

Ворота подземелья заблокировали вход на 5-й этаж.

"Значит ли это, что подземелье ограничено на этом этаже?"

Я осматриваю стены только что созданного подземелья – светло-зеленые стены 5-го этажа теперь покрыты виноградными лозами.

- Похоже на джунгли.

Я начинаю медленно идти, держа меч перед собой, уделяя особое внимание коридорам и темным закоулкам.

"Что-нибудь может неожиданно выскочить."

И я был прав, почувствовав что-то ждёт меня в коридоре слева. Я с готовностью припускаю меч и быстро прохожу вперёд, не оглядываясь.

Рычание

Большой волк прыгает мне на спину, намереваясь укусить за шею. Но прежде чем он успевает это сделать, я быстро развертываюсь и взмахиваю мечом вверх по диагонали.

Взмах меча

Чистый разрез рассек мускулы волка. Диагональная рана видна от левой ноги до правой стороны шеи, а сам волк падает на землю.

Скулит

Волк начинает кататься по земле, рыча от боли. Я, не теряя времени, вонзил ему меч в шею.

[Вы победили «Волка»]

"Волк? Не Ликан со стальными клыками? Мне это не нравится."

Рык

Я поворачиваюсь лицом к еще двум волкам, что четко было написано белым шрифтом над их головами.

[Волк]

Они мгновенно достигают меня и прыгают к моей шее. Я быстро сгибаю колени, опуская талию, одновременно поднимая меч вверх.

"Пусть клинок поприветствует их вместо моей шеи."

Брызги

"Ну, это был не очень умный ход."

Меч рассекает брюхо одного из волков, и я оказался прямо под ним. Посмотрев вверх, на меня тут же полилась кровь, прямо в глаза.

"Вот дерьмо."

Я быстро начинаю вытирать глаза рукавом, слыша визгливый звук (предсмертная агония волка), звуки падения (Второй волк упал на землю) и гудок (системное сообщение, вероятно, говорящее: вы победили «Волка»).

Как только я открываю глаза, передо мной предстают челюсти последнего волка менее чем в 30 см от моего лица.

Я пытаюсь уклониться, но уже слишком поздно. Волчья пасть кусает меня за левое плечо.

- AAA!

Я падаю с криком, пронзая волка мечом в правой руке.

Гудок

[Вы победили "Волка"]

[Вы подняли уровень]

С поднятием уровня исчезла боль от клыков, впившихся в мое плечо.

Я смотрю и вижу, что челюсть сама ослабла, как только волк помер. Повышение уровня – это нечто потрясающее.

- Все же это было безрассудно. В следующий раз надо быть осторожнее.

"Посмотрим-ка, что из них выпало."

[Волчий Клык

Редкость: Нет

Тип: Мусор

Большой и острый клык волка.

Вы можете оставить этот предмет в своем инвентаре.

Вы можете продать этот предмет в магазине.]

Я осматриваю двух других волков и продаю все клыки.

"По 20 золотых каждый...Ну ладно."

Я начинаю зачищать подземелье, перемещаясь из комнаты в комнату, убивая волков.

Это довольно простые противники – они всегда прыгают и атакуют шею, что делает их неспособными избежать атак в воздухе. С моей-то высокой ловкостью их легко убить.

«Серые волки» были крупнее, проворнее и склонны нападать сначала на конечности, а потом на шею. Но и тут особо проблем не было.

Очистив 5-й этаж и поднявшись еще на несколько уровней, я останавливаюсь перед входом на 6-й.

"Она не заблокирована... Это подземелье образовано из трех этажей, как то, которое очистил Джинву, или оно уходит глубже?"

Затем я спустился на шестой этаж.

Здесь уже находились черные и бурые медведи. Они большие, и их разрушительные атаки довольно опасны. Главная проблема с ними – это их огромное количество НР, но они медлительны, и убить их не так уж трудно, а опыт с них падает приличный.

Очистив 6-й этаж, я решил вернуться на 5-й, на котором монстры уже возродились. Я начал прокачиваться, так же, как и Джинву, повторяя циклы, пока не узнаю, что не достиг максимума.

Затем я пошёл на 7-й этаж, и только оказавшись там, я вздрогнул, почувствовав сильную ауру босса на своей коже.

"Поскольку здешние монстры разные, босс тоже может отличаться. Как же я ненавижу все это."

Я останавливаюсь у входа, чтобы в последний раз взглянуть на свои характеристики...

[Имя: Рик Старк

Уровень: 17

Класс: Нет

Титул: Нет

НР: 4371/4420

МР: 442

Усталость: 2

Характеристики:

Сила: 41

Выносливость: 26

Ловкость: 32

Интеллект: 26

Восприятие: 26]

После полуторадневной прокачки на 5-м и 6-м этажах я достиг 17-го уровня, и теперь у меня

такие характеристики.

"Надеюсь, этого достаточно."

В этот момент...

*Грохот*Грохот*

Из комнаты передо мной раздаются громкие шаги. Как будто босс подземелья почувствовал мое присутствие и идет за мной.

"Шаги? ... Это не Расака ... Проклятье."

Все стратегии, которые я придумал для борьбы с гигантской змеей, развеялись в одно мгновение.

Я стал бдительнее, как только дрожь земли стала усиляться, а затем я увидел гориллу, ростом выше 4-х метров.

[Правитель леса и повелитель зверей Коффак].

Его имя оранжевыми буквами плавало прямо над головой.

Я внимательно рассмотрел его черное мускулистое тело.

"Он выглядит точно так же, как Кинг-Конг, только меньше. Надеюсь, мой старый стальной меч сможет пробить его... это должно было быть легче..."

Рёв

Горилла внезапно появляется передо мной.

"Что?"

*Удар*Удар*

Каждый раз, когда горилла размахивает своим большим кулаком, создается давление ветра, разрывающая землю и стены.

Я избегаю ударов, но всё-таки получаю несколько порезов.

[НР: 4189/4420]

Я получил повреждения только от давления ветра.

"Что это за сила? Боюсь даже представлять, что случится, если он попадет в меня."

Мини Кинг-Конг начал злиться, после чего начал наносить удары быстрее и сильнее. Лишь сосредоточившись я едва успеваю избегать прямых ударов, постоянно получая урон от ветра.

"А он достоин звания босса подземелья! У меня даже нет шанса на контратаку. Если бы только у меня был кинжал, а не меч."

Чем больше и тяжелее оружие, тем больше сил и ловкости требуется для его использования.

"К счастью, у меня есть замена."

Пока меч все еще находился в моей правой руке, я вызвал «Коготь бурого медведя» в свою левую руку. Это были длинные и острые когти, полученные от бурых медведей. Он может нанести хороший урон, если его использовать в качестве оружия, поэтому я сохранил два в своем инвентаре на случай, если мой меч сломается.

Я выждал удобный момент, затем уклонился от следующего удара, одновременно вонзая коготь глубоко в колено гориллы.

Рёв

Горилла перестает нападать и шатается. Я не упускаю этот шанс и поворачиваюсь всем телом, размахивая мечом так сильно, как только могу...

Разрез

Меч оставляет глубокий порез на животе босса.

Яростный рёв

Горилла вскрикивает от шока и делает шаг назад. Затем он смотрит на меня красными глазами, полными гнева.

"Недостаточно глубоко."

Рёв

Горилла поднимает обе руки, а затем со всей силы ударяет по земле.

Грохот

Земля трещит у меня под ногами, и я ненароком оказался прямо перед ним.

Удар

Горилла ударила меня в грудь, похоже, со всей силы, от чего я пролетел нехилое расстояние и ударился о стену.

- Черт возьми...!

[НР: 728/4420]

"И это только один удар? Нельзя больше попадаться."

Я встаю, обдумывая стратегию, а потом вижу, что босс идет ко мне...

"Хромает?"

Похоже, Коготь бурого медведя все еще у него в колене.

"Это, похоже, мой шанс!"

Мотивированный, я снова хватаю свой меч и быстро сокращаю расстояние.

*Удар*Удар*

"Похоже, горилла вернулась к своей стратегии непрерывных ударов."

Я жду подходящего момента, уклоняюсь от его атак, делая шаг назад. Пытаюсь нанести следующий удар, горилла переносит вес на поврежденное колено, и боль заставляет ее на мгновение остановиться. Я использую свой шанс и пронзаю своим мечом свежую рану гориллы.

Рёв

Горилла снова поднимает руки...

"Нет, ты этого не сделаешь."

Я толкаю меч изо всех сил, пройдя через четверть тела гориллы, затем перехватываю рукоять меча, который уже торчал из спины босса.

Рёв

"Ещё не умер?... Дерьмо."

Я вытаскиваю меч и убегая из его зоны поражения как можно быстрее.

Глухой удар

Гудок

[Вы победили правителя леса и повелителя зверей Коффака]

[Вы получили титул "Повелитель зверей"]

[Вы подняли уровень]

[Вы подняли уровень]

"Ух ты... это было страшно... Повелитель зверей?"

[Повелитель зверей]

Урон против зверей увеличен на 40%

Дает игроку возможность приручать монстров звериного типа если они слабее, чем игрок.

Титул, переданный после убийства предыдущего повелителя зверей.]

- Отлично.

Я протягиваю руку к двум тусклым источникам света, исходящим от тела босса.

Гудок

[Вы нашли "Меч повелителя зверей"

Поднять его?]

[Вы нашли "Плащ Коффака"

Поднять его?]

"Поднять всё."

[Меч повелителя зверей

Редкость: С

Тип: Меч

Сила атаки +35

Скорость атаки +10%

Меч, созданный для первого человека, победившего повелителя зверей.

Вы не можете продать этот предмет кому-либо другому.

Вы можете оставить этот предмет в своем инвентаре.

Вы можете продать этот предмет в магазине.]

[Плащ Коффака

Редкость: А

Тип: Броня

Снижение физического урона +10%

Устойчивость к холоду: 80%

Плащ из меха Коффака.

Полностью изолирует холод снаружи и сохраняет тепло.

Редкая добыча от Коффака.

Вы можете оставить этот предмет в своем инвентаре.

Вы можете продать этот предмет в магазине.]

- Вау, две хорошие вещи, особенно плащ.

[Экипировать эти предметы?]

"Экипировать"

[Вы хотели бы показать свои экипированные предметы или держать их скрытыми?

*Эта опция не может быть использована для отдельных элементов]

"Спрятать."

Плащ исчезает, и я больше не чувствую его веса или прикосновения. Насколько я понял из манги, плащ удален, а система заменила его эффект плащом, сделанным из маны.

Я бы выглядел глупо, надев этот плащ в такую жаркую погоду.

[Поскольку босс был побежден, подземелье вернется в свое обычное состояние.]

Мое окружение начинает расплываться, и я чувствую легкое головокружение. А потом я снова оказался в подземелье Орарио.

Гудок

[Вы вошли на 7-й этаж подземелья.]

[Имя: Рик Старк

Уровень: 19

Класс: Нет

Титул: Повелитель зверей

НР: 5230

МР: 523

Усталость: 0

Характеристики:

Сила: 43

Выносливость: 28

Ловкость: 34

Интеллект: 28

Восприятие: 28

(Свободных очков: 0)

Снижение урона: 10%

Навыки:

Пассивные навыки: неизвестны

Активные навыки: отсутствуют

Экипировка:

Плащ Коффака «А» (10%)

Золото: 10 940]

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1338162>