

Ззз... ЗЗЗ... ззз... а? Я проснулся! *Зевок* завтрак готов? Подожди секунду... У меня даже кухни нет! Или кто-то, кто готовит мне еду! А теперь я пошел и впал в депрессию...

- Кваааа! - Лягушка

И что здесь делает лягушачий стейк?! Нет... вся паутина заполнена всякой мелочевкой!

Хорошо, что я установил эти сети, иначе я был бы закуской. Надо сделать заметку на будущее, сделать лучшую базу, когда буду развиваться в следующий раз.

Гррррр...

Ой, это был мой желудок? Так неловко... о, подожди.

- ! КВАВА-риби-риби-КВАААА!! - лягушки

- ПИПИСПИИИИ!! - крысы

Да заткнитесь уже! Время жевать!

Отрыжка извините меня. Но, черт возьми, я был голоден. Три крысы и две лягушки попали в ловушку, но теперь от них остались одни косточки.

Во время еды я взглянул на свое нынешнее тело.

Угольно-черный паук. Это лучший способ описать меня. Тем не менее, моя спина меньше, чем можно было бы ожидать от паука, и у меня почему-то есть шея и только два рубиновых глаза. Кто я-паук или муравей?

Независимо от того, кто это, это не объяснение моего аппетита к черной дыре. Предполагается, что эволюция забирает максимум половину вашей максимальной выносливости и запасов маны.

Здесь что-то не так... системное сообщение должно мне что-то сказать. Значок в левом углу моего зрения мигал все время, пока я ел. О, интерфейс по типу HUD... удобно.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Эволюция завершена.

Благодаря эволюции в дополнительную расу: дополнительный бонус к полученным значениям статистики.

Через эволюцию приобретенная черта: Паукообразный

Через эволюцию приобретаются навыки: [Управление нитями ур.1] и [Режущая нить ур.1]

Через эволюцию к дополнительной расе, приобретенный навык: [Бесшумность ур.1]

А? Большая часть информации я и так знал из гримуара. Увеличение очков мастерства вы получаете от повышения уровня, приобретая навыки новой расы... но все эти "дополнительные расовые бонусы" совершенно неожиданны...

Черт [Различение]. Это позволило ускользнуть некоторым из самых важных сведений! Не то чтобы это было слишком плохо, но мне нужно обеспечить большое количество еды, если я хочу снова развиваться. Необходимость стать бойцом за еду для некоторых дополнительных навыков и статистики... подожди. Моя статистика увеличилась? Я имею в виду, больше, чем ожидалось.

Имя:

Гарами

Раса:

Реха Зера | Пол: Женский

Уровень:

1

Значение кармы:

-53

Навыки:

29

Очков навыков

7.0

HP: 42/42

MP: 21/52

SP: 21/48

STR:47

VIT:33

MAG:45

RES:56

SPD:69

DEX:74

INT:120

LUC:150

Она серьезно увеличилась больше, чем я ожидал!!

Дополнительные эволюционные расы! Я должен продолжать их брать.

DEX и SPD поднялись на 40 или около того пунктов, в то время как RES и MP получили около 30. MAG, HP и SP повысили свои баллы на 20, а остальные, то есть STR и VIT, получили около 10 баллов.

Может быть, не так уж много для чего-то, называемого эволюцией "дополнительной расы", но эй, это было от G-ранга до F-ранга. Я не могу ожидать такого значительного улучшения.

Требование 100 DEX для класса разбойник все еще не достигнуто. Думаю, мне следует сначала сосредоточиться на том, чтобы привыкнуть к этому новому телу. К счастью, я нахожусь на самом слабом этаже подземелья. Я легко могу вышибать слабаков! Как для EXP, личного опыта, так и для того, чтобы получить эти десять стелс-убийств для класса разбойник!

Кукуку. Мне не терпится действовать.

Да... зуд уже не так силен.

Не поймите меня неправильно. Я убивал крыс и лягушек тут и там... но мой уровень не повысился даже после всего этого. Кроме того, монстры издают такие громкие звуки, что я не могу ожидать, что они также считаются скрытными убийствами разбойника.

Моя задача - плести паутину в туннелях и узких пространствах, а потом ждать, пока какая-нибудь добыча попадет в ловушку. Вроде стандартно, но работает. Если бы эти вредители не были такими шумными, то мне не нужно было бы каждый раз снимать паутину на случай, если мимо пройдет кобра!

Ах, и мои навыки теперь такие.

Список навыков:

Способности:

[Авто-восстановление МР ур.3]+1 [Увеличение прочности (Малый) ур.15]+4 [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.7]+1

Магические навыки:

[Темная магия ур.1]

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.9] [Скрытность ур.11] +1 [Бесшумность ур.2] Новый [Камуфляж ур.12]+2 [Контроль нитей ур.5]Новый [Режущая нить ур.3]Новый [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Управление нитями ур.16]+3 [Метание ур.6]+4 [Усиление тьмы ур.16] [Усиление дебаффов ур.7] [Автоматическое отображение ур.5] [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.4] [Сопротивление яду ур.7]+3 [Еретическое сопротивление ур.1] Новый [Еретический иммунитет ур.1]

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.17]+1 [Чувство опасности ур.17]+2 [Идентификация ур.21]+1 [Различение

ур.8]+3 [Магическое зрение ур.19]

Элементы:

[Элемент тьмы ур.12]

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.8]+3 [Паучья нить ур.21]+2

Единственное, чему я могу научиться, - это теории струн. И даже они не поднимаются даже после всего этого времени! Нужно ли мне использовать их на более сильных парнях, чтобы получить больше опыта? Может быть, быть более высоким рангом означает, что вы должны делать больше, чтобы получить уровни? Да, наверное, так оно и есть. Блин, тцк.

Может быть, пришло время перейти на кобр... плохая идея. Кобры пользуются магией, а это значит, что они, вероятно, могут разорвать мою паутину своими заклинаниями. Даже если [Паучья нить] стала моим самым высоким навыком.

ДзыньДзынь *ДрыгДрыг*

Это нить оповещения. Я сделал несколько маленьких нитей, соединенных с различными паутинами, которые ведут к моей базе. А этот-да...

Я забыл сказать вам об этом, но я сделал основание на вершине одной из стен подземелья. Хотя лучше назвать его небольшим холмом. Там есть небольшая пещера, которую я превратил в свою спальню. Из-за этого я вложил очки в навык [скалолазания]. Надо было сделать это раньше...

Поскольку единственные существа, которые могут достичь этой высоты на этом этаже, - это я и несколько прыгучих лягушек, я разместил липкие нити по всему полу холма, чтобы поймать любых лягушек и их большие ноги. Может быть, есть кобры, которые могут забраться наверх, как та первая змея, с которой я столкнулся, но с липкими нитями им придется труднее, чем лягушкам.

Моя спальня также покрыта покрывалом и несколькими паутинами, так что нет никаких проблем, даже если есть что-то, что может проскользнуть сквозь нити. Не то чтобы я думал,

что на этом этаже есть что-то подобное. О, и я все еще делаю нитки из своих рук и рта. Это не ограничивается тем, чтобы сделать это из моей задницы, как с обычными пауками. Это потому, что я был серым демоном раньше, или это черта этой расы?

А, ну да. Ловушка. В паутине, которую я там сделал, барахтается крыса. Seriously, не надо так шуметь! Мне нужно немного пересмотреть свой боевой стиль...

Крыса для меня бесполезна, так как у нее, вероятно, снова появились паразиты, поэтому я использовал ее в качестве тренировочной мишени для [Режущей нити]. С его помощью мои нити могут разрезать материал, как если бы они были лезвиями! Или, может быть, правильнее сказать, что все они стали фортепианными струнами?

Но в конце концов крысу все равно порезали. Поскольку навык настолько низкоуровневый, мне нужно было перерезать крысам глотки, чтобы прикончить их. Благодаря [манипуляции нитями], я мог двигать нить, как будто я использовал некоторые психические силы на ней, позволяя мне безупречно направлять ее к точкам, где я хотел разрезать. Навык также творит чудеса, когда делает паутину.

Совместимость навыка с [режущими нитями] удивительна даже без примера, который я только что привел. В то время как [управление нитями] использует МР в качестве топлива, [режущая нить] нуждается в SP, а это означает, что я не просяду, используя оба сразу.

Я оставил крысу истекать кровью, не заботясь о ее грязном труп. У меня есть два целых лягушачьих трупа в моем [пространственном хранилище], плюс тонны сорняков. Не то чтобы они были хороши, но на вкус они лучше крыс. И да, я снова чувствую вкус этой дряни! Или это первый раз в моей (второй) жизни, когда я могу попробовать что-то на вкус? Вы поняли идею.

Даже если они легко убиваются с этой стратегией, я все еще должен получить новый уровень. Мне нужно найти лучший способ охотиться на этих монстров, не тревожа остальную часть подземелья. Даже глупые крысы и лягушки начинают понимать, что эта область, преследуемая предсмертными криками, - плохая новость. Мне нужно открыть магазин в другом месте или начать активно охотиться на монстров. Например, не использовать паутину. Или как насчет этого...

Я лежал в засаде на уступе над небольшой тропинкой. Она должна скоро появиться... вот так!

Кобра. Если я позабочусь об этом парне, тогда

Кобра скользила все ближе и ближе, не обращая ни малейшего внимания на происходящее. Судя по ее морде, она в таком хорошем настроении, что свистела бы, если бы змеи могли это делать. Это продолжалось недолго.

Как раз, когда кобра была прямо подо мной, она остановилась как вкопанная. Кобра была сбита с толку, но прежде чем она успела что-то сделать, я набросил на нее свою готовую паутину. Паутина, покрытая черной аурой, приземлилась на кобру и порезала ее на куски.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

[Аура тьмы] уровень навыка достиг ур.10

К [Ауре тьмы] была добавлена [Парализующая болезнь]

Вы заработали .2 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", дополнительно заработано .2 очка навыков.

Успех! Блестящий успех! И аура наконец-то достигла 10-го уровня! Какой бонус!

Используя небольшое количество маны для использования [Управления нитями], наряду с некоторой помощью от [Метания], а затем, используя остальную ману для использования [аура тьмы] и некоторые SP для предоставления режущего атрибута при помощи [Режущей нити], и у вас есть Шредер, который ослабляет и шинкует несчастного монстра в лапшу.

При этом все, что не слишком велико или не слишком прочно, как те черепахи, - это фарш для меня! Разве не здорово? Зд... ах да... отвечать было некому...

- ...я не одинок. Определенно не одинок. Если бы я захотел, то мог бы в любой момент покинуть это место. Я нашел выход из этого места, но тогда я, вероятно, пропустил бы цепной квест. Я выбираю быть одиночкой сам по себе. Дело не в том, что меня подвергли остракизму и заставили стать одиночкой! Это долбаные богини виноваты, что я застрял в этом кошмарном подземелье!

Ах, зачем ей понадобилось перевоплощать меня в эту адскую дыру!? Это может быть хорошо с мыслью о том, чтобы не быть убитым человеческими авантюристами, охотниками, наемниками, рыцарями или кем-то еще, но даже так! Есть пределы изоляции, говорю вам!

Мне нужно убить еще несколько монстров! Надо сбрызнуть немного этой агрессии!

Я одолел кобру после эволюции и тестирования своей новой стратегии "Шредера" на куче крыс раньше. Я доберусь до счастливого третьего уровня, а потом спущусь на следующий этаж. Я имею в виду, что ни за что не хочу пропустить этот квест:

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (II)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Продолжайте в том же духе! Установите следящие устройства на втором этаже подземелья. На этот раз постарайтесь посадить их в важных местах пола. Есть подозрение, что на втором этаже есть определенные помещения, которые имеют решающее значение для подземелья.

Содержание:

Разместите 5 следящих устройств на разных точках 2-го этажа водозабора Главраса. 0/5

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награды:

2.0 Очка навыков

Если вы выполнили задание Ошибка в узле (I)

Свиток навыков: [Сопротивление Страху]

Разблокировка: Ошибка в узле (II)

Навык был добавлен к наградам! Не уверен, что это хорошо, но эй, бери, что можешь.

А теперь, где эти кобры?

До сих пор не нашел ни одной кобры. Когда вы не хотите их видеть, появляется большая задница, но когда вы ищете их, то хрен вам~. Они слишком важны, чтобы быть опытом кое-какого безымянного демона.

Вместо этого я пинаю лягушек. У крыс сейчас самый счастливый перерыв в их жизни. Что касается лягушек, то их не так уж много.

Слухи оказались правдой. Лягушки на вкус как курица. Но в моем случае это холодная, сырая курица. Все же лучше, чем эти мерзкие, горькие сорняки. И они режутся в идеальные съедобные формы благодаря измельчителю! Хотя это немного запутанно в извлечении мяса. И вся кровь портит вкус.

Хрусь *Чавк* *Треск* *Креааак* *Чавк*

...Некоторые серьезно тревожные звуки доносились из того естественного переулка вон там. Либо там тигр-людоед с очень плохими манерами за столом... или что-то, что уменьшит мои очки, если я посмотрю.

Ну, кого-то беспокоить..., когда он ест - это просто дурной тон. Давай сбежим!

Бумс *Шлеп*

Что - то вылетело из переулка. Это... остатки головы кобры? Подожди, что?! И что случилось с этим парнем?! Похоже, что мясо было насильно вырвано, что делает его похожим на что-то из фильма ужаса в сочетании с брызгами! И, тьфу, это ее мозги? Они вытекают у из ее рта! Как будто они пытались сбежать через череп кобры.

- Что это такое?!

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

[Чувство опасности] уровень навыка достиг ур.20

Вы заработали .2 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", дополнительно заработано .2 очка навыков.

Да, я согласен. Там появилось что-то слишком сумасшедшее. Он выглядит как нечто смоляно-черное, что-то среднее между скелетом и зомби. Не говоря уже о том, что он плавает, покрытый серой дымкой.

Ииик!! Он смотрит сюда! Что это за бездонные черные глаза?!

Я ... я не вкусный! Д-д-не подплывай ближе... помогите мне!!

Я сбежал в тот момент, когда эта... тварь подошла слишком близко. Я ни за что не кончу, как эта кобра! Я не хочу, чтобы меня замучили до смерти! И почему эта штука просто игнорирует [Скрытность]!?

Я вбегал в туннели, быстро взбирался на стены, мчался по открытым дорогам, но так и не стряхнул эту штуку со своего следа! Seriously, работай на меня здесь, [Стелс]! Даже не получилось сделать качели Тарзана! Что с этой штукой? Страшно, страшно, страшно, страшно...

Эк! Крысы! Вы, ребята, не можете видеть эту штуку позади меня!? Подожди, это же шанс!

Я побежал к крысам, а призрак следовал за мной. Крысы не видели меня из-за моих навыков скрытности (работай на парне позади меня, не будь мусором!), но они могли видеть призрака. Они застыли на секунду от испуга, но сразу же после этого попытались убежать. Что-то такое, чего я не позволял себе, когда плевал на них липкими нитками.

Я прошел мимо крыс, и, как я и надеялся, призрак остановился, чтобы убить сначала крыс. Теперь у меня есть время, чтобы ... -

Хлоп

- чтобы... чтобы... сбежать? Подожди, ни секунды!? Призрак просто ударил крысу своими длинными заостренными костлявыми руками, и крыса лопнула, как водяной шар! Остальные пять крыс, которые видели это, впали в истерику, но призрак просто пошел, чтобы убить следующего парня, э-э, крысу.

Хлоп

Эти крысы даже не могут быть использованы в качестве хорошего отвлекающего маневра! Даже если я сейчас убегу, я не получу поводка, который мне нужен, чтобы сбежать от этого дьявола. А, это было даже неплохо.

Хлоп

НЕТ ВРЕМЕНИ ДЛЯ ШУТОК! Но только беготня мне не поможет! Эта штука в 1,1 раза быстрее меня, и не похоже, что этот парень знает значение слова "усталость".

Хлоп

А что потом? Я не уверен, что [аура тьмы] сработает на этой штуке, и это самый фантастический ход, который у меня сейчас есть! Подожди, вот оно что!

Хлоп

Нельзя терять времени!! "Начальные навыки"! Что-то, чтобы победить этого парня!

Выбор начальных навыков:

Количество оставшихся слотов начальных навыков: 2

Поиск навыков: [что-то, чтобы победить этого парня!]

Имеющиеся навыки:

[Святая Магия Lv.1]

Открывает магию Святого атрибута.

[Проклятия ур.1]

Наносит большее количество урона, принимаемого в качестве атрибута проклятия контратаки.

[Модификация Еретика ур.1]

Чередует еретические энергии атрибутивного типа.

Чередуются еретический атрибут состояния недомогания.

Ладно, лучше всего звучит тот, который всегда последний, так что...

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Приобретен навык в магазине навыков.

Приобретенный навык: [Модификация Еретика ур.1]

Есть!

Хлоп

Вававава! Он идет! Навык, работай! Работай, работай, работай, работай! ААААХХ!!

Я даже не успел закрыть глаза, как палец призрака приблизился ко мне.

А потом, прямо перед тем, как он коснулся меня, появился странный барьер, центром которого был я. Призрак исчез в клубах серого дыма, как только барьер коснулся его.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Значение кармы уменьшилась.

Получено звание: [Убийца ужасных духов]

Получен бонусный опыт.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.3

Вы заработали .2 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно .2 очка навыков.

Я-я-я спасен! Хахахаха...

Я ничего не мог сделать, кроме как рухнуть на месте, вяло смеясь и плача, как будто моя душа полностью сломалась. Это было, это было слишком страшно!

Хорошо. Я вернулся к нормальной жизни. И все же мне понадобилось два дня, чтобы оправиться от шока. Но не судите меня. Я был всего в нескольких миллиметрах от смерти самым ужасным образом. Кстати говоря, мне нужно помолиться за крыс. Спасибо, мясные щиты.

Теперь вопрос в том, что это было за чертовщина!? Я получил какое-то звание... "Убийца ужасных духов"? Тогда "призрак" должен был быть чем-то вроде "ужасного духа". Однако, когда я заглянул в гримуар, я получил только эту часть информации:

Эта информация классифицируется как нечто, что слишком известно, чтобы быть добавленным к Гримуару Кигал. Если есть какой-то идиот, который не понимает этого, они должны узнать об этом на горьком опыте~♡.

Что, черт возьми, это должно значить?!

Должно быть, это опять та долбаная богиня! Не связывайся со мной! Должно быть, она что-то здесь прячет!

Фу. Мне это было необходимо. После того, как я выплакался до слез и соплей, включая легкий психический срыв от страха, я имею в виду.

А теперь перейдем к моему следующему образу действий. Я не останусь на этом этаже, так как здесь могут скрываться еще "ужасные духи". Тогда у меня есть два варианта. Перейти на следующий этаж, или бежать из подземелья прямо сейчас.

Я не слишком стремлюсь продвигаться по подземелью после того, как стал свидетелем этой вещи, особенно когда думаю о том, что призрак имеет такое же [магическое зрение], как те штуки в озерной пещере и на шестом этаже...

С другой стороны, между этим этажом, этажом 1 и этажом 6. Есть четыре этажа. то есть вероятность того, что этот "дух" забрел сюда с этажа 6, довольно мала. Возможно, он пришел извне... что убивает мое настроение выйти наружу.

Давай попробуем переключить передачу. Я использовал один из моих последних двух начальных слотов навыков на чем-то, что мгновенно убило "духа" одним ударом. Что это было... слишком утомительно пытаться вспомнить, когда я все еще так психически истощен. [Идентификация].

Имя:

Гарами

Раса:

Реха Зера | Пол: Женский

Уровень:

3

Значение кармы:

-82

Навыки:

31

Очков навыков

8.8

HP: 48/48

MP: 59/59

SP: 54/54

STR:65

VIT:46

MAG:58

RES:71

SPD:83

DEX:89

INT:120

LUC:150

- ЭЭЭЭХ!? Моя статистика! Они как будто на 10 пунктов выше! Только статистика силы, но даже так!

Может быть, в этом виноват титул? Я посмотрю это позже. Но пока ... :

Список навыков:

Способности:

[Авто-восстановление МР ур.4]+1 [Увеличение прочности (Малый) ур.17]+2 [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.7]+1

Магические навыки:

[Темная магия ур.1]

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.10]+1 [Модификация Еретика ур.1]Новый [Скрытность ур.11] [Бесшумность ур.3]+1 [Камуфляж ур.13]+1 [Контроль нитей ур.8]+3 [Резка нитями ур.6]+3 [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Управление нитями ур.18]+2 [Метание ур.8]+2 [Альпинизм ур.6]Новый [Усиление тьмы ур.16] [Усиление дебаффов ур.8]+1 [Автоматическое отображение ур.5] [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.4] [Сопротивление яду ур.7] [Еретическое сопротивление ур.2]+1 [Еретический иммунитет ур.1]

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.18]+1 [Чувство опасности ур.20]+3 [Идентификация ур.22]+1 [Различение ур.10]+2 [Магическое зрение ур.20]+1

Элементы:

[Элемент тьмы ур.13]+1

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.8] [Паучья нить ур.22]+1

Это тот самый. [Модификация Еретика]. По крайней мере, об этом говорится в гримуаре. Это навык, который позволяет вам изменить статус еретического атрибута, вызванного статусным недугом, либо удалить его, усилить его, либо изменить его на другой статусный недуг, который может нанести еретический атрибут.

Кроме того, любой тип энергии, который включает в себя атрибут еретика, может быть манипулирован в определенной степени. На самом деле, это главная особенность навыка. Болезнь - это всего лишь вторичный способ использования.

Я снова попытался использовать навык, и в центре возник барьер. Я посмотрел на свою статистику, но HP, SP, и даже MP не пошли вниз. Значит, я могу пользоваться этой штукой неограниченно долго и без всяких затрат? Круто!

Честно говоря, для еретического атрибута, эта вещь более впечатляет, чем [еретический иммунитет]. Но против всего остального этот навык бесполезен. А может, и нет? Мое [еретическое сопротивление] поднялось на уровень, даже когда я использовал его только на короткое время против "духа". Тогда разве я не могу использовать его все время, чтобы выращивать уровни с самим собой, сопротивлением и иммунитетом? Давайте сделаем это!

Да, но барьер сияет. Монстры заметят меня, если я буду использовать его все время на этом темном полу. Но на втором и третьем этажах...

Н-не важно. О чем еще мне нужно поразмыслить?

..... Приступ паники, который у меня был раньше. Раньше у меня почти не было времени подумать о своих возможностях, так что навыки, которые улучшают мои умственные

способности?

Да, я должен пойти на такие вещи. Моей единственной потенциальной картой против "духа" была [аура тьмы], но как насчет ситуаций позже в будущем? Когда мой список навыков заполнится еще больше? Мне нужно стать лучше с "мышлением на бегу". Не всегда же мне нужно только расставить ловушку. Мне нужно быть готовым к тому, что я сам в нее попаду.

.. И [Сопротивление страху]. Безусловно, полезный навык.

..... Хорошо. Отлично, говорю я вам! Я зачищу подzemелье по крайней мере до шестого этажа! Они тоже слишком восхитительны, чтобы отказываться от них. Теперь ты счастлив? Даже если это не так, я все равно сделаю это! Но больше никаких привидений, пожалуйста.

Гримуар/Монстры/ Пресмыкающиеся: Главрас Офиагья

Название:

Главрас Офиагья

Ранг:

E

Тип:

Змея(кобра)

Срок жизни:

100-130 лет

Атрибут:

Вода

Черты:

Змееподобный монстр, Ядовитая рептилия, Главрасский монстр

Описание:

Змеиный монстр, который берет свое начало из подземелья: "Водный узел Главраса". Этот монстр работает как страж входа в подземелье, так и как королевская гвардия, которая защищает территорию прямо перед последним этажом подземелья.

Из-за отсутствия информации о "водном узле Главраса", более подробная информация о Главрасе Офиагья ограничена.

Внешность:

Главрас Офиагья - это змея-кобра длиной около 11 метров. Их чешуя имеет красивый рисунок в морских цветах.

Способности:

Средний НР:

F+

Средний МР:

E+

Средний SP:

F

Средний STR:

F+

Средний VIT:

F

Средний MAG:

E+

Средний RES:

E-

Средний SPD:

F+

Средний DEX:

F+

Средний INT:

C+

Редкость:

B-

Ранг опасности:

F+

Сила Главрас Офиагья заключается в их мастерстве использования магии.

Из-за отсутствия информации о змеином монстре более подробной информации о нем нет, однако можно предположить, что это существо специализируется на магии водных атрибутов.

Как показано с его ядовитой чертой рептилии, считается, что Главрас Офиагья имеет какой-то вид яда или связь с навыками атрибута яда. Доказательств пока нет.

Комментарий к заказу: Первая статья об обитателях этого подземелья! Выкладывай это на весь мир, сейчас же!!

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1190033>