

Я продолжал убегать от преследователей, чувствуя себя наполовину готовым к смерти. - Почему это случилось? Ну, давайте вернемся на три дня назад, к тому времени, когда я решил войти на второй этаж...

-

Примерно три дня назад.

Ху-ху. Чертовски жарко. Горячий, как пар. На втором этаже слишком влажно.

Этаж 2 водозаборного узла Главраса. Это больше похоже на длинный коридор с открытыми каналами, по которым текут реки воды. Под этими каналами находится пылающий ад огня. Реки кипятят, и пар уносится тем, что кажется естественными вентиляционными шахтами, если это возможно сделать естественным путем. Скорее всего, дело в подземелье.

Во всяком случае, из-за кипения воды пол не только горячий, но и чертовски влажный! Так жарко, что мне почти трудно дышать! Может быть, этот этаж - дистилляционный этаж подземелья? Почему бы не включить в него еще и фабрику мороженого?

Я шел по полу и думал о силе моих нитей. Они, вероятно, загорятся, как только окажутся слишком близко к огню. И вся эта влага в воздухе тоже не помогает. Если я хочу использовать их, я должен продумать тактику.

И тут я подумал, что смогу это сделать, так как уже проходил через это место. Ни за что, Хосе. Я искал [огнестойкость], но в данный момент не могу ее купить. Не хватает очков навыков.

Кстати, сейчас у меня их 6,8. Я купил два навыка ментальной поддержки, прежде чем войти в зал. [концентрация] и [параллельное мышление], если быть точным. [концентрация] помогает вам сосредоточиться на вещах, в то время как [параллельное мышление] делает то же самое с мышлением о нескольких вещах одновременно.

Может, они и не такие уж яркие, но я уже смирился с этим. Кроме того, пассивные навыки являются лучшими, когда дело доходит до шлифовки. Активные навыки, такие как магия и специальные движения, могут получить больше мастерства каждый раз, когда вы их используете, но пассивы используются все время, поэтому вам нужно только развить навыки, которые помогут вам в том, что вы уже делаете, тогда вы получите мастерство, даже ничего конкретного не делая для этого.

И да, я знаю, что это способ ленивого человека, но это эффективный способ. Необходимость постоянно помнить о том, чтобы использовать свои навыки, утомительна и требует много энергии, если навыки нуждаются в энергии.

Хм, тогда мне стоит приобрести еще какие-нибудь навыки? Получить два из них по 1 очку каждый должно быть выполнимо. Некоторые из них достигли точки получения мной еще 0,4 очков навыков, так что у меня будет достаточно, когда я выполню требования к Бандиту.

Да, давайте так и сделаем. Тогда мне нужны два навыка...

-

шлёп!

Ого, слишком близко! Лягушачий язык, похожий на хлыст, шлепнулся на землю там, где я только что был. Я продолжал пятиться назад, провоцируя лягушку последовать за мной. Что она и сделала... прямо в мою птичью ловушку!

ХА! Попался, сосунок! Ой, как я люблю свои нитки. Они остаются липкими даже при такой влажности воздуха. Но это не продлится долго. Я обошел лягушку сзади, высматривая при этом потенциальную атаку языком. Кукуку. Помолись за меня. [ядовитый укус]!!

-+-

Чавк! *Чавк!* *Хрум, хрум, грызь, грызь, грызь!*

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

[ядовитый укус] достиг ур.10

Вы заработали .2 очка навыков

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

Значение кармы уменьшилась.

Получено звание: [убийца монстров]

Получен навык: [увеличение здоровья (малое) ур.1]

Получено звание: [беспощадный]

Получен навык: [устрашение ур.1]

Получен навык: [Знание жизненно важных точек ур.1]

Одна лягушка померла, [ядовитый укус] достиг уровня 10, и я получил три новых навыка. Это, должно быть, самый эффективный бой лицом к лицу, который я когда-либо делал.

Но блин. А что это за второе звание? Беспощадный, ты пытаешься выставить меня опасным человеком, а? Мировая система?

Я быстро [распознал] навыки, обнаружив, что [запугивание] вызывает у других болезнь статуса страха при использовании. Он без атрибутов, так что это не поможет мне получить какой-то еретический титул пользователя техники.

[Знание жизненно важных точек] - это пассивный навык, который позволяет легче увидеть слабые места... или жизненно важные точки, если вы хотите быть точными в этом. Другими словами, мне будет легче узнать, куда нанести критический удар.

Я получил титул только что из-за фестиваля чавканья? Или это я использовал шредер на первом этаже? Это должно быть одновременно.

Что касается убийцы монстров, убивал ли я когда-нибудь кого-нибудь, кто не был монстром? [Увеличение здоровья (небольшое)] легко получить. Я получаю больше очков НР для каждого уровня навыка. Мне даже не нужно было [различать] его.

Кстати, о [различении], я только что использовал его на лягушке, прежде чем укусить ее, если хочешь знать.

Имя:

Нет

Раса:

Прудовая лягушка

Уровень:

4

Значение кармы:

0

Навыки:

5

HP: 41/41

MP: 11/11

SP: 44/44

STR:32

VIT:22

MAG:9

RES:11

SPD:19

DEX:36

INT:81

LUC:86

Список навыков:

Пассивные Навыки:

[меткость ур.8] [прыжок ур.15]

Навыки сопротивления:

[сопротивление огню ур.3]

Элементы:

[малый элемент воды ур.1]

Навыки монстров:

[язык-хлыст ур.10]

Слабая. И она даже не использует свои очки навыков. Все эти навыки являются либо начальными, либо врожденными. Врожденными навыками являются [прыжок], [малый элемент воды] и [язык-хлыст], поскольку все остальные лягушки обладают теми же навыками.

[огнестойкость] и [меткость] - это те, которым он научился сам. Первое должно быть связано с жизнью на этом этаже, а второе - с ее боевым стилем. Многие другие лягушки также учатся этому навыку. Хмм...

Ах, я почти забыл причину, по которой я разделал лягушку. Я просто должен хранить его в своем хранилище, а затем вынуть устройство.

Свист! *Щелк*

Благодаря рогатке я прикрепил следящее устройство к большой штуковине, путь к которой лягушка преградила мне. Если бы он только пошевелился, мне не пришлось бы заботиться о нем... не то чтобы я так уж злился на лягушку.

Моя новая стратегия ограничения использования нитей хорошо сработала против противника, который не был одной из этих крыс Хоспрейва, разновидностью обычных крыс Грейкейва. Но даже в этом случае я не буду бросать вызов таким монстрам ранга E. Слишком рискованно. Эх, я все равно ранг F. Идти против старших - все равно что просить, чтобы меня убили.

Только использовать нити прямо перед тем, как они вам понадобятся, гораздо сложнее, чем вы думаете на первый взгляд. По крайней мере, так мне кажется, потому что я привык к тому, что ловушки уже сделаны. Но использование нитей слишком долго, и они становятся слишком влажными даже для того, чтобы [управление нитями] хорошо работало.

И использование нитей слишком близко к огню заставит их воспламениться. Я должен был избавиться от рогатки в тот момент, когда устройство было прикреплено к машине. Праща уже превратилась в пепел.

Итак, три машины вышли из строя, осталось только две. Хорошо, что я отметил подозрительные места, которые увидел на ментальной карте этого этажа, когда впервые прошел через него. Это экономит мне время на их поиски. Следующая штукавина... не так уж далеко отсюда. Два устройства за один день. Отлично!

-

Вернемся к настоящему.

И вот я нашел машину и все такое... но она оказалась в ловушке! И ловушка призвала трех черепах, чтобы выследить меня!

Я так долго убегал, что жалею, что не воспользовался каким-то навыком, связанным с этим. Черепахи, к счастью, громоздкие и медлительные, так что я мог проскользнуть сквозь них без каких-либо проблем. Но они настойчивы!

Возможно, у них есть какой-то навык "преследования" или что-то в этом роде, потому что они так же быстры, как и я, несмотря на то, что у них нет даже 20ти очков в SPD! Что еще хуже, [различение] не может быть использован на статусе существ в определенных рангах, если уровень не достаточно высок. Чтобы получить информацию о черепахах ранга E, мне нужен

навык 15-го уровня. Я близок к этому, но не сейчас!

Есть также болезнь статуса "уполномоченный", которая выглядит подозрительно, но [различение] также не может быть использована на этом! Выносливость черепах выше, чем у меня, так что они наверстают упущенное, если так будет продолжаться.

Что это такое? Повторение битвы ужасных духов? Неужели мне всегда приходится убегать от здешних монстров?! Брррр..... Я ненавижу это! Ладно, если ты так хочешь играть, я буду играть с тобой очень хорошо!

-

Три черепахи-хранителя продолжали преследовать Гарамы с убийственным намерением в глазах. Через некоторое время Гарамы начала* замедляться, ровно настолько, чтобы черепахи мало-помалу догнали ее.

*Помним, Гарамы женского рода, но сам ГГ себя воспринимает мужчиной, но здесь повествование от третьего лица, поэтому в женском роде, повествование от первого лица в мужском.

Одна из черепах, та, что шла впереди, хотела прикончить Гарамы как можно скорее. В конце концов, именно для этого они все трое были рождены.

Ведущая черепаха воспользовалась своими запасами и подбежала к Гарамы. Когда она была достаточно близко, она попыталась откусить половину тела паучихи своим навыком [укуса]. Пробовала - вот ключевое слово здесь.

Гарамы заметила попытки ведущей черепахи атаковать с того момента, как она начала ускоряться. Не говоря уже о характере нападения. Она уже видела силу челюстей, которыми обладали черепахи на девятом этаже, в тот самый день, когда она возродилась. И она больше не была новорожденной.

Прямо перед тем, как ведущая черепаха смогла закрыть свой рот на Гарамы, последняя произвела огромное количество темной ауры. Так сильно, что черепаха была вынуждена отвести от нее голову.

Верная своему статусу стража, порожденного подземельем, черепаха обладала превосходным инстинктом в отношении опасности. Темная аура уменьшила бы свои характеристики на довольно большую величину, если бы коснулась черепахи, не говоря уже о любых потенциальных заболеваниях статуса. Однако это было также и главным падением черепахи.

Гарами никогда не рассчитывала, что аура тьмы повлияет на черепаху. Вместо этого она извлекла нечто определенное из своего [пространственного хранилища]. Используя [управление нитью] и [метание], Гарами запустила свое секретное оружие в лицо ведущей черепахи.

Шлёп!

Когда секретное оружие приземлилось, послышался влажный звук... масса сама приклеилась, на морду черепахи. Это была огромная масса липкой паутины. Очень большое количество очень липкой паутины, что она превратилась в один комок клейкого вещества. Неудачная работа Гарами, когда она практиковалась в ловушках для птичьей извести.

Паутина застряла во рту черепахи, удушая ее, когда Гарами использовала [контроль нитей], чтобы расправить комок паутины, чтобы покрыть глаза и рот черепахи, эффективно завязывая глаза и затыкая рот. Это был бы вопрос времени, прежде чем она умрет от удушья.

Отвлечшись от черепахи с кляпом во рту, Гарами начала обдумывать свой следующий шаг относительно оставшихся двух черепах.

Одна из них не теряла времени, пытаясь заменить своих павших собратьев, но Гарами использовала [контроль нити] через нить, которую она все еще держала, чтобы перетащить голову первой черепахи к атакующей, заставляя их обоих столкнуться друг с другом.

Не теряя времени, Гарами вытащила еще одну липкую паутину, чтобы приклеить двух черепах друг к другу и к земле. Затем Гарами отошла на некоторое расстояние от двух черепах, эффективно нейтрализовав их на данный момент. Тогда все, что осталось, было-

Бах!

Вдруг, Гарами была отправлен в полет. После приземления хит-пойнты Гарами были уменьшены на три четверти. Несколько ее паучьих ног тоже были раздавлены при приземлении. Можно с уверенностью сказать, что маленький демон столкнулся с самой ужасной ситуацией в своей текущей жизни.

Не понимая, что произошло, Гарами оглядела коридор в поисках источника внезапного нападения. Затем она увидела третью черепаху, которая не подошла ближе, увидев, что первой заткнули рот.

Третья черепаха использовала свою голову и подбирала массивные камни ртом. Затем, подражая катапульте, черепаха бросила камень в сторону Гарами.

План был хорош, но цель-ужасна. Даже когда третья черепаха попыталась раздавить Гарами камнем, ей удалось зацепить ее только после того, как она поймала в ловушку обоих союзных

черепках. И все же, чтобы отправить Гарамии на грань смерти, черепахе достаточно было одной царапины.

Черепаха бросила еще один камень, но Гарамии бросила новую нить и использовала [управление нитью], чтобы оттащить ее избитое тело в безопасное место за один из валунов рядом с ней.

Черепаха понимала, что ее камни не достанут Гарамии за валуном. Однако она также знала, что демон был серьезно ранен. Ранен до такой степени, что черепаха думала, что она переоценила его. Но затем она увидела, в каком буквальном беспорядке оказались ее спутники, и решила проявить некоторую осторожность.

Черепаха даже не подумала о том, чтобы спасти своих товарищей. В конце концов, если эти двое ничего не могут сделать с паутиной, то что же она может сделать? Здравое, но бессердечное решение. Особенно если учесть, что первая черепаха вскоре должна была умереть от недостатка кислорода.

Не обращая внимания на мольбы о помощи других черепах, третья приблизилась к валуну, за которым пряталась Гарамии. Во рту у черепахи был зажат большой камень, который можно было использовать как для нападения на случай, если Гарамии снова попытается сбежать с ее нитями, так и в качестве охранника, если она собиралась заткнуть рот черепахе, как сделала это с первой.

Черепаха завернула за угол и не нашла... ничего? Ошеломленная, черепаха начала оглядываться в поисках Гарамии, думая, что ей, возможно, удалось каким-то образом сбежать. Именно тогда первая черепаха окончательно сдалась из-за недостатка кислорода, что дало Гарамии необходимый для повышения ее уровня опыт... что также сопровождалось полным восстановлением ее жизненных характеристик, включая восстановление ее сломанных ног.

Гарамии выпрыгнула из тени валуна, где она пряталась со своими навыками, и приземлилась на панцирь черепахи. Черепаха заметила Гарамии, но не раньше, чем та начала обматывать первую свежими нитями.

Рот черепахи, державшей камень, был запечатан, что лишило ее самого мощного оружия. Черепаха ответила, используя свою гибкую шею, чтобы разбить головой Гарамии, которая и на этот раз едва избежала этого. Однако голова черепахи теперь была прилеплена к панцирю - знак вежливости от паутины, которую Гарамии оставила на панцире.

Не упуская этого шанса, Гарамии склеила ноги черепахи, прежде чем использовать нить и [контроль нитей], чтобы добраться до незащищенной шеи черепахи и укусить ее [ядовитым укусом], а также используя [ауру тьмы].

Это заняло некоторое время, но в конце концов черепаха была убита. И единственным существом, оставшимся стоять и не приклеенным, была Гарамии.

-

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.7

Вы заработали .2 очка навыков

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

Получено звание: [Кляп]

Получен навык: [продолжение битвы ур.1]

Опачки! Еще одна черепаха пала!

После победы в схватке с этим камнеметом, я прикончил последнюю черепаху, которая была поймана с кляпом во рту с самого начала. Хорошо, что она умерла, когда это произошло, иначе я не получил бы тогда два уровня. Подумать только, что вы можете восстановить потерянные конечности, просто повысив свой уровень... или это демоническая вещь?

У меня есть титулы в придачу! Что у меня есть прямо сейчас? Я получил так много за такое короткое время, что сам не знаю.

Имя:

Гарамии

Раса:

Реха Зера | Пол: Женский

Уровень:

7

Значение кармы:

-94

Навыки:

39

Очков навыков

8.0

HP: 58/58

MP: 66/66

SP: 60/60

STR:74

VIT:53

MAG:60

RES:78

SPD:89

DEX:97

INT:120

LUC:150

Список навыков:

Способности:

[увеличение здоровья (малое) ур.2] [Авто-восстановление МР ур.5]+1 [Увеличение прочности (Малый) ур.20]+3 [Повышение жизненного тонуса (Небольшой) ур.9]+2

Магические навыки:

[Темная магия ур.1]

Активные навыки:

[Аура тьмы ур.11]+1 [Модификация Еретика ур.2] +1 [Скрытность ур.12]+1 [Бесшумность ур.5]+2 [Камуфляж ур.13] [Устрашение ур.1]Новый [Контроль нитей ур.11]+3 [Резка нитями ур.7]+1 [Пространственное хранение ур.1]

Пассивные Навыки:

[Управление нитями ур.20]+2 [Метание ур.10]+2 [Прицеливание ур.3]Новый [Уклонение ур.2]Новый [Альпинизм ур.6] [Концентрация ур.5]Новый [Продолжение битвы ур.1]Новый [Усиление тьмы ур.17]+1 [Усиление дебаффов ур.8] [Знание жизненно важных точек ур.2]Новый [Параллельное мышление ур.7]Новый [Автоматическое отображение ур.5] [Языковая адаптация]

Навыки сопротивления:

[Сопротивление тьме ур.5]+1 [Сопротивление яду ур.9]+2 [Еретическое сопротивление ур.5]+3 [Еретический иммунитет ур.2]+1

Навыки восприятия:

[Ночное зрение ур.18] [Чувство опасности ур.22]+2 [Идентификация ур.24]+2 [Различение ур.13]+3 [Магическое зрение ур.21]+1

Элементы:

[Элемент тьмы ур.15]+2

Навыки монстров:

[Ядовитый укус ур.11]+3 [Паучья нить ур.24]+2

Ура! Так вот, это страница статуса! Но, черт возьми, ДЕХа все еще надо 3 очка. Еще один расовый уровень, Гарамы. Всего на один жалкий уровень больше. Не поддавайтесь искушению купить [увеличение ловкости (небольшое)], когда, вероятно, можно заработать его с помощью какого-нибудь легкого титула, как и все остальные.

Но, черт возьми, я рад, что большинство из них пассивны. Я никогда не zapomню, чтобы использовать их все время. И не указывайте, что [параллельное мышление] имеет более

высокий уровень, чем [концентрация], несмотря на то, что я получил их одновременно, а [концентрация] - это более легкий навык для повышения уровня...

И да, я искал навык, связанный с плетением, чтобы помочь моим нитям, но ничего не нашел! Должно быть, есть какие-то требования, которые я еще не выполнил...

Ну, а как насчет этих черепах? Я уже сохранил последнего парня, но эти двое застряли в моей неудачной птичьей паутине. Даже [паучья нить] не может удалить эту липкость! Может быть, мне стоит сделать фитиль с новой нитью, чтобы привести огонь к вязкой массе? Но тогда на следующий обед я бы съел обугленную черепаху. Если это так, то я лучше останусь с крысами.

Хм? Я нащупал что-то в коридоре. Дорожка, ведущая на первый этаж. И эти ребята... это плохие новости. [волшебное зрение] сходит с ума.

Я отказался от приклеенных черепах и спрятался. Потом я увидел новых парней, которые пришли... рыцари?

Гримуар/Монстры/Рептилии: Главрас Бункертл

Название:

Главрас Бункертл

Ранг:

Е

Тип:

Черепаша

Срок жизни:

80-100 лет

Атрибут:

Вода

Черты:

Неядовитая Рептилия, Монстр Главраса

Описание:

Тяжеловес среди рядовых монстров водного узла подземелья Главрас. Главрас Бункертл - надежный страж, как по способностям, так и по складу ума. Они будут охранять домен, который им поручено защищать, ценой своей жизни или жизни других людей, в зависимости от ситуации.

Внешность:

Главрас Бункертл - это массивное черепаховое чудовище с телом различной морской окраски. Их головы похожи на змеиные, вместе с удлиненной шеей.

Способности:

Средний НР:

D-

Средний MP:

G+

Средний SP:

E

Средний STR:

F+

Средний VIT:

D

Средний MAG:

G+

Средний RES:

E+

Средний SPD:

G

Средний DEX:

G+

Средний INT:

C-

Редкость:

B-

Ранг опасности:

F+

Главрас Бункертл сосредоточен на одном: обороне. Однако их шеи и челюсти соответственно быстры и достаточно сильны, чтобы проглотить любого незваного гостя, независимо от того, насколько они бронированы. Разве что "броня" - это их панцири.

У Бункертл также есть специальная способность преследования некоторого вида, где они могут догнать почти любое существо, несмотря на их недостаточную скорость.

Комментарий Гарамии: Вау. Эта штука защищена почти по всем фронтам.

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1212644>