

Глава 55: Сюжетный Квест V

{Я хочу поблагодарить Creatureman, GhostZero и Daoist19panic за то, что они первыми подарили мне мою историю! И Creatureman, и ChostZero превратят свои имена в персонажа, и они смогут выбрать либо NPC, либо другого игрока. Я даю им обоим символы, так как они оба дарили подарки с разницей в несколько секунд. В конце каждого месяца между 25-м и 1-м я буду выбирать из лучших дарителей и делать для них персонажа в своей истории!!}

Поскольку я уже добрался до места назначения и сэкономил время, то могу ознакомиться с преданиями о подземелье и боссе, прежде чем начать погружение в подземелье. Я чувствую, что некоторые мутировавшие цветы и растения патрулируют вход в подземелье, их здесь не так много, как обычно. Обычно лес полон смертоносных растений, готовых убить и отогнать захватчиков. Я пробираюсь в подземелье с обнаженным мечом на всякий случай, если попаду в засаду. Знания о самом подземелье довольно приличного размера, как и о боссе.

Если мне не изменяет память, а обычно так и бывает. Тогда это подземелье является местом рождения первого мутировавшего растения и оригинальной лабораторией мага, который проводил эти эксперименты. Место называется Яма терновника, хотя на самом деле это не яма. Босс-монстр в этом подземелье-один из потомков первого мутировавшего растения. Никто не знает, что случилось с первоначальным мутировавшим растением, но говорили, что у него было 3 потомства. Он самый младший и живет в этом подземелье. Я не знаю, где находятся остальные, но они становятся сильнее, когда вы поднимаетесь по лестнице.

Босса зовут Глейдер, это одноразовый босс, так как это скрытое подземелье, и его нельзя будет повторить снова. У него также есть куча союзников, которые помогут ему во время битвы с боссом, и я собираюсь убить всех, чтобы получить дополнительный опыт, который будет способствовать повышению моего уровня. Как только я убью босса, который мне нужен, чтобы найти спрятанную сокровищницу, все в этой комнате будет проклято, кроме первой половины ключа, который мне нужен. Многие из игроков оригинальной партии, которые сделали это подземелье, имели там счета, списанные с проклятых предметов, и больше не могли играть на этих персонажах.

Пока я делаю то же самое, что делала в сокровищнице древних руин дриад, я буду в порядке. Я иду уже несколько минут и чувствую, что становлюсь все ближе и ближе ко входу в подземелье. Всего 40 футов или около того, пока я не увижу вход. Я прячусь за кустом, чтобы увидеть, с чем я имею дело, я раздвигаю некоторые ветви и вижу 2 врага, охраняющих путь. Я использую inspect на них и замечаю, что они сильнее, чем должны быть.

[Мутировавший охранник лаборатории Lvl. 40]

500 000/500 000 HP

[Описание: Растение, которое было изменено с помощью нечистой магии и генетических модификаций. Он находится в постоянном состоянии гнева на все, что не основано на растениях.]

Его здоровье и уровень выше, чем они должны быть, но в конце концов это просто означает больше опыта для меня. У меня уже есть Свидетель, и я выпрыгиваю из куста, используя слэш. Они намного слабее, чем орки, с которыми я столкнулся, так что это должно идти намного быстрее. Я начинаю наносить удары и наносить большой урон.

[Мутировавший охранник лаборатории Lvl. 40]

500 000/500 000 HP

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

[Проклятие декомпозиции было применено враг будет терять 3% здоровья каждую секунду]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

Я перестану атаковать свою первую цель, потому что проклятие должно работать на нее, пока она не умрет. Как только я наложу проклятие на обоих этих парней, все, что мне нужно сделать, это подождать. Я активирую двойной удар для моей второй цели и начинаю использовать слэш против нее.

[Мутировавший охранник лаборатории Lvl. 40]

500 000/500 000 HP

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

[Проклятие разложения было применено, цель будет терять 3% здоровья каждую секунду]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-18,592

Я ударил шесть раз по этой цели, и оба они умирают от проклятия. Я просто уворачиваюсь от остального боя и жду, пока они оба сгниют от проклятия. Я получаю 2 отдельных системных уведомления, так как 1 умер быстрее.

+1000 опыт

+500 Опыт для навыка «Клинок»

+1000 опыт

+500 Опыт для навыка «Клинок»

Моему навыку «Клинок» нужно всего лишь 100 опыт до достижения 12-го уровня. Я открываю статус своего игрового персонажа, чтобы увидеть новые значения опыта.

[Slayer (Zern) Lvl.32]

[Опыт: 15,750/34,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и еще 3]

[Статистика]

[Сила - 2050] [Выносливость - 2000] [Ловкость - 2005] [Скорость - 2120] [Мудрость/Интеллект - 8500]

[Здоровье: 16,200/16,200] [Мана: 85000/85000]

[Свободные очки характеристики: 130] [Рейтинг брони: 500]

[Инвентарь]

[Пассивные навыки]

[Наследник Меча] [Сын Небес] [Убийца Зла] [Спаситель Священных Ивовых Деревьев]
[Искатель Легенд] [Божественный, у которого есть Легенда] [Предназначенный для Величия]
[Ныряльщик подземелий]

[Активные навыки]

[«Свет Небес» Lvl.4 325/400] [«Защита Небес» Lvl.4 225/400] [«Клинок» Lvl.11 1900/2000]

[Парирование Lvl.1 80/100] [Двойной Удар N/A] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

Я определенно собираюсь повысить свой уровень, сражаясь с этим боссом и его приспешниками. Теперь, когда вход свободен от врагов, я могу войти в подземелье. Я пробираюсь ко входу в старые развалины какого-то каменного дома. Я прикасаюсь к двери и получаю подсказку системы.

[Вы собираетесь войти в скрытое подземелье]

- «Ты уверен, что хочешь солировать в этом скрытом подземелье? Да/Нет]

Думаю, да, и открываю дверь. Я вхожу и сразу же чувствую кучу монстров в этом подземелье. Все они, вероятно, той же силы, что и стражники, с которыми я сражался. Если бы любой другой игрок попытался сделать это на моем уровне, он бы только умер, но я использую проклятие разложения и увяду этих монстров. Я пробираюсь через подземелье, убивая врагов и пытаюсь найти комнату босса. Примерно через 3 часа боя и несколько монстров позже я дважды поднял уровень и дважды поднял уровень навык «Клинок». Я, наконец, добрался до комнаты босса, но я хочу проверить свою статистику и выделить несколько очков статистики.

[Slayer (Zern) Lvl.34]

[Опыт: 15,750/36,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и ещё 3]

[Статистика]

[Сила - 2050] [Выносливость - 2000] [Ловкость - 2005] [Скорость - 2120] [Мудрость/Интеллект - 8500]

[Здоровье: 16,200/16,200] [Мана: 85000/85000]

[Свободные очки характеристики: 150] [Рейтинг брони: 500]

[Инвентарь]

[Пассивные льготы]

[Наследник Меча] [Сын Неба] [Убийца Зла] [Спаситель Священных Ивовых Деревьев]
[Искатель Легенд] [Божественный, у которого есть Легенда] [Предназначенный для Величия]
[Ныряльщик подземелий]

[Активные навыки]

[«Свет Небес» Lvl.4 325/400] [«Защита Небес» Lvl.4 225/400] [«Клинок» Lvl.13 1900/4000]
[Парирование Lvl.1 80/100] [Двойной Удар N/A] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

Я думаю, что поставить 75 очков характеристики на ловкость и скорость было бы хорошей идеей, мне придется много двигаться в комнате босса, сражаясь как с монстрами, так и с боссом. Я смотрю на новые значения ловкости и скорости.

[Slayer (Zern) Lvl.34]

[Опыт: 15,750/36,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и ещё 3]

[Статистика]

[Сила - 2050] [Выносливость - 2000] [Ловкость - 2080] [Скорость - 2195] [Мудрость/Интеллект - 8500]

[Здоровье: 16,200/16,200] [Мана: 85000/85000]

[Свободные очки характеристики: 0] [Рейтинг брони: 500]

[Инвентарь]

[Пассивные навыки]

[Наследник Меча] [Сын Неба] [Убийца Зла] [Спаситель Священных ив] [Искатель легенд]
[Божественный, у которого есть Легенда] [Предназначенный для Величия] [Ловец подземелий]

[Активные навыки]

[«Свет Небес» Lvl.4 325/400] [«Защита Небес» Lvl.4 225/400] [«Клинок» Lvl.13 1900/4000]
[Парирование Lvl.1 80/100] [Двойной Удар N/A] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

Я готов сразиться с боссом прямо сейчас, и мне не терпится получить сюжетный квест, когда я возьму ключ. Я подхожу к двери в комнату босса и открываю ее. Меня встречает старая лаборатория и множество врагов, заполняющих комнату. Я вижу босса с того места, где нахожусь, мои инстинкты говорят мне избавиться от задней части, прежде чем встретиться с боссом, так что это то, что я собираюсь сделать. Я осматриваю босса, чтобы понять, с чем буду сражаться.

[Глейдер Lvl.55 тир 1 босс]

1,600,000/1,600,000 HP

[Описание: Самый младший из трех отпрысков мутантного растения Квил. Он разгневан тем, что вы вторглись на его территорию и убили его потомство.

Он смотрит на меня без глаз, как огромный ассортимент виноградных лоз, на которых есть шипы. Самое близкое, с чем я могу сравнить эту штуку, - это куча спутанных веревок, которые вместо этого являются виноградными лозами. Он начинает нападать на меня, но я сосредотачиваюсь на толпах вокруг. Я провожу 45 минут, уклоняясь от атак боссов и убивая всех миньонов. Как только я закончил с этим, я выровнял свой уровень игрока и слэш, теперь, когда все монстры позаботились о его боссах. Я активирую небесный свет и двойной удар и начинаю атаковать.

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

[Проклятие разложения было применено, цель будет терять 3% здоровья каждую секунду]

-58,565

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-52,058

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

-60,424

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

65,072

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

51,128

[Эта цель не может быть расчленена]

[Вы проигнорировали броню]

55,776

Я нанес приличный урон и теперь позволю проклятию разложения сделать свое дело. После некоторого времени уклонения и уклонения от атак он теряет последние остатки своего здоровья. Я набираю еще один уровень и почти поднял уровень навыка «Клинок» снова. Я снова открываю меню плеера, чтобы увидеть новые значения.

[Slayer (Zern) Lvl.36]

[Опыт: 15,750/38,000]

[Титул: Сын Архангела Михаила (Скрытый) и еще3]

[Статистика]

[Сила - 2050] [Выносливость - 2000] [Ловкость - 2080] [Скорость - 2195] [Мудрость/Интеллект - 8500]

[Здоровье: 16,200/16,200] [Мана: 85000/85000]

[Свободные очки характеристики: 20] [Рейтинг брони: 500]

[Инвентарь]

[Пассивные навыки]

[Наследник Меча] [Сын Неба] [Убийца Зла] [Спаситель Священных Ивовых деревьев] [Искатель Легенд] [Божественный, у которого есть Легенда] [Обреченный на Величие] [Ныряльщик подземелий]

[Активные навыки]

[«Свет Небес» Lvl.4 325/400] [«Защита Небес» Lvl.4 225/400] [«Клинок» Lvl.14 4500/5000]
[Парирование Lvl.1 80/100] [Двойной Удар N/A] [Цареубийца N/A] [Бешеная машина N/A]

Если я продолжу набирать такие уровни в сюжетном квесте, то не смогу быть пойманным остальными игроками. Босс не бросает ничего хорошего, одна из плохих вещей в Мире Древних-это скорость падения хороших предметов. Это делает его более трудным для всех, включая NPC. Теперь, когда у меня есть время осмотреться, я замечаю старую задвижку, которая должна была быть закрыта. Похоже на вход в сокровищницу.

Я подхожу к щеколде и открываю ее. Комната освещается, и я вижу кучу сильных и редких предметов, но все они прокляты. Я здесь только для одного, и это первая половина ключа. Я оглядываю комнату и не вижу того, что ищу. В конце концов я нахожу его спрятанным в сундуке за фальшивой стеной. Мне потребовалась минута, чтобы найти его, но теперь я смотрю прямо на него. Я беру его и получаю новое системное уведомление.

[Задание: Проблеск чего-то неизвестного]

[Описание: Вы нашли первую половину ключа, который ведет в редкое двойное подземелье. Как только вы получите вторую половину, вы сможете войти во второе скрытое подземелье внутри подземелья, известного как Логово скальных огров.]

[Цель 1: Найти логово Каменных Огров подземелья и получить вторую половину ключа.]

[Цель 2: Как только у вас будут обе половинки ключа, используйте его в скрытом подземелье в логове Скальных огров.]

[Качество: История (Скрытая)]

[Награды: Скрыты]

- «Ты хочешь принять это задание? Да/Нет]

Я думаю, что да, и в моем интерфейсе появляется новый квест. Теперь пришло время, чтобы получить это шоу на дороге. У меня еще есть дневной свет, так что я пройду как можно больше расстояния, прежде чем сойду. Когда завтра прибудет ZZR-12000, мне не нужно будет выходить.

{П.А: Я не буду так серьезно относиться к тому, чтобы каждый раз, когда он поднимает уровень, делать разные цифры опыта. Это значительно облегчит рабочую нагрузку, если я просто буду делать это с этого момента. Я изменю номер на панели опыта только тогда, когда это будет маленькая битва, а не большая, как в этой главе. Я предпочитаю просто давать целые уровни, чтобы мне было легче.}

[П.П.: Полностью с ним солидарен, я просто за***лся редачить и переводить это. Это был такой зашквар.]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется