

Отличная работа! Пламенная хватка повысила уровень! Больше урона от контакта с огнем!  
Осталось 3 уровня до эволюции навыка.

Ох... точно.

Если и были в играх две вещи, которые мне очень нравились, так это приличный бестиарий и эволюция умений... вместе с приручением монстров.

Я услышал шарканье по коридору и увидел еще двух Кан-

К черту это новое имя. Головастики шлепались ко мне на своих ручках, и я был уверен, что справлюсь с ними. Один свалился после точного попадания камешком, камень разорвал его тело, которое с грохотом упало вниз. Сосредоточившись, я позволил другому приблизиться ко мне, и я оказался неподготовленным к тому, что пасть головастика рванет вперед, как склизкое копьё, и вцепилась в мою ногу.

Я вскрикнул от боли, так как мышцы словно сморщились. Эта тварь высасывала мою кровь, как проклятая пиявка!

Мой показатель здоровья радостно сообщил мне, что я теряю 2 единицы здоровья в секунду, прежде чем я нанес твари огненный удар. Я отступил вниз по лестнице и смотрел, как медленно затягивается моя раненая нога.

Я открыл свой статус.

Настоящее имя: Рассел Риверс

Данное имя:

Прозвище:

Титул: Геймер

Здоровье: 18/24(Физическая сила x3) (реген здоровья равен Физической силе/2 с округлением в большую сторону)

Опыт: 29/100

Энергия: 25 (5 x Энергия) (реген стага энергии сам округляется в большую сторону)

Физическая сила: 8

Духовная сила: 7

Энергия: 6

Ментальная сила: 5

Очки: 0

Навыки:

- Чувство опасности 2: Вы можете почувствовать опасность грузовика, движущегося вам навстречу, за несколько футов!
- Тело Геймера Макс: Позволяет телу адаптироваться и достигать роста.
- Разум Геймера Макс: Позволяет визуализировать меню и всплывающие окна! Позволяет пользователю видеть уникальные геймерские элементы в мире!
- Скалолазание 3: Позволяет быстрее преодолевать противников и окружающие препятствия.

- Актерское мастерство 2: Актерское мастерство позволяет добиться того, чтобы ваша игра выглядела правдоподобной для окружающих. Не распространяется на ложь, которую вы пытаетесь донести, если вы не действуете в образе. Ментальный навык.
- Воровство 3. Позволяет вам с возрастающей легкостью присваивать себе предметы, если они вам не принадлежат. Поначалу эффект едва заметен. Физический навык.
- Физические упражнения 6: Серия движений и тренировок для улучшения тела. Каждые 5 уровней увеличивают показатель физической силы на 1! Оказывает различные эффекты на здоровье и восстановление. Физический навык.
- Выживание 1: повышает вероятность того, что вы сможете найти пригодный для использования предмет из разрушенного снаряжения, врагов и окружающей среды в лучшем состоянии. Физический навык.
- Владение боевым посохом 5: посохи дают возможность раскалывать черепа. Используйте эту способность с большим удовольствием. Повышает мастерство владения этим оружием и каждые 10 уровней дает 2 стага физической силы.
- Сродство к огню 2: повышает контроль и мастерство над магией огня и энергетическими навыками. Каждые 5 уровней увеличивают энергию на 1!
- Метание малых снарядов 4 уровня: Метание малых снарядов с возрастающим уроном и точностью. Физический навык.
- Духовное восприятие 2: Вы можете ощутить непосредственную энергию находящихся поблизости неприкаянных духов и других призрачных существ.
- Одноручное тупое оружие 3: Позволяет использовать одноручное тупое оружие с увеличенным уроном и мастерством.

----

- Мощный взмах 1: Используйте тупое оружие с помощью своей энергии, чтобы создать сильную атаку! Затраты 2 энергии! Энергетический навык.
- Пламенная хватка 2: Покрывает оружие в руке слабой огненной вспышкой, нанося дополнительный элементальный урон при ударе! Затрачивает 3 энергии, а на поддержание тратится 1 энергия каждые 10 секунд. Энергетический навык.

- Бросок ущербным камнем 2: швыряйтесь этими никчемными камнями во врагов, чтобы показать свою любовь только к самым идеальным камешкам! Затрачивает 1 энергию. Энергетический навык.

- Наблюдательность 3: просмотр информации о целях. На данный момент просто суммирует всю информацию, которая известна пользователю.

---

Квест: Зачистить Зону Зла!

Я обнаружил, что мое здоровье решило продемонстрировать себя. Целых 24 единицы, а мой реген составлял 4 в минуту. Все могло быть гораздо хуже, но этот чертов головастик высосал 4 здоровья за несколько секунд. Если на меня набросятся три головастика или около того... Я стану трупом Рассела.

Я увидел уведомление об окончании битвы. Похоже, они держались в стороне, пока я не почувствовал себя в безопасности. У меня было ощущение, что если понадобится, я смогу подтянуть их в бой, но это казалось рискованным. Отличная работа! Бросок ущербным камнем повысил уровень! Увеличен урон и радиус действия. Умение эволюционирует через 3 уровня!

Похоже, только мои текущие используемые навыки могли развиваться, что казалось очень странным. Почему мои пассивные навыки не развиваются? Я заглянул на верхнюю ступеньку и увидел еще трех головастиков, пожирающих своих мертвых собратьев.

Ну, они были каннибалами, полагаю, они не пропустят трапезу из-за чего-то вроде траура. Я не хотел, чтобы ко мне снова присосались, поэтому я отступил на первый этаж, чтобы дать своему здоровью восстановиться. У меня было чувство, что я не должен оставлять этажи незачищенными.

Я мог пропустить драгоценные камни или наткнуться на засаду, и если в первом случае я был

бы расстроен, то во втором я был бы мертв. Это была моя давняя привычка.

Я был одним из тех людей, которые сначала находили правильный путь в Подземелье, а потом искали неправильные пути, чтобы найти сокровища и секреты. Я просто надеялся, что Подземелье было достаточно добрым, чтобы разместить сильных монстров на верхних этажах, а слабых оставить внизу.

Я приостановился, чтобы проверить кое-что.

Я бесшумно вернулся к первому перекрестку и посмотрел на лестницу. Еще одна странная вывеска.

Интенсивный морг.

Я долго смотрел на очевидную смертельную ловушку, прежде чем бросить горящий камешек вниз по темным ступеням и посмотреть, как он отскакивает на некоторое расстояние, пока огонь не угас. Там не было монстров, но внизу было очень темно.

Теперь мне предстояло сделать выбор. Подняться наверх и разобраться с головастиками... или спуститься вниз, в место, которое было жутким по стандартам реального мира?

Выбор.

Где будет босс - наверху или в темном подвале? У меня было предчувствие, что босс будет там. Что-то в самой идее этого места заставляло меня быть уверенным в этом.

Из глубокой темноты поднялся причудливый ветер, я развернулся и зашагал обратно к головастикам на втором этаже. Я не мог вынести столько ужасающих флагов смерти, прежде чем начать нервничать.

Кроме того, я мог поджечь головастиков. Тьма оставила во мне странное чувство тревоги после того, как я заглянул в бездну этого царства.

Я подумал, а не появилась ли у меня теперь душевная травма, связанная с темнотой? Я решил подумать об этом позже. Пока же я отправился поджигать ходячих белых клеток каннибалов с ногами-руками. Это было чертовски полезно для души!

А вот для носа - не очень.

<http://tl.rulate.ru/book/83430/2696013>