский) Эве Эмодзи Эсперанто Эстонский Яванский Якутский Японский

Звуковая функция ограничена 200 символами

Настройки : История : Обратная связь : Donate

Закреть

<http://tl.rulate.ru/book/105483/3731662>