

После приземления на мягкий гриб, я все еще пытался понять сложившуюся ситуацию, когда пришло еще одно сообщение.

[Здоровье восстановлено до максимума.]

[Мана восстановлена до максимума.]

"Вау!"

Такой скоростью могут похвастаться далеко не все!

Увеличенное восстановление здоровья и маны уже творило чудеса.

"Если об этом месте узнают другие игроки, не превратится ли оно в настоящий рай для дуэлянтов?"

Это была чистая правда.

Многие игроки в этой игре любят дуэли, но бои в дуэльном режиме не способны вызвать таких эмоций.

Что если бы они нашли место, где мана и здоровье восстанавливаются на 200% быстрее, чем обычно? Они бы буквально сошли с ума от счастья.

Отложив все эти мысли, я осмотрелся, чтобы проверить, нет ли рядом существ или монстров, но никого не нашел.

Затем я сосредоточился на квесте.

"Что за пророчество? И за какую кандидатуру я вообще борюсь? Это какая-то шутка о государственной службе, которую я не понимаю?"

К тому же, это был многоступенчатый квест с уровнем сложности "S". В здравом уме игрок бы отказался от такого квеста и поскорее смылся из Бездны. Даже с учетом того, что место напоминало рай, маловероятно, что квест с рейтингом "S" не будет невообразимо сложным.

Уровни сложности в игре придуманы не просто так, они напрямую зависят от того, с чем может столкнуться игрок при выполнении задания соответствующего уровня.

Более того, многоступенчатый квест ранга "B" или "A" может быть таким же сложным, как и обычный квест ранга "S", настолько редки и невероятно трудны многоступенчатые квесты.

Единственным плюсом многоступенчатых квестов была обширная история и описание мира, которые раскрывались по мере их выполнения, а также огромное вознаграждение, которое они приносили.

Награда за принятие квеста показалась мне очень привлекательной. Одно только ее название вызывало у меня любопытство. Но что еще сильнее убедило меня взяться за этот квест, так это наказание за его отмену.

Если я откажусь от квеста, меня выкинет из Бездны.

По логике вещей, это было бы лучшим решением. Кто захочет оставаться в Бездне? Но...

"К черту логику! Рассудительность и так переоценена".

Пришло время бросить вызов устоям!

"Я принимаю квест!"

[Вы приняли квест!]

[В награду за принятие квеста вы получили: "Метаморфозы (ограниченные)"]

Это наказание за отмену квеста казалось мне возможностью, выпадающей раз в жизни. И я действительно не хотел ее упустить, несмотря на то, что твердил мой внутренний голос разума.

Но сначала.

"Как, черт возьми, мне отсюда слезть?"

Я посмотрел на пейзаж подо мной, и высота оказалась такой же, как и когда я падал с горы. Упасть отсюда означало бы смерть. Мой персонаж был не того уровня, чтобы выдержать высокое падение и не погибнуть.

Медленно подходя к краю гриба, я посмотрел вниз. С другой стороны гриба был ручей. Ручей не выглядел достаточно глубоким, чтобы смягчить падение, поэтому мне нужно было придумать что-то еще.

И тут я заметил кучу гигантских листьев у ручья и чуть подальше от гриба.

"Это слишком далеко".

Что мне делать?

Внезапно над моей головой появилась невидимая лампочка. Вместо того чтобы все обдумать и начать сомневаться, я активировал [Камуфляж].

Добежав до другого конца гигантского гриба, я на секунду остановился. Прямо смотря перед собой, я снова побежал, разогнавшись до небывалой скорости.

Не останавливаясь на краю, я попытался набрать инерцию от пушистости гриба и прыгнул, раскинув обе руки, как крылья.

"Ура! Я птица!!!"

Это было одним из пунктов моего списка желаний перед смертью. Я всегда мечтал попробовать полетать и выкрикнуть эту фразу.

Но гравитация оказалась не слишком благосклонна к моим крыльям, и я начал стремительно падать.

Я свернулся в клубок и, не пытаясь сопротивляться, продолжал падать. Затем мое тело приземлилось на вещество, которое идеально сбалансировало мой импульс. Это был огромный лист, в который я попал благодаря навыку [Маскировка] и импульсу, полученному от пушистости гриба. Мне удалось добраться до листа, не сломав костей в процессе.

Когда мое тело коснулось листа, лист согнулся и сгибался, пока не выдержал веса моего тела и

не сдался. Это позволило мне медленно и изящно соскользнуть в ручей.

Чапак!

Я приземлился в ручей в целости и сохранности.

"Иногда мой гений... он создает гравитацию, хех."

Я имел в виду это буквально, так как мне удалось преодолеть гравитацию и благополучно приземлиться на землю.

Но почему я вдруг почувствовал жуть?

Взглянув направо и налево, я понял почему.

[Абиссальная пиранья]

[Уровень - 70]

[Здоровье - 20000/20000]

Я бы не испугался этой мелкой рыбешки. В конце концов, если бы я объединил все свои характеристики и навыки, этого было бы более чем достаточно, чтобы убить монстра с меньшим количеством здоровья.

Меня напугало их количество.

Сотни пираний плыли ко мне с обеих сторон ручья.

"Вы что, только и делали, что прятались, чтобы я прыгнул в воду, и вы могли меня съесть?"

Я почувствовал негодование. В конце концов, я ведь точно осмотрел ручей сверху, чтобы убедиться в отсутствии аномалий. Однако он был чистым как никогда. Теперь же эта куча плотоядных существ появилась откуда ни возьмись, как призраки.

К тому времени, когда я думал обо всем этом, я уже выбегал из ручья.

[Навык: Множественное лезвийное оружие: Активация: 5 очков маны за каждую реплику в секунду, передышка: 30 секунд.

Все предметы для нанесения ударов, которые вы используете, можно дублировать в виде подобных реплик. Они будут дублировать 50% от изначальной силы оружия.

Их навыки также могут быть дублированы, но они используют те же передышки, что и у исходного предмета.

Во время активации навыка возможно использование нескольких видов оружия.

Для поддержания одной копии в течение 10 секунд вам потребуется 50 очков маны.]

Хотя я был достаточно быстр, в воде было трудно бежать, поэтому пираньи уже были у моих ног.

Достав Клинок Затмения и сделав три его копии, я взял два клинка в обе руки и начал

брутально истреблять эту мелочь. При этом я все время старался медленно отступать от воды.

[Вы потеряли 10 единиц здоровья.]

[Вы потеряли 10 единиц здоровья.]

[Вы потеряли 10 единиц здоровья.]

"Черт, что, у вас что-то вроде фетиша на ноги или что-то такое?"

Пираньи наносили небольшой урон и легко погибали с 2-3 ударов, но было противно, сколько их было.

Они продолжали прыгать, и поскольку они едва могли достичь верхушки моего туловища, они все начали нападать на мои ноги, напоминая сито.

"Ай... черт! Не опять."

Когда две пираньи подплыли достаточно близко, чтобы напасть на мои семейные драгоценности, я внезапно вспомнил о своих навыках владения мечом.

До сих пор я полагался только на навыки Клинка Затмения из-за низких требований к мане и передышек. Мне еще ни разу не приходилось использовать какие-либо из моих конкретных классов.

[Навык: Метание клинков мудреца (ур. 1)

Тип: Пассивный. Расход: 50 очков маны за бросок. Передышка: отсутст: Все предметы для нанесения ударов, которые вы используете, могут применяться как одноразовое метательное оружие. Враги, атакованные метаемым клинком, получают 150% (физические и магические характеристики пользователя + весь урон метаемого клинка).

Наносит больше урона, если враг находится на расстоянии более двух метров и в радиусе 10 метров.

Оружие-клинок необходимо извлечь вручную, если оно не принадлежит пользователю.

Можно метать сразу несколько клинков, при этом требования к мане будут увеличиваться с каждым дополнительным клинком.]

Я бросил две копии в пираний, которые пытались задеть мои драгоценности, и к моему удивлению, они погибли с одного удара.

"Это изумительно! Ха-ха-ха-ха!"

Я наконец-то нашел новый способ атаковать врагов, и мне не обязательно было сходить с ними вплотную, чтобы использовать этот навык.

"Ке-ке-ке!"

Я смеялся, как злобный ребенок, который только что познал удовольствие от издевательства над людьми. Я положил настоящий Эклипс в рот, а сам продолжал создавать один за другим муляжи и бросать их в пираний. Те умирали, как от удара, иногда от одного единственного попадания погибали две-три рыбины.

Прежде чем я понял, что произошло, я уже оказался на земле, а пираньи, выпрыгнувшие на сушу, не могли контролировать свои тела и продолжали бессмысленно подпрыгивать.

Я продолжал кидать один клинок за другим, и пираньи продолжали умирать.

С чего бы мне возиться с пираньями, если я уже выбрался из воды, и они не могли причинить мне вреда? Все просто!

[Вы подняли уровень.]

[Вы подняли уровень.]

[Вы подняли уровень.]

[Вы подняли уровень.]

Эти пираньи, по сути, были фабрикой опыта, появившейся для того, чтобы я устроил им бойню. Маны хватало, так как она быстро восстанавливалась, а когда мана заканчивалась, я использовал небольшое зелье маны, чтобы мгновенно восстановить ее полностью.

Через некоторое время в живых не осталось ни одной пираньи.

Бух! Бух!

Я бросил еще один клинок в пиранью, которая, казалось, осталась жива.

Теперь пираний не осталось в живых.

Бух! Бух!

«Иди ты!»

Вздых!

Погодите-ка... что тут происходит?

Тела всех убитых пираний все еще были здесь.

Как?

Разве после убийства тела монстров не должны исчезать? И единственный способ получить их мясо и предметы — это когда они выпадают после смерти.

Почему у них были тела, не говоря уже о том, что из них текла кровь.

Неужели в Бездне монстры не исчезают после смерти? Или была еще какая-то причина, по которой они не исчезали после смерти?

Погодите-ка...

Я вдруг вспомнил о награде, которую получил, приняв задание.

Что это было?

[Навык: Метаморфоза (ограниченная) ур. 1

Тип: активный и пассивный: без кулдауна: без кулдауна: без кулдауна

Будучи первым иностранцем в Бездне, вы были вознаграждены силами химеры.

Пассивный: любое убитое вами чудовище или неигровой персонаж оставляет после себя тело, а не исчезает.

Активный: вы можете съесть мясо монстра, чтобы обрести его физические свойства. Чем выше уровень монстра, тем заметнее будут изменения. Ваша раса превратится в независимую, как только вы съедите достаточное количество монстров.

Индикатор потребления: (0%-----100%)

Примечание: употребление сырого мяса монстров повышает ваши шансы на получение большего количества преимуществ.

Навык ограничен, вам нужно выполнить скрытые условия, чтобы раскрыть его полный потенциал.]

...

//DreamNote//

2-я глава за сегодня. Пожалуйста, поддержите этот роман своими властными камнями (power stones) :)

<http://tl.rulate.ru/book/74476/3940441>