

За предстоящий бой я получил 743 ЭС чего мне хватило для получения сообщений

ДИНЬ

ВЫ ПОЛУЧИЛИ НОВЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВЕНЬ

ВАШ УРОВЕНЬ ПОВЫШЕН ДО 2

Ну а после не было происшествий так что можно это назвать мирным походом в магазин где я набрал запасов долго хранящихся продуктов на пол года в моем случае этого хватит дней на десять . (Тяжёлый вздох)

Следующие пол часа я потратил на поиски новорожденного гнезда ведь с такой проблемой нужно решать сразу или быть сильным чтобы оставить ее созреть. Чтобы больше не сталкиваться со стадами зомби я при помощи небесной походки передвигался по крышам домов. Гнездо расположилось как раз во входе на станцию метро. Определившись с его местоположением я отправился домой.

Пройдя домой первым делом я убедился что за то время с сестрёнкой ничего не случилось. Она была в порядке за исключением того что всё ещё спала. Потом пошел на кухню раскладывать добытые продукты . Дальше я решил проверить полученные сообщения которые чтобы не мешали в сражении сразу перенаправлялись в аналог почтового ящика. Среди сообщений было по большей части уведомления о убийстве монстров и получении ЭС.

Также там было около десятка сообщений о поднятии уровня владения навыком и даже два в которых сообщалось о получении новых навыков.

ДРОБЯЩИЙ КУЛАК lv29

НЕБЕСНАЯ ПОХОДКА lv12

ВЛАДЕНИЕ ТУПЫМ ОРУЖИЕМ lv5

ОБНАРУЖЕНИЕ lv1

В то время как о навыке владения тупым оружием понятно из названия и его эффект и даже способ получения. Но вот про навык обнаружение я долго думал как я его получил и пройдя к единому логичному ответу решил что это связано с обнаружением гнезда. Знания о том как использовать тот или иной навык можно получить из названия при моем то опыте в этом деле но о способах их получения я знаю мало. Так что будет ещё не раз появляться такие ситуации над которыми надо поломать голову.

Так же хочу отметить что из тел некоторых монстров выделились или проще говоря выпали кристаллы идеальной ромбической формы которые знакомы мне ещё с той жизни. Эти кристаллы являются очень ценными материалами и называются камнями манны и разделяются по цвету и размеру. В то время как цвет и размер являются переменными от которых зависит объём содержащейся в них манны. Этот кристалл был бесцветным и размером с ноготь мизинца так что его объём примерно десять едениц и в подтверждении ко всему этому система соизволила идентифицировать эти камни.

КРОШЕЧНЫЙ КАМЕНЬ МАННЫ

РАНГ: F

ОБЪЕМ:10

Таких вот кристаллов я эту вылазку умудрился собрать шесть штук. Они получили большую популярность когда боги покровители объявили что за каждый такой камень можно получить столько очков веры сколько получают за убийство иноверцев. Основное применение этих камней это усиление магического снаряжения или восстановление потраченной манны, но у богов были другие способы их использования а именно как материал для увеличения или улучшения своих территорий. И хоть я не бог но даже так я знаю как создать так называемые чертоги божьи и святую землю но для этого мне нужен как минимум красный камень манны среднего размера а они появятся ещё не скоро.

Мой статус после этой вылазки слегка подрос.

ИМЯ: Люмьер Астрейя

РАСА: Человек {70%}

УРОВЕНЬ:2 [343/600]

СИЛА:46(50)

ВЫНОСЛИВОСТЬ:47(50)

ЛОВКОСТЬ:50(100)

ИНТЕЛЕКТ:48(50)

ЖИВУЧЕСТЬ:49(50)

УДАЧА:7(25)

ТАЛАНТ:13(10)

НАВЫКИ: (Скрыты)

Закончив со всеми делами я отправился спать. На следующий день ближе к обеду сестрёнка проснулась и выглядела как сонный ангелочек. После того как усадил её за стол чтобы она поела начал рассказывать ей о системе и монстрах. Как только сестрёнка спрашивала откуда я столько всего знаю я ссылаясь к тому что пока она спала система дала что-то типа краткой лекции о ситуации в новом мире.

Также сказал сестрёнке что мне надо срочно сделать очень важное дело и что она не должна мне мешать. Этим очень важным делом было ... попытка пробуждения ядра манны. Этот процесс очень простой, в моей прошлой жизни его открыли через два месяца после начала, всё что для этого нужно просто проглотить камень манны и пережить три часа мучительной боли. Проглотив один из камней что у меня есть и как только он попал в желудок я сразу почувствовал то что сопровождало меня на протяжении столетий " Адскую боль!!" . Эти ощущения настолько живописны что не описать словами эта как будто с тебя сдирают кожу пока глаза выкалывают раскаленным гвоздем в то время как ногти сдирают клещами а из паха делают отбивную специальным молоточком для мяса. Вот в таких "прекрасных" условиях я провел несколько незабываемых часов. По итогу вышло следующие.

ВЫ ОТКРАЛИ НОВУЮ ХАРАКТЕРИСТИКУ «МАННА»

ВАШ ПОКАЗАТЕЛЬ МАННЫ РАВЕН 1

Как только я закончил с этим ритуалом тут же спустился на первый этаж туда где меня встретила сияющая улыбка моего ангелочка, моей любимой сестрёнки.

Потом началась наша размеренная жизнь в это апокалипсисе. Каждый день я выходил на зачистку улиц от бродячих мертвецов и даже время от времени притаскивал нескольких из них домой с переломанными конечностями для того чтобы сестрёнка прокачивалась. Также по тихоньку прокачивал характеристику манны абсорбируя камни манны.

Через неделю произошёл поворотный момент в нашей размеренной жизни и им стал мертвец перешедший границу десятого уровня и прошедший через эволюцию. В сражении с ним я окончательно доломал несчастную палицу которая помогала мне выбивать все дерьмо из этих неправильных трупов. Оставшуюся часть боя пришлось проводить в рукопашной и используя навык дробящего кулака что поглощает выносливость ,но при моем уровне познания и характеристиках силы и выносливости я могу его использовать чуть ли не триста пятьдесят раз подряд.

И вот таким образом закончилась первая неделя ее результатами стали : первое статус

ИМЯ: Люмьер Астрея

РАСА: Человек {50%}

УРОВЕНЬ: 4 (1151/1500)

СИЛА:52(100)

ВЫНОСЛИВОСТЬ:50(100)

ЛОВКОСТЬ:51(100)

ИНТЕЛЕКТ:50(100)

ЖИВУЧЕСТЬ:50(100)

МАННА:32

УДАЧА:7(25)

ТАЛАНТ:13(10)

НАВЫКИ: (Скрыты)

Второе из трупа мутировавшего умертвия, которое определилось системой как ,

СИЛАЧ РАНГ: E

УРОВЕНЬ:11

ОПИСАНИЕ: умертвие переступившее порог десятого уровня. Специализируется на силовых атаках.

Достал материалы из которых можно было сделать системные предметы. Например из

позвоночника получился меч а из кулаков перчатки.

МЕЧ БОГОТЫТЯ РАНГ: E

АТАКА:25-36

ПРОЧНОСТЬ: 500/500

КАЧЕСТВО: 10%

ТРЕБОВАНИЯ: СИЛА=23

ОПИСАНИЕ: Грубо созданный артефакт. Есть возможность улучшения

ПЕРЧАТКИ СИЛАЧА. РАНГ: E

СИЛА: +2

ПРОЧНОСТЬ:250/250

КАЧЕСТВО:10%

ОПИСАНИЕ: Грубо созданное снаряжение. Есть возможность улучшения.

По итогам недели я решил что больше ткнуть с гнездовьем нельзя. Поговорив с сестрёнкой и предупредив что вернусь дней через пять собрал вещи и отправился. Добирался до места назначения по крышам или просто бежал по воздуху при помощи небесной походки .

Оказавшись в пятнадцать метрах над гнездом спрыгнул прямо в пространственную воронку.

Перед глазами все закружились как в водовороте , а когда зрение пришло в норму я очутился в каком то замке.

<http://tl.rulate.ru/book/59552/1532439>