Фи-фи-ф-ф-ф-наконец-то, *фух* вон, *хух* это, *хах* долбаная сауна, вот же адская дыра!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Найдено новое интересное место: [Водный узел Главраса], этаж 1

О, я так долго ждал, когда появится это сообщение. Особенно в последнее время, когда мне приходилось путешествовать по второму этажу.

Серьезно, что случилось с этим местом?! Кто мог довести температуру воды в ванной до таких крайностей?!

Для тех, кто хочет получить объяснение, второй этаж подземелья был Гейзерной зоной! Тонны и тонны источников горячей воды! Температуры было достаточно, чтобы я почти взял [огнестойкость]! Но я проявил настойчивость и остановил себя. Еретические атрибутивные навыки и навыки сглаза более важны, чем некоторые случайные навыки сопротивления.

Фу, мои хит-пойнты все еще немного упали.

Имя:

Гарами

Раса:

Серый демон | Пол: Женский

Уровень:

8

Значение кармы:

-65

Навыки:

23

Очков навыков

0.4

HP: 12/22

MP: 19/20

SP: 21/28

STR:30

VIT:22

MAG:17

RES:19

SPD:20

DEX:31

INT:120

LUC:150

Хм? Что - то не так с моим статусом? Ну-ух! Вот именно, ребята! Гарами заработала свой первый навык 20 уровня! Теперь он также показывает значение кармы цели. И только посмотрите на этот прекрасный вид списка навыков!

Список навыков:

Способности:

[Авто-восстановление MP ур.2] [Увеличение прочности (Малый) ур.9] [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.6]

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.9] [Скрытность ур.10] [Камуфляж ур.9] [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Управление нитями ур.12] [Усиление тьмы ур.14] [Усиление дебафов ур.7] [Автоматическое отображение ур.5] [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.4] [Сопротивление яду ур.4] [Еретический иммунитет ур.1]

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.16] [Чувство опасности ур.15] [Идентификация ур.20] [Различение ур.4] [Магическое зрение ур.18]

Элементы:

[Элемент тьмы ур.11]

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.5] [Паучья нить ур.18]

Здесь все идет гладко. У меня был серьезный сеанс идентификации, который длился до сих пор, чтобы получить навыки до уровней, где я мог видеть этот список навыков.

Довольно милый состав, правда? А? Эй, подожди секунду! Когда иммунитет нуждался в уровне!? Теперь, когда я думаю об этом, я видел уровень, когда выбирал свои навыки. Я ... я вроде как забыл обо всем этом. Я имею в виду, что "иммунитет" - это такое сильно звучащее слово...

Ладно, ладно. Как мне не стыдно! Но не может же все быть так плохо? Что говорит об этом книга?..

Навык:

Еретический иммунитет

Тип:

Навык сопротивления

Атрибут:

Еретик

Эффект:

Если уровень входящей атаки атрибута еретика равен половине уровня этого навыка или ниже, входящая атака атрибута еретика не нанесет никакого урона.

В случае владения навыком [еретическое сопротивление]: половина уровня навыка [еретическое сопротивление] засчитывается как уровень сопротивления этого навыка.

Навыки, которые будут противостоять еретическим атрибутивным статусным недугам, могут вместо этого полностью отрицать статусную болезнь.

Вау. Это ужасно. Не так сильно, как если бы он был безграничным, но это тоже работает.

Судя по всему, наличие [еретического сопротивления] должно быть ключом к тому, чтобы эта вещь действительно соответствовала своему названию. Давайте найдем страницу об навыках сопротивления... здесь!

Эхем. "Навык сопротивления типа иммунитета открывается, когда человек достигает уровня 30 или выше, в зависимости от их сопоставимости с этим атрибутом. Навык невосприимчивости можно получить и другими способами, как начальный навык, или через благословение богов".

"В худшем случае нельзя получить навык невосприимчивости. С другой стороны, даже если они действительно разблокируют навык, это будет стоить не менее 10 очков навыков..." - 10 очков навыков!?

Хорошо, что я получил его бесплатно... Думаю, мне следует поднять [еретическое сопротивление], как только я доберусь до сути... и средство выравнивания их обоих. Они должны работать точно так же...

А? "Эти навыки легко получают уровни, так что нет необходимости беспокоиться"? Как будто! Вы не поверите, сколько времени мне потребовалось, чтобы достичь этого уровня. Я не знал и

не верил в это.

Только когда [автоматическое отображение] достигло ур.5 в середине второго этажа, я понял, насколько испорченным стало мое чувство времени от жизни в подземелье всю мою жизнь.

На пятом уровне [автоматическое отображение] получает функцию, называемую "дата обнаружения". Это не так уж необычно, просто это показывает, когда вы обнаружили определенные области на своих ментальных картах. И была разница в 5 месяцев от пещеры, в которой я родился, до входа на второй этаж. По крайней мере, я знаю свой день рождения, но все же...

Второй этаж был не так уж плох. За исключением этажей 8 и 6, это должно быть место с наименьшим количеством монстров в подземелье. Я не считаю озеро, потому что не знаю, что там скрывается. Благодаря этому и новому навыку [Авто-восстановление МР], я мог бы получить некоторое мастерство с [Аурой тьмы]. По сути, он был у меня "всегда на виду". *Бугага*

Плохие каламбуры в сторону, я получил навык элемента на приличном уровне благодаря этому, но сама аура все еще отказывается сделать последний шаг. Я действительно узнал больше очков об этом навыке. Во-первых, он не может защитить меня от жары или обжигающей воды. - Тцк.

Второй момент заключается в том, что навык не влияет на меня так сильно. Это очевидно, так как моя статистика никогда не снижалась, и я не получал никаких статусных заболеваний. Однако [Усиление дебаффов], кажется, приобретает мастерство даже тогда, когда я использую ауру на себе или неорганических объектах. Но не так сильно, как при использовании его на реальных существах.

Третий момент заключается в том, что [Сопротивление тьме] немного повышается, даже когда аура не должна влиять на меня. Я думаю, что это должно быть общим моментом для атрибутивных навыков. [Ядовитый клык] увеличил мою [Сопротивляемость яду], но я думал, что это из-за того, что часть яда вытекла из клыков. Это означает, что я должен ожидать, что все атрибутивные навыки будут иметь какой-то "обратный эффект" по отношению к пользователю. Но я также думаю, что такие навыки, как [Ночное видение], [Скрытность] и навыки подкрепления, безопасно не включать в эту теорию.

И мое последнее замечание здесь касается самой ауры. Я думаю, что его природа должна быть похожа на эрозию, так как она может ослабить даже каменные стены подземелий. Он также был более эффективен, когда наносился на раны, которые я сделал с помощью [Ядовитого клыка], а не просто покрывал им цель.

Это хорошо, чтобы узнать больше о моих способностях, так как учебник теперь сделан. Я открыл меню квеста, специальную функцию мировой системы, к которой все имели доступ, и

извлек "устройства слежения", которые появились из воздуха внутри картонной коробки. Сюрреалистично.

Устройства выглядели как огромные электрические лампочки с дном, выглядящим так, как будто его можно было без проблем воткнуть в землю. Они не сломаются после того, как я их оставлю?

Я верю, что в них есть какие-то божественные качества. А теперь вперед, к первой точке силы!

Преобразователь

И тут появилось третье устройство. Я здесь в ударе!

Несмотря на то, что этаж 1 представляет собой трехмерный лабиринт мостов, туннелей, открытых площадок, сталагмитов, сталактитов и многого другого, пол не так велик, как ожидалось вначале. Примерно половина этажа 7, который является третьим по величине этажом после этажа 3, затем 9.

Что касается жителей, то их становится все меньше. Нет, серьезно. Там было около тонны обычных серых пещерных крыс и прудовых лягушек, но они почти исчезли с тех пор, как я появился здесь. И нет, я не убил их всех. Они внезапно исчезли.

Что это дает? Неужели они так боятся меня? Ну, я действительно выгляжу как шарообразный жук-водонос с лицом, которое может отправить даже дух Хэллоуина домой, поджав хвосты.

Ну что ж. Я заполнил [пространственное хранилище] до краев листьями с третьего этажа. Я с легкостью переживу голод. Кроме того, мне нужно найти следующее место.

Энергетические пятна, в которые мне нужно поместить устройства, испускают импульс эфира, который показан в Сетевидном узоре в подземелье. Это кровеносные сосуды подземелья. Он не может подделать эти сигналы. Поэтому я использую их в своих интересах, чтобы найти места, которые необходимы для выполнения задания.

А? Новое место совсем рядом. Хорошо для меня-!? [Чувство опасности]? Но откуда она идет? Я огляделся, но место, где скилл подсказал мне потенциального врага, было заблокировано массивной черной стеной. Подожди секунду... когда стены подземелья из серо-голубых стали черными?

Здесь в траве змея. [Идентификация]!

Имя:

Нет - Босс этажа

Раса:

Главрас Офигиганта | Пол: Мужской

Уровень:

37

Значение кармы:

-27

Навыки:

23

Состояние:

Спит

HP: 421/421

MP: 89/89

SP: 225/254

STR:189

VIT:167

MAG:65

RES:210

SPD:113

DEX:152

INT:98

LUC:87

ОООИИИ!! Стена-это чудовище!? Судя по названию, это похоже на эволюцию кобр. Может быть, средний ярус между кобрами и королевской коброй?

Ну что ж, пора бежать как сумасшедший! ПОМОГИИИИТЕЕЕ!!

Ладно, это должно быть достаточно далеко от этого скользкого монстра. Пора успокоиться и попытаться разобраться во всем этом.

Во-первых, он не был виден с помощью [магического зрения]. Возможно, у него было слишком мало маны по сравнению с его огромным телом. Если нет, то он, вероятно, использовал какой-то навык маскировки. Я должен был использовать [Discern] на своих навыках. Не то чтобы из-за этого стоило рисковать жизнью.

Вторая проблема заключалась не только в названии этой штуки. "Босс этажа" легко понять, но когда они начали появляться? Должно быть, "королевская кобра" - хозяин девятого этажа, но на восьмом никого не было. С другой стороны, на седьмом этаже было несколько... вот и все!

Три босса Главраса монстры, они были на разных этажах! Сахуагины и эти... мятежные динозавры? Фракция сахуагинов, должно быть, прокралась мимо боосов на шестом этаже, а затем вступила в войну с боссом седьмого этажа. Затем боссы восьмого и шестого этажей пришли поддержать босса седьмого этажа, оставив свои этажи пустыми.

На первых четырех этажах должен быть монстр средней ступени Главрас. Это происходит в играх, где бывший босс-монстр деградирует до нормального моба, когда вы продолжаете игру. Либо так, либо эти парни на поле боя-просто элита подземелья. Не уверен насчет пятого этажа, и не уверен, что хочу это знать.

До сих пор мне везло, потому что я еще не сталкивался с боссом этажа. И все же это не игра. Если вам нужно бросить вызов большому плохому, вы можете просто уничтожить последнюю дверь вместо того, чтобы найти тот волшебный ключ, который нужен для нее. Кроме того, большое зло не будет ждать, пока герой вырастет до такой степени, чтобы стать угрозой для него. Просто освободите некоторых из четырех небесных королей прямо за пределами стартового города, и они о вас позаботятся.

Я хочу сказать, что нет никакой необходимости бросать вызов таким парням, как босс этажа, если ваша единственная цель-перейти на следующий этаж. Именно это я и делаю, только наоборот.

Я не думаю, что босс этажа заметит, как я размещаю устройства, пока я осторожен. Тем не менее, тогда это было очень близко. Я лучше отнесусь к этому с большей осторожностью, чем раньше.

Пятно № 7, ты тут?

Прошло уже два дня после того случая со змеей, а я все еще не сталкивался с ней снова. С другой стороны, я нашел еще три точки силы, чтобы разместить маркеры. Я сдался на месте рядом со змеей.

Еще одна вещь, которая изменилась, - это то, что монстры снова появились. Должно быть, раньше они держались на расстоянии от змеи.

Это позволило мне немного поохотиться, просто чтобы оставаться в форме. Из-за этого мой уровень поднялся до уровня 9, оставив меня всего на один уровень ниже развития! Я начинаю волноваться. Я у меня также достигло до ур.10 [увеличение силы (небольшое)] и [камуфляж], так что это больше очков навыков для меня!

У меня было достаточно, чтобы проверить, и да, я мог получить [еретическое сопротивление] за одно очко! Я подожду с получением его, когда узнаю, какой навык я хочу использовать для шлифовки навыков сопротивления и иммунитета.

Но прежде всего мне нужно закончить установку этих устройств. Хотя я еще не получу класс вор, наличие большего количества очков навыков перед эволюцией не повредит.

Как раз в тот момент, когда я думал об этом, я завернул за угол, чтобы найти место силы... с устройством, уже воткнутым в него.

Что это должно быть? Бывал ли я здесь раньше? Карты говорят, что это место новое... и после того, как вы лучше посмотрите на устройство, не отличается ли оно немного от тех, что у меня есть? Мол, они были сделаны от разных производителей.

Только не говори мне, что моя прежняя шутка сбылась? Думая об этом, по текущему течению событий, в этом мире были бы человеческие авантюристы. Фу... это плохо. Мои очки мастерства могут быть украдены у меня! Я много работал, чтобы разблокировать этот квест, так что вы безымянные не имеете права просто так врываться!

Дерьмо, дерьмо, дерьмо! Что же мне делать?! Что происходит в подобной ситуации? Меню квеста, меню квеста... 7/10 устройств размещены? Я поставил только шесть. А, он поднялся до 8/10. Это незваные гости?

Тогда, разве это не должен быть я, кто должен разместить устройства? А как же награды? Или же я разместил 60% из них, так что у меня есть самое высокое право на награду.

Если это так... почему бы не позволить другим ребятам делать всю тяжелую работу, тогда я получу очки, не работая больше?

Ха-ха! Не повезло вам, лохи! Ты работаешь, ты проигрываешь! МВА-ха-ха-ха!

Тем не менее, мне лучше найти этих парней и убедиться, что они разместили последние два устройства. Там есть какие-нибудь следы или что-то в этом роде... есть! Они пошли туда... и судя по размеру и форме следов, мы говорим о людях или о чем-то подобном. Они держатся за нижние этажи, поэтому я поднимусь наверх и последую за ними с мостов и "крыш" туннелей и валунов.

Я должен подумать о том, чтобы получить здесь детективный класс. Потому что они там есть.

Группа из шести человек. Или гуманоиды? Один из них выглядит как вор-гоблин... или вор-хобгоблин? Он не уступает в росте человеку-мечнику в ковбойской шляпе и кожаных доспехах. Там также есть бородавочник в доспехах, эльф в больших очках плюс огромный рюкзак, человеческая девушка в практичной одежде священника и кто-то, одетый в белые одежды, скрывая свое лицо.

Она похожа на бандита из пустыни. Несмотря на то, что она прячет свое лицо, она не может скрыть свое прекрасное тело! Черт... если бы мне пришлось перевоплотиться в женщину, то я бы хотел иметь такое тело. Тогда я мог бы получить некоторое удовольствие сам, если бы никогда не смог найти партнера... Я просто пойду дальше...

Тцк. Я не могу связаться с ними с помощью [идентификации] отсюда. Я хотел посмотреть, смогу ли я чему-то научиться у них. Я упустил эту возможность со змеей, поэтому хотел посмотреть, смогу ли я исправить эту ошибку здесь.

То... искатели приключений? Они возились вокруг источника питания. Парень-эльф с рюкзаком продолжал инструктировать остальных, в то время как парень в ковбойской шляпе... громко жаловался на то, что ему приказывают, будучи боссом? Думаю, [языковая адаптация] подобрала для меня новый жаргон.

Они держали область освещенной с некоторыми волшебными световыми штуковинами шара. Выглядит полезным. За исключением того, что они ведут армию кобр к себе!

Оглянитесь вокруг, болваны! Ага, они не могут видеть кобру из-за сильного света от световых шаров. Неужели они никогда раньше не были в подземелье?

Тьфу. Если я хочу, чтобы они сделали мою грязную работу, я должен заставить их заметить приближающуюся армию кобр.

Тем не менее, прыгать отсюда вниз не очень умно, так что пришло время воплотить в жизнь эту мою идею "аура по нитке". Даже если моя метательная рука не самая лучшая в мире... и это довольно большое расстояние до ближайшей кобры и меня...

Хорошо. Я знаю, когда меня бьют.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Приобретен навык в магазине навыков.

Приобретенный навык: [Метание ур.1]

Хорошо, что я получил дополнительное очко навыка. А теперь, время для некоторого разрушения армии! И вернуть эту точку зрения, чтобы я мог использовать ее позже на [еретическом сопротивлении].

Я добавил камень нужного размера к концу моей нити, создав простую стропу. Я поднял камень над головой и прицелился в кобру. Это довольно сложно. Хорошо, что я научился плести паутину только на двух ногах. Размахивать пращой на трех легко по сравнению с этим...

так я продолжаю говорить себе.

Шлеп!

Бей! Но праздновать было некогда. Я быстро использовал [Ауру тьмы] на нитевидной перевязи, и аура поползла вниз по нити, прямо на кобру!

- ШАААААА?! - Кобра

Это привлекло внимание искателей приключений. Парень в ковбойской шляпе выкрикнул несколько приказов и пошел к линии фронта вместе с бронированным орком и женщиной в мантии. Жрица и эльф встали в арьергарде, а Хобгоблин поспешил к ним с устройством слежения.

Первой сделала шаг жрица. Под авантюристами на передовой появился какой-то белый магический круг. Вероятно, какое-то заклинание баффа, поскольку авантюристы вспыхнули на короткое мгновение.

Увидев это, кобры бросились в атаку. Но первые трое парней были сметены алебардой орка. Подождите, три кобры в одном ударе!? Этот орк не собирается превращаться в свиные отбивные с самого начала.

Лидер ковбойской шляпы тоже не дал ему расслабиться. Он выхватил меч из ножен и начал рубить кобр... даже когда они были слишком далеко, чтобы попасть по ним...? Что это было? Какая-то сила исходила от удара мечом и поразила кобр! Магия? Лучше сказать, магия меча!? Слишком круто!

Девушка в мантии тоже пользовалась мечом, но она была более стандартного типа. Но, черт возьми, у нее это хорошо получается. Неужели она только что зарезала двух кобр одновременно? И почему она так быстро двигается? О, летящий удар!

Если бы мне пришлось сравнивать их, я бы сказал, что ковбойская шляпа больше зависит от его мастерства и его "магии меча", в то время как девушка в мантии более талантлива только с мечом. Я думаю, что ковбойская шляпа полагается только на свои навыки. Его движения выглядят... скованными, в некотором смысле.

У девушки в халате более плавные движения. Как будто она танцует вместо того, чтобы разделывать здоровенных кобр. Мне кажется, что я смотрю на двух персонажей: одного мощного, но управляемого любителем, и более слабого персонажа, которого играет эксперт. Вы знаете, ребята, которые могут очистить игру только на первом уровне? Не до такой степени, но это хорошая аналогия. Я думаю, что превращаюсь в поклонника девушки в мантии.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.10

Достигнут максимальный уровень, возможна эволюция.

Вы заработали 1.0 очко навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно 1.0 очко навыков.

Ты только что видел то же, что и я? Десятый уровень!? И я ничего не сделал, кроме этой атаки из пращи только что! Ну, там сейчас добрых 20 трупов кобр, так что, может быть, их было достаточно? Те немногие кобры, которых я видел раньше, едва достигали 10-го уровня, но они все еще сильнее меня. Может быть, они ранга E?

Но в любом случае, ЯАХУУУ!! Спасибо тебе, девочка в халате! Да, и все остальное.

КА-БУУУУМММ!!

Что за что?! Кто это сделал?! Вор-Хобгоблин? Похоже, что он покончил с устройством, поэтому он вступил в бой с глупо-громкой бомбой? Он что, идиот?!

- Ты что, полный идиот?! - Ковбойская шляпа и халат девушки

Это тоже работает. Но у меня больше нет на это времени! Я посмотрел на пол с того места, что я мог видеть здесь, и... там что-то большое движется вдалеке.

Змея приближается!!

Где же выход?! Подожди, успокойся! Эта змея слишком быстра, чтобы я мог убежать от нее, а до выхода, должно быть, довольно далеко, учитывая, что эти ребята сейчас на третьем устройстве. И если эта змея съест искателей приключений, она может услышать от кобр, что за кобрами охотится что-то мерзкое с паучьими нитями.

Неужели нет никакого способа остановить эту змею? Эти приключения выглядят сильными, но недостаточно, чтобы позаботиться о змее самостоятельно. Если бы я мог... а?

Это... вот именно! Мне просто нужно правильно рассчитать время. Время для эволюции.

Гримуар/Монстры/Зверь: Серая пещерная крыса

Название:

Серая пещерная крыса

Ранг:

G

Тип:

Монстр (мышь)

Срок жизни:

3 года

Атрибут:

Нет

Черты:

Монстр-Грызун

Описание:

Серая пещерная крыса - это монстр, который является мутацией обычных крыс в горах и

пещерах. Они являются основным монстром, часто встречающимся в любой точке мира. Будьте осторожны, если вы едите их мясо, так как серые пещерные крысы могут в своих телах содержать паразитов.

Внешность:

Серая пещерная крыса имеет тусклый серый мех, голый хвост и лапы и выглядит в точности как обычная крыса. За исключением размера. Взрослая серая крыса размером с домашнюю кошку.

Способности:

Средний HP:

G

Средний MP:

G

Средний SP:

G+

Средний STR:

G

Средний VIT:

G

Средний MAG:

G-

Средний RES:

G+

Средний SPD:

F+

Средний DEX:

G

Средний INT:

F+

Редкость:

G-

Ранг опасности:

G

Серая пещерная крыса-одно из самых слабых чудовищ на свете. Как будто его новый размер ничего не говорил. Из-за этого они рассматриваются как корм для слабого корма.

Серые пещерные крысы могут переваривать камни и скалы, поэтому некоторых из них можно приручить, чтобы помочь в горных работах.

Если серая пещерная крыса соблазнится сыром, она может проявить невероятную силу, равную монстру ранга F. Но это случается только раз в каждую голубую луну.

Комментарий Альватрии: Самое смешное, что эти крысы размером с кошку могут проиграть маленьким котятам.

http://tl.rulate.ru/book/47925/1181112