

Я оглянулся туда и увидел двух игроков. Один был похож на мага, держащего большой посох, а у другого был огромный меч.

- Неужели я их знаю?

Я не так часто общался с другими игроками.

Но тогда откуда они знают мое имя?

Я повернулся и начал двигаться в их сторону. Как только я сделал первый шаг, они заняли оборонительную стойку.

Я остановил свое движение и поднял обе руки, чтобы разрядить обстановку.

Момонга: - Не бойся! Я не причиню тебе вреда.

Но все было напрасно, они продолжали стоять на месте.

Момонга: - Могу ли я узнать, откуда вы знаете мое имя?

Они по-прежнему не отвечали.

"Видимо, мне придется идти сложным путем".

~Вздых~

Я использовал *Сущность жизни*, это заклинание позволяет заклинателю видеть показатели здоровья противника.

Я увидел вокруг них весьма средний запас здоровья. Затем я использовал *Мана Эссенция*, это заклинание позволяет увидеть Ману противника. У мага было значительно больше Маны, чем у воина, но по сравнению с моим это было ничто. Они были максимум 70-80 уровня.

"Есть вероятность, что они используют *Ложные данные здоровья* и *Ложные данные: Маны*, но, глядя на их страх и результаты моих заклинаний, не похоже, что они притворяются".

Видимо, есть только один способ это выяснить. Я быстро направил правую руку в сторону их позиции.

Момонга: "*Усилить Максимальное Проникновение Двойной Магии: Испепеляющее Копье Маны*!"

Усиление, Максимизация, Проникновение и Двойная магия - вот некоторые из механик Иггдрасила, которые может использовать маг.

Каждая из них обладает уникальным эффектом: магия усиления повышает уровень и силу заклинания.

Магия проникновения увеличивает шанс пробить магическую защиту или сопротивление цели.

Двойная магия позволяет дважды создать один и тот же предмет из этого заклинания, избавляя от необходимости повторного применения.

Магия максимизации усиливает атаковую силу заклинания до максимального урона.

Над моей рукой появились два ярких копьей маны и понеслись в сторону игроков.

Это было заклинание 5-го уровня, создавшее копьей маны, которое взорвалось при соприкосновении.

Из-за моего расового класса задержка при произнесении магии была незначительной. Значит, пока у меня есть Маны, я могу использовать заклинания.

[Мана: 45 -> 30]

Игроки не успели среагировать, как копьей поразило их. Если бы это был реальный мир, окружающее пространство было бы полностью уничтожено.

Не давая им времени убежать или атаковать меня, я использовал другое заклинание.

Момонга: "Усилить двойную магию: истинная тьма".

С неба спустились два столба тьмы, поглотив обоих игроков. Это было заклинание 5-го уровня, наносящее противнику урон None-типа.

[Мана: 30 -> 23]

Не теряя времени, я переключился на свой вариант двойника. У меня было всего 4 секунды, после чего действие заклинания заканчивалось. Перейдя в новый вариант, я бросился на двух игроков, не используя никаких умений.

С моей ловкостью, мне не потребовалось много времени, чтобы добежать до них, к этому моменту действие заклинания уже закончилось. Я ударил их кулаком, отчего они упали.

Момонга: - Теперь, если вы не хотите умереть и потерять свои вещи, я советую вам начать отвечать на мои вопросы.

Я посмотрел на них, прежде чем задать свой вопрос.

Момонга: - Итак, давайте начнем с имен?

Я посмотрел на мага, которая была эльфийкой.

Маг: - Меня зовут Роза

Момонга: - Хм, а тебя?

Я уставился на воина, эльфа-мужчину.

Воин: - Да-Дани, меня зовут Дани

Момонга: - Хм, а откуда ты знаешь мое имя? Я не помню, чтобы мы с тобой когда-нибудь общались.

Бросил взгляд на мага, потом снова на меня.

Дани: - Вы знакомы с дайверским стримером "Махер"?

Момонга: - Нет.

Дани: - Помнишь ли ты, как несколько часов назад убил нескольких игроков?

Я кивнул в ответ на его вопрос.

Дани: - Большинство из них члены клана, известного как "Красные медведи", могущественного клана людей и полулюдей, а их лидер, Иван, стример "Махер".

Понятно, я убил его во время стрима.

Момонга: - Что-нибудь еще?

Дани кивнул и продолжил.

Дани: - Он сказал, чтобы мы сообщили о твоём жульничестве и убили тебя, если увидим где-нибудь.

Момонга: - Интересно, очень интересно. Хочешь еще что-нибудь рассказать?

Оба игрока покачали головой.

Момонга: - Ну что ж, значит, твоя полезность исчерпана"

Я использовал "Удар Квейка", чтобы убить их.

[Вы убили двух игроков расы полулюдей. Вы получили 0 опыта].

[Наложён эффект "Амулет Продвижения". 0 опыта -> 0 опыта].

[Близлежащие игроки будут получать трансляцию вашего местоположения в течение часа].

[Вы получили "Скипетр Аркана" и "Железный жилет"].

Момонга: - Система, найди этого Ивана и дай мне его полную информацию после того, как я выйду из системы.

[Слушаюсь, хозяин].

Я переключился на свой вариант Демона и продолжил подниматься в гору.

~Изменение сцены~

Я стоял перед отверстием ледяной пещеры. Это было третье подземелье, которое мне нужно было пройти, чтобы получить новые классы расы и профессии.

Подойдя к пещере, я получил уведомление.

[Поздравляю с открытием подземелья "Санктум Саммита]

[Рекомендуемый уровень для прохождения: ???]

[Уровень сложности: ???].

Такое же уведомление я получил, когда открыл подземелье "Пещеры Дредфолла". Я уже знал уровень сложности и уровни различных мобов и босса через свою систему.

Согласно этим данным, боссом была эльфийская женщина-маг 55-го уровня. В подземелье не было нескольких боссов.

- Давай начнем

Я уже запасся зельями восстановления Маны, зельями здоровья и всем необходимым. Войдя в пещеру, я наткнулся на узкий ледяной проход, который вел в подземелье. Я шел несколько минут, пока не увидел врагов.

На тропинке копошились арахниды высотой в 1,5 метра с ледяными экзоскелетами. Это были морозные пауки, монстры 43-го уровня. Их атаки включали ядовитое дыхание, разрыв, магию льда и паутинные ловушки.

Не теряя времени, я начал произносить заклинания.

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3379981>