

Глава 30. 3-ий этаж Обучения (1)

“Осторожно. Ты умрешь, если упадешь.”

”Что?”

”Ты умрешь, если упадешь.”

[Добро пожаловать в зал ожидания 3-го этажа]

[Раунд 2, день 23, 23:22]

[Эмблема Мерцания (Макс. ур.)]

Описание: Богиня Медлительности, та, кто благоволит стойким и терпеливым, подарила часть своих сил своему возможному апостолу. Если тот, кто наделен ее силой, отвернется от нее, она может сильно рассердиться.

Поскольку Богиня Медлительности ненавидит куда-либо спешить, она перемещает объекты в пространстве и времени, контролируемом ею, в мгновение ока.

Вы можете прыгать на большое расстояние до 5 раз.

Как только все прыжки будут использованы, навык перейдет в 5-минутное время перезарядки.

Поскольку этот навык использует божественные силы Богини Медлительности, он не требует от пользователя никакой маны, духовной или святой силы.

Это навык передвижения.

Я имею в виду, как может сила Богини Медлительности быть навыком передвижения.

Кажется, есть некоторый контраст по сравнению с ее именем.

Я думаю, что полезность навыка зависит от расстояния и скорости ‘прыжка’.

Мне нужно будет проверить функцию прыжка, но наличие навыка передвижения само по себе было большим преимуществом.

Навыки передвижения также связаны с выживаемостью, а также в бою.

Одним из самых больших преимуществ здесь было то, что для его использования не требуется никакой силы от меня самого.

Кроме того, я могу использовать его до 5 раз.

Он содержит все спецификации, необходимые для работы.

Теперь нужно проверить этот навык.

Ум... как мне это сказать?

Имба? ОП?

(Переводчик: ОП - overpower. Означает «сверхсильный» навык.)

Это не просто ОП.

Этот навык может нарушить баланс сложности, даже учитывая, что я нахожусь на адской сложности.

Если бы в игре был такой навык, я уверен, что все игроки были бы в ярости и требовали ослабить его.

Конечно, я не злюсь.

Это супер! Я счастлив!

Я имею в виду, что такая удача выпала на долю такого несчастного человека, как я.

Такое чувство, что меня должным образом вознаграждают за то, что я боролся до сих пор.

[Мерцание]

С одного раза я преодолел 3-4 метра вперед.

Я также мог немного контролировать расстояние.

Это не просто прыжок, а скорее телепортация.

Я буквально переместился в мгновение ока.

Это очень похоже на определенный навык определенного персонажа определенной игры. (ОЙ)

Я начинаю задаваться вопросом, достигаю ли я скорости света в этот момент.

Кроме того, мне не нужно беспокоиться об импульсе от Мерцания.

Вся инерция исчезает, как только я перемещаюсь на место, и я могу мягко приземлиться.

Есть бесконечное количество способов использовать это.

Если я использую это во время бега или падения,

Я потеряю весь импульс, который удерживает мое тело, и спокойно остановлюсь.

Мне больше не придется беспокоиться о падениях.

Что произойдет, если между мной и местом перемещения окажется объект?

Как только я подумал об этом вопросе, я передвинул кровать в углу комнаты в центр.

И использовал Мерцание за кровать.

Бах! Бадададамп!

Я ударился ногой о кровать и откатился на несколько метров.

Кажется, я ударился головой об пол, так как почувствовал головокружение.

А нога...

Ну, я вижу, как торчит раздробленная кость.

Рана быстро зажила, когда я был в Зале ожидания, но, тем не менее, это было шокирующее зрелище.

Я не должен использовать его так свободно, когда на пути есть препятствия.

Икры болели от боли, которая осталась.

Может быть, я мог бы использовать эту скорость, чтобы атаковать врагов, но пока оставим эту идею в покое.

Это еще не в моей сфере контроля.

Я прошел через многое в Обучении, но это первый раз, когда я сталкиваюсь с таким вымышленным, ненаучным навыком.

Я думаю, мне понадобится некоторая практика, чтобы спокойно его использовать.

Нужно поставить ознакомление с навыком «Мерцание» в качестве главного приоритета 3-го этажа.

Я также посмотрел на другой навык, который Кирикири обещала объяснить, Благословение Духа Ветра.

[Благословение Духа Ветра (1 уровень)]

Описание: Вас защищает новорожденные дух ветра.

Ловкость + 10

Стадия 1: Достигнув определенной скорости, вы получаете благословения леса.

Стадия 2: Достигнув определенной скорости, вы получаете эффект ускорения.

Стадия 3: ???

Легко понять, когда все перечислено вот так.

Благословение леса - это то, что делает мое тело легким и быстрым, в то время как ускорение означает буквально ускорение.

Я также узнал, что есть еще и третья стадия

Это была отличная идея попросить Кирикири объяснить ее для меня.

[Раунд 2, день 24, 00:10]

А теперь пора спать.

Я должен пока отдохнуть и привыкнуть к использованию навыка Мерцания во время завтрашнего прохождения третьего этажа.

[Ли Хо Чжэ, этаж 3: Я серьезно. Ребята, вы возьмете на себя ответственность, если все умрут из-за того, что не послушали меня, как в прошлый раз?]

[Ли Хо Чжэ, этаж 3: Нет, бл*ть. Как я смогу доказать это всем, дебилы. Я единственный в адской сложности.]

Все еще есть несколько человек, которые не верят в мои слова и относятся ко мне как ко лжецу.

Дело не в том, что я их не понимаю, но, если я не разберусь с этим, люди из следующего раунда тоже не поверят моей информации.

[Ким Сан Шик, этаж 4: Он единственный, кто выжил среди 10 вошедших, так что в это можно поверить.]

[Ли Чжи Чжун, этаж 3: Ну, если наносить себе раны, тогда все умрут из-за этого.]

[Ким Сан Шик, этаж 4: Ну, вот почему никто не может доказать, говорит ли он правду.]

[Ли Мен Сон, этаж 2: «Адская сложность» не звучит пугающе? Почему «Адская сложность» после «Сложной». Разве обычно это не было бы «Очень сложная» или что-то в этом роде?]

[Ли Чжин Сок, этаж 1: Я думаю, что это нормально - верить ему. Все, кроме него, умерли на 1-ом этаже адской сложности. Я знаю, потому что у меня Сообщество включено все время, кроме сна. Я уверен, что все они погибли от первой же ловушки.]

И снова в Сообществе разгорается дискуссия.

Что ж, по крайней мере, на моей стороне стало больше людей по сравнению с первым разом.

Поскольку никто, кроме меня, не выжил в адской сложности, это, казалось, убедило остальных в том, что то, что я сообщил о ловушках, правда.

Тем временем кто-то прислал мне в личные сообщения.

[Приглашение в Гильдию Представителей]

Здравствуйте. Мы поражены вашими достижениями в адской сложности. Если хотите, я хотел бы объяснить вам причину и цель создания Гильдии Представителей. Я искренне желаю, чтобы вы присоединились к нам в нашем начинании. Мы будем ждать вашего ответа.

Ли Чан Сок.

Что это такое.

Гильдия Представителей.

В последнее время в сообществе произошли значительные события, и я начал чувствовать, что внутри развивается что-то вроде общества или фракций.

Но я не думал, что они были НАСТОЛЬКО активны.

Это сбор лучших претендентов?

Ли Чан Сок, ага.

Я не помню этого имени среди Лучших Претендентов.

Это может быть просто Главный Претендент, который не раскрывает себя в Сообществе.

Хм...

Что ж, я пока оставлю это.

Если эта Гильдия получит поддержку людей, я, возможно, смогу улучшить свое положение в Сообществе, но я понятия не имею, где и для чего существует эта Гильдия.

И никогда не возглавлял ее тоже.

И поскольку я осталась совсем один в адской сложности, у меня действительно нет шансов с кем-нибудь познакомиться.

Просто оставим это.

Я достаю чашку из инвентаря, окунаю ее в Исцеляющий колодец и делаю глоток.

Итак, что же делать...

[Раунд 2, День 25. 14:35]

После 2 дней продвижения по 3-му этажу мне удалось добраться до Исцеляющего колодца без каких-либо травм.

Дважды.

Вчера, когда я впервые дошел до колодца, я был настолько поражен силой навыка Мерцания, что вознес хвалу Богине Медлительности.

[Бог Приключений чувствует себя подавленным.]

Меня не волнует, что кто-то чувствует себя подавленным, я счастлив.

В любом случае, я решил, что больше не буду расти, если буду продолжать в том же духе, поэтому решил продвигаться по Этажу, не используя Мерцание.

И мне снова удалось добраться до Колодца невредимым.

Конечно, я не получал никаких повышений уровня во время прохождения.

Темой испытания 3-го этажа были трюки.

Скрытые уловки в шаблоне, чтобы подвергнуть Претендента опасности.

Обман через звук или зрение.

Демонстрируя определенный шаблон, затем нанося удар, когда он застигнут врасплох, ожидая продолжения шаблона.

Например, ловушка, в которую я только что попал, была такой.

Есть черные и белые камни, расположенные наподобие шахматной доски.

А ловушка срабатывает, когда наступаешь на черный камень, и ядовитые стрелы буквально покрывают всю комнату.

Ничего страшного, если вы наступите на белый камень.

Но в последнем ряду ловушка срабатывает независимо от того, наступаете ли вы на черный или белый камень.

В конце концов, Претендент должен прорваться через ловушку со стрелами.

Я запаниковал, когда стрелы вылетели, несмотря на то, что наступил на белый камень.

И сумел прорваться, используя Боевую концентрацию и Мерцание, чтобы увернуться от стрел.

Со второй попытки я не использовал Мерцание, но поскольку я помнил порядок и углы вылета стрел, я мог уклоняться от них.

Даже если вы попадетесь на эту уловку, если вы сможете выбраться из ловушки, которая последует за ней, существенной опасности нет, и это 3-ий этаж.

Была причина, по которой Кирикири сказал, что нет никаких реальных полезных советов для 3-го этажа.

Но даже в этом случае это кажется немного слишком легким делом.

Я надеялся, что смогу получить некоторые полезные навыки, такие как Определение или Обнаружение ловушки, Удаление ловушки.

Навыки, которые даются Ворам или искателям приключений в RPG-игре.

Но, несмотря на мои различные попытки получить этот навык, это не удалось.

Я не приобрел никаких навыков.

На данный момент, это просто пустая трата времени.

Оставалось только одно.

Комната Босса 3-го этажа.

<http://tl.rulate.ru/book/2242/2654196>