

Глава 8: Глава 6: Душа и Крисазтел

<Название Предоставлено: Пожиратель душ>

<Полученный навык зачарования

<Получен навык "Магическая устойчивость

<Благодаря навыку Поглощение души: (Vigor) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Dastre Magic Resistance Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Сопротивление яду Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Сопротивление параличу Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Confuse Resistance Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Grudan Magic Resistance Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Wisona Magic Resistance Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Strike Resistance Lv. 1) приобретено>

<(Strike Resistance Lv. 1) объединен с (Strike Resistance Lv. 1): (Strike Resistance Lv. 2)>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Thrust Resistance Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Slash Resistance Lv. 1) приобретено>

<(Strike Resistance Lv. 2), (Thrust Resistance Lv. 1) и (Slash Resistance Lv. 1) объединены и синтезированы в: (Omni-Physical Damage Resistance Lv. 1)>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Закалка) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Восприятие Lv. 1) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Сопротивление страху Lv. 1) приобретено>

<(Сопротивление страху 1-го уровня) объединено с (Сопротивлением страху 2-го уровня): (Сопротивление страху 3-го уровня) приобретено>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Удар) приобретен>

<(Strike) объединился с (Strike): (Тяжелый удар) приобретен>

<(Удар), (Быстрый удар) и (Сильный удар) объединены и синтезированы в: (Мастерство удара)>

<Благодаря навыку Поглощение души: (Thrust) приобретено>

<Орден даровал связь с Арканом. Титул присвоен: Сила>

<Усиление приобретенного навыка

<Оружие создано>

<Получил достаточно опыта. Уровень повышен до 6-го>

<Получил достаточно опыта. Уровень поднят до 7 уровня>

<Получил достаточно опыта. Уровень поднят до 8 уровня>

<Получили достаточно опыта. Уровень поднят до 9 уровня>

<Получили достаточно опыта. Уровень повышен до 10 уровня>

<Не может получить больше опыта из-за пре-эволюции>.

<В связи с получением титула: Всемирный путешественник, дополнительные 50 очков статуса были добавлены к показателю здоровья и показателю кризантел.

<Благодаря титулу: Всемирный путешественник, дополнительные 10 очков статуса были добавлены к физической атаке, физической защите, магической атаке, магической защите и ловкости>.

<В связи с титулом: Arcana - Death, дополнительные 25 очков состояния были добавлены к Физической защите и Магической защите Атаки>.

<В связи с титулом: Arcana - Strength, дополнительные 25 очков состояния были добавлены к Физической атаке>.

<Благодаря Навыку: Энергия, дополнительные 50 очков состояния были добавлены к показателю здоровья>.

<За счет умения: Закалка, дополнительные 5 очков состояния были добавлены к Физической защите>.

<Благодаря навыку: Enchant, дополнительные 5 очков состояния были добавлены к магической атаке>.

<Благодаря навыку: Устойчивость к магии, дополнительные 5 очков состояния были добавлены к Магической атаке>.

<Максимальный уровень для Сферы достигнут. Эволюция доступна. Желает ли пользователь эволюционировать?>

Эти всплывающие окна - настоящий ад для тех, кто привык к темноте...

Но опять же...

Благодать! Я получил навыки Треанта...! Даже навыки сопротивления...!

Подожди... Ты имеешь в виду... Разве это Потребление Души не слишком мощное...? Если я просто поглощу монстров, я смогу получить их навыки. Черт. Я уже так волнуюсь. Давайте включим навык Восприятия прямо сейчас...!

вспышка!

Что-что... Я... Я вижу...!!! Я действительно могу видеть окружение... Подождите... Ух... У меня кружится голова...

укол

Урк...! Что за черт... Больно...

Внезапно ошеломляющая боль пронзила мою сердцевину, как будто ее начали разрывать на мелкие кусочки. Боль пульсировала, она словно пронзала меня со всех сторон. Как будто она бьет меня дубинкой. Как будто она душит меня, не давая дышать. Как будто он разбрызгивает по мне магму, она обжигающе горячая. В любом случае, это невыносимая боль... Я чувствую,

что мое сознание исчезает...

Черт...

Это...

...

..

.

Хм...?

Ува...! Мой ХГ уменьшается...!

Я немедленно включил свою Нематериальность. Нападавший, похожий на большую птицу, поспешно захлопал крыльями, чтобы спастись, и с негромким криком улетел. Видимо, он испугался, когда его добыча внезапно исчезла. Похоже, мой ГГ тоже восстановился после эволюции. Мило, очень мило.

Убедившись, что нападавший уже ушел, я деактивировал свою Нематериальность. Рано или поздно мне придется привыкнуть к этому, если я хочу чувствовать больше вещей.

С другой стороны, похоже, что мои навыки, которые я могу активировать или деактивировать по своему желанию, автоматически деактивируются, когда я нахожусь без сознания.

Я проверил свой статус и тщательно проанализировал Trigger Fear. Оказалось, что это тоже один из навыков, который я могу активировать и деактивировать по своему желанию, как и Нематериальность. Теперь я понял, почему птица оказалась рядом со мной. Мой Триггерный Страх был деактивирован.

Подожди...

Ух ты... Я вижу. Значит, это мир прямо сейчас. Вернее... Он все еще темный. И цвет не тот. Он тоже размыт. Как будто на мне очки, которые не подходят по размеру, или что-то в этом роде. Кроме того, цвет такой, как будто я смотрю старый фильм или что-то в этом роде, со статикой и прочим. В общем, до четкости и совершенства далеко. Но это лучше, чем ничего...!

Муфуфу... Наконец-то. Теперь я вижу.

Фух... Думаю, это работа Восприятия, которое я получил от Треанта. Так вот как оно меня увидело, да?

Даже те монстры типа Apparition в округе видны, несмотря на то, что они используют Intangible. Хотя они выглядят как тени. Я не вижу их реальный вид, но вижу темную тень.

Во всяком случае... Правда. Я наконец-то могу видеть, да? Я даже могу слышать звуки. Ветер, шелест опавших листьев, поток воды... Ахх... Как приятно воспринимать вещи...~

Место вокруг меня похоже на заброшенную местность, где есть только каменистая земля и мертвые деревья. Или, может быть, это треанты? Это место удивительно напоминает кладбище. Небо темное, как будто сейчас глубокая ночь. Ни звезд, ни луны. Только темные облака.

Я снова включил свою Нематериальность. Сделав это, я больше не чувствую холодную атмосферу. И я все еще могу видеть, да? Теперь все имеет смысл.

Холодная атмосфера, черные деревья или треанты, надгробия то тут, то там, черепа и кости, маленькие силуэты, похожие на пламя, шорохи поблизости, пристальные взгляды, вой - это определенно кладбище.

Судя по тому, что я видел в статусе Треанта, это место называется "Лес умерших Дастриэнтель". Это не совсем кладбище, но в его названии есть слово "Умершие", так что это не надуманно, верно? И, судя по всему, это место действительно похоже на лес. Но деревья здесь абсолютно черные и без листьев. От этого места действительно исходит жуткое ощущение.

Подходящее место для рождения Души, да?

Так вот. Ранее, каким-то образом, я упал без сознания.

Я не знаю, как долго, но мне кажется, что довольно долго. Мне кажется, что я погрузился в глубокий сон, и мой разум все еще немного оцепенел. Но, кажется, кроме этого, никаких проблем нет.

Если я подумаю о причине, по которой я потерял сознание, то можно сделать вывод, что это было последствие Поглощения души.

В последние дни я думал о некоторых вещах и о том, как они работают. Одна из них - Crysaztel.

Когда я сражался с Треантом, я узнал о том, как Душа связана с Кризантевым манометром.

[Кризантел: Фундаментальный элемент каждой энергии. Это чрезвычайно важный компонент для всех живых организмов].

Когда я впервые проанализировал его, я тогда еще не совсем понимал его. Но после того, как я получил несколько связанных с ним сведений, я могу выдвинуть одну гипотезу.

'Душа состоит из Кризантела'.

Если я включу сюда элементы игр, то есть Crysaztel Gauge, который является очками маны или МР, то это не так уж и далеко. Но у меня пока нет никаких доказательств, поэтому я могу рассматривать это только как гипотезу.

1

Если этот индикатор состояния оформлен так же, как и индикаторы состояния в игре, то Crysaztel Gauge - это на самом деле очки маны. Очки маны обычно располагаются под очками здоровья, а в данном случае это Health Gauge. Хотя я не знаю, почему слова разные.

Таким образом, из этого я могу сделать вывод, что Crysaztel - это то же самое, что и мана в играх. Та самая, которая используется для применения навыков и магии. Затем вернемся к описанию...

'Crysaztel - фундаментальный элемент каждой энергии'. То есть, он используется для создания формы энергии. Или, другими словами, он является источником "результата". И этот "результат", о котором мы говорим, на самом деле является навыком, использующим манометр Кризантела.

И...

Это чрезвычайно важный компонент для каждого живого организма" То есть, если его лишиться, то живой организм окажется в определенной опасности. Или, проще говоря, он может умереть. Это вполне справедливо, поскольку душа в конце концов исчезнет.

Последний вывод и доказательство моей гипотезы - это когда я проглотил душу треанта. Когда я выкачал из нее CG, она умерла. Таким образом, это формирует мою гипотезу о том, что душа состоит из Кризантела, а Кризантел является источником некоторых навыков.

Я сказал "некоторые", поскольку есть навыки, которые не используют кризантел. Пассивные умения, если мне нужно привести пример. С другой стороны, активные навыки используют Crysaztel, как и навык Strike, который я использовал ранее.

Следовательно, причина, по которой я потерял сознание, - это своего рода "перегрузка души". Или так я хотел это назвать.

Поскольку моя душа не смогла выдержать большое количество души треанта, я предполагаю, что моя душа пришла в смятение и принудительно отключилась, чтобы справиться с нагрузкой. Чем больше души было поглощено, тем больше недостаток. Я полагаю, это все?

В следующий раз я должен быть осторожен. Если я случайно потеряю сознание в опасном месте из-за перегрузки души, у меня не будет никаких средств противостоять, не говоря уже о защите.

Ну, это только мои предположения. Но я обязательно буду иметь это в виду впредь.

Так почему же я прошел свой путь только для того, чтобы проанализировать это, спросите вы? Ничего. Я просто так поступил. Ну, это вроде как моя привычка - анализировать вещи. Так что, потерпите меня, пожалуйста.

Подождите, перед кем я оправдываюсь?

Во всяком случае, теперь я перейду к своей эволюции.

Муфуфуфу. Это очень волнительно, когда на экране появляется слово "эволюция".

<Максимальный уровень для Сферы достигнут. Эволюция доступна. Желает ли пользователь эволюционировать?

Конечно, да.

Да.

Не нужно думать. Я буду эволюционировать. Муфуфу... Интересно, какого монстра я эволюционирую следующим.

...

..

.