

Позже, я убил пару гоблинов и немного разобрался, как использовать свою магию.

Похоже, у меня есть с чего начать, и я постараюсь понять, как это работает шаг за шагом.

Однако может ли подземелье позволить мне думать об этом?

Ответ, конечно же, нет. Когда подземелье остановилось?

Оно никогда не останавливалось и никогда не остановится.

Передо мной снова два гоблина.

Заметив меня, они тут же закричали и начали бежать ко мне.

мне.

Я не повторю свою прошлую ошибку.

Тогда я плохо использовал импульс своего тела, поэтому я не смог разрубить голову гоблина мечом в одной руке.

Если я сделаю технику моего меча похожей на Вин-Чун и Муай-Тай, вместе взятых, думаю, я добьюсь хорошего результата.

Сейчас я даже не умею правильно пользоваться мечом, я просто режу.

А для этого нужна практика. Но это не значит, что я не могу попробовать прямо это сейчас.

С этим, я принял стойку, которая является моей собственной разработкой, которая в основном делает мои атаки немного ожесточеннее, одновременно уменьшая возможность парирования или защититы от атаки.

Я напряг мышцы и бросился в сторону, уклоняясь от атаки

гоблинов.

Я быстро и ожесточённо разделил тело первого гоблина на две части.

Первый гoblin исчез, и, не теряя углового

импульса, я прыгнул ко второму, вращаясь в воздухе, и разрубил его голову другим мечом.

Когда они оба были мертвы, я услышал голос системы в своей голове.

<Квест {Достичь четвертого этажа} сгенерирован.>

<Хозяин, вы можете увидеть квест {Достичь четвертого этажа} на вкладке квестов>.

<Вы также можете увидеть статистику и мастерство вашей магии на вашей панели. Однако, обратите внимание, что без обновления фалны ваш статус не повысится, поэтому вы не сможете увеличить свою силу в подземелье без жизни>.

Благодаря этому объяснению я понял, как взаимодействуют фална и моя система. Похоже, что

эта система полезна только для отслеживания моего статуса и прогресса в моих навыках. Сейчас она не кажется динамически эффективной, однако, после повышения уровня все может измениться.

В связи с этим я задумался о "статусе" и "квестах".

СТАТУС

Опыт системы для повышения уровня %30

Уровень 1

- Сила: 0 I

- Выносливость: 0 I

- Ловкость: 0 I

- Ловкость: 0 I

- Магия: 0 I

МАГИЯ

- Танцор клинка: Мастерство %1

СКИЛЛЫ

- Нарцисс Тимьян

Квесты

- {Подняться на четвертый этаж}

Условия: Достичь четвертого этажа подземелья

Награды: Черта [Ментальная выносливость] добавляется к чертам.

%20% от опыта повышения уровня системы

Понятно; похоже, я был на правильном пути мышления со своей магией.

С этим, похоже, я смогу противостоять ментальным атакам в течение некоторого времени.

Я начал идти к входу на второй этаж, и не встретил ни одного монстра.

Дойдя до лестницы, я начал спускаться на второй этаж.

На лестнице можно увидеть несколько приключенцев, которые отдыхают, а некоторые пытаются исцелить свои раны, выпив зелья или намазавшись мазями.

Поскольку лестница считается безопасной зоной, хотя на самом деле это не так, большинство

приключенцев решили отдохнуть там.

Когда я спускался, я увидел, что некоторые из людей смотрят на меня, вероятно потому что я был новым человеком здесь.

Спустившись немного вниз, я достиг второго этажа.

На этом этаже частота появления монстров увеличивается, а кобольды также начинают появляться.

Добравшись туда, я снова начал искать уединенное место.

Хотя сейчас раннее утро, первый и этот этажи выглядят довольно многолюдными.

После того как я нашел уединенное место, подземелье не разочаровало меня и мгновенно породило трех монстров.

Два из них были гоблинами, а другой - кобольдом.

Для тех, кто не знает, кобольд - это монстр с головой, похожей на волчью. Он стоит только на двух ногах.

Когда я подошел к ним немного ближе, монстры тут же начали бросаться на меня. "Криеееч". "Крич".

С этими криками они начали бросаться на меня.

Кобольд настиг меня первым и полоснул меня своими когтями.

В тот момент, когда я разрубил его на две части, я мгновенно повернул свое тело в сторону и взмахнув мечом, разрубил приближающегося гоблина.

Однако, моя атака столкнулась с атакой другого гоблина, и я смог убить только одного.

Однако, поскольку сила моей атаки была усилена моей магией, на этот раз гоблин был отброшен назад.

После этого я мгновенно бросился на него снова и разрубил ему голову, быстро убив его.

Я разграбил трех из них и получил предмет, выпавший из кобольдов, - кобольдский гвоздь.

Я положил добычу в инвентарь и снова начал спуск.

Ну, скорость выпадения предметов для меня немного маловата, но это не имеет большого значения, я думаю.

Если скорость падения низкая, все, что мне нужно сделать, это убить больше монстров, верно?

Да и предметы, выпадающие из гоблинов и кобольдов, не так уж и дороги.

С этими словами я продолжил спускаться на второй этаж.

Пройдя не больше минуты, я обнаружил группу из четырех человек.

Три кобольда и один гоблин.

Однако на этот раз я заметил их раньше, чем они заметили меня, поэтому я решил немного понаблюдать за ними и поискать, нет ли поблизости искателей приключений.

Как только я понял, что авантюристов нет, я тут же бросился к
ним.

Я взял кинжал, полученный от брата, который мне не пригодился, и бросил его в голову гоблина, пронзив ее при этом.

После этого я мгновенно бросился к первому кобольду и распорол ему брюхо.

Поскольку кобольды немного длиннее гоблинов, мне было легче рассечь его брюхо.

После этого я уклонился от атаки кобольда, стоявшего позади первого приседая, и нанес низкий обратный круговой удар по его ногам, заставив его упасть.

Когда он упал, я отсек ему голову своим мечом и нанес последнему удар другим мечом.

После этого я убил его, отрубив ему голову тем же мечом, которым убил предыдущего.

С этим я продолжал спускаться, пока не услышал крики людей...

<http://tl.rulate.ru/book/90074/2924171>