Находясь в воде, я получил много информации, только появившись в подземелье. Взмахнув рукой, я атаковал вылезших со стен и потолка червей. Они получили множество порезов и быстро скрылись в тех же стенах.

Не теряя время, я вылез из воды и тут же атаковал себе за спину. Отогнав появившегося червя, я посмотрел в воду, не обнаружив ничего кроме самой воды.

Тут же поняв ограничение новой способности [эхо-слух*IOC*], я на секунду погрузил голову в воду. Звуки волны в воде были довольно четкими, но они размывались из-за чего представляемая картинка была размытой.

Вынув голову из воды и прочистив уши от лишней влаги, закрыл глаза и сконцентрировался. Дальше пяти метров, я слышал приглушенный звуки рытья, а вместе с ними, в голове у меня появилась картинка, как за стеной двигаться, один из червей.

Открыв глаза и резким рывком в стену, я атаковал вырвавшегося из стены червя, пробив его ладонью. Шум, что он издавал из-за стены, создавал звуковые волны, позволяющие мне увидеть все, что происходит за ней.

Одним сильным рывком рукой, я разрываю его на две части. Не сумев противостоять моим когтям, червь упал на пол, извиваясь и ревя на всю сточную канаву.

- А раньше вы быстрее убегали, неужели, что-то изменилось? - Спросил просто так, добивая израненного монстра.

[Червь жевун повержен]

[Получено: клыки жевуна]

[Клыки жевуна — острые лезвеподобные зубы, позволяющие жевунам проделывать отверстия в твердых породах]

- Не более чем материал. - Кивнул я закрывая сообщения.

Продвинувшись немного дальше, я снова попал под атаку червей, но уже с нескольких направлений одновременно. Это не было чем-то опасным, так как, я заранее узнал, откуда они будут атаковать.

Отступив назад, взмахнув рукой всаживая ее в червя, после чего подтянул его к себе, прикрывшись им от второго и третьего. Атака двух червей проделала две дыры в теле первого, а я оставил в нем дыру. Пока один уже был выведен из строя, я разобрался с двумя оставшимися.

Одним рывком перепрыгнув через первого червя, я в воздухе сделал бочку, атаковав когтями по спирали, приземлившись на пол и быстро вскочив. Моя атака сильно навредила двум червям, но, они все еще могли двигаться.

Повернувшись назад, я остановился, а после отскочил на два шага назад. Из под земли, в месте где был я секунду назад, вырвался червь, с раскрытой пастью. Но не обнаружив меня, он начал осматриваться.

Три других, появившихся из стен, червей, так же атаковали меня, очень быстро выстрелив собой в меня. Но, ничего этим не добились.

Я, использовавший мастерство паркура, прыгал через них и проскальзывал под ними, не только избегая атак, но и заставляя их атаковать своих же.

Остановившись на теле одного из червей, я быстрым взмахом разрезаю его тело на кольца. Меня атаковали другие, но с помощью пятикратного слэша, я смог разрезать еще двух червей, прежде чем вырваться из их оцепления. (Пятикратный слэш это атака ладонью которая создает пять последовательных слэшей идущих друг за другом)

- Их тут аномально много, неужели все будет как с грибами? - Задался я риторическим вопросом расправившись со всеми червями.

[Червь жевун (7) повержен]

[Получено: сок жевуна, клыки жевуна (7), жилет из кожи жевуна, перчатки жевуна]

[Сок жевуна — желудочная кислота способная плавить твердые материалы]

[Жилет из кожи жевуна — синяя жилетка защищающая от грязи особой слизью]

[Перчатки жевуна — перчатки из синей кожи жевуна]

- Не много, да и вещи не такие стоящие. - Быстро закрыв склад, я направился дальше.

Мои опасения подтвердились, все это подземелье было усеяно червями жевунами. Они охотились стаями по три особи минимум, а максимум доходил до десяти, если не привлекать внимание других.

По всему подземелью были разбросаны трупы крыс и остатки трупных грибов. Не было сомнений, их сожрали эти черви. Что меня разочаровало, так это сломанные сундуки, от которых остались лишь доски и щепки.

Против десяти жевунов одновременно, а это практически каждое третье сражение, было

трудно управиться. Они делали быстрые рывки, из-за чего не всегда можно было увернуться, особенно когда они их делают в неподходящий момент. Что до их рта, то он спокойно пробивал все мои слоя защиты, что не давало мне сосредоточиться на атаке.

На каждую группу, я тратил от пяти минут до получаса. Так как от большой группы, я предпочитал бегать, а не сражаться. Но, и таким образом, я смог дойти до босса.

Мой деревянный доспех был давно отключен, так как после очередной атаки червя, он сильно повредился. На мне были круглые раны от укусов, на руках, ногах и даже на груди. Одежда была изодрана, но все еще цела.

- Состояние не очень, а я уже потратил больше тринадцати зелий(Кровищи!!!). - Грустил я о потере такого количества хилок.

Входя в комнату босса, что был котлованом, я с первого же взгляда заметил эту махину. Метров пять не меньше, как в ширь, так и в высоту.

[Матка червей жевунов 3 уровня]

Выглядела она, как куча соединенных между собой червей жевунов. Некоторые головы были меньше, некоторые больше, но все они были практически одинаковы. Еще один не маловажный факт, что меня смущал, были жевуны, в гнезде их было до хрена, если не соврать.

Только зрительно, я насчитал не менее тридцати, а те кто под землей мне были не видны и не слышимы.

Посмотрев на это, я немного подумал, и открыл меню [апгрейдов] способностей и техник.

[Ебейший сон]

[225 монет]

[Эхо-слух]

[400 монет]

[Одноголосая озвучка]

[500 монет]

[Деревянная кожа]

[500 монет]

[Скоростное насаживание]

[510 монет]

[Великий побег]

[561 монет]

[Безразборность]

[726 монет]

[Паркур]

[750 монет]

[Энергосбережение]

[750 монет]

[Метание]

[1000 монет]

[Усиление]

[1250 монет]

[Пластика]

[1250 монет]

[Готовка]

[1250 монет]

[Сильный выпад]

[1875 монет]

[Серия взмахов]

[2250 монет]

После продажи всего бесполезного, у меня получилось чуть больше тысячи, так что, я мог позволить себе вполне интересные способности. И, против этих монстров, я считаю, что нужна скорость и возможно защита, хоть какая нибудь. Так что, мой выбор остановился на [апгрейде] [великого побега] и [деревянной кожи].

[Величайший побег — люди говорили, убежать от проблем невозможно, но я их не слышал, слишком далеко сьебался. Техника движений и сокращений мышц, что позволяет увеличит скорость и расходовать меньше выносливости]

[Камне-деревянная кожа — тебе говорили что ты булыжник? Нет. Тогда я тебе скажу. Ты вросшее в дерево каменюка]

[Особый эффект: защита (покрывает кожу слоем дерево-камня защищающий от атак способных пробить обычное дерево)]

В мою голову был тут же загружен пласт информации, о технике бега. Это было невероятно, знания в голове о том, как сокращать мышцы, как не делать лишние движения, сохранить выносливость, достичь максимальной скорости. Прошлая техника не сравнится с этим, оно как небо и земля, как взмах и серия взмахов.

- Даже, если я и пятидесяти процентов от этого не смогу повторить, этого все равно достаточно, дабы я стал в несколько раз сильнее. - Взяв низкий старт, я нацепил на себя десяток табличек из дуба.

- Погнали! - Моя кожа покрылась деревом, что по структуре и виду напоминал камень, после чего я сорвался в рывке с места.

(POV Вундервафля)

[Сегодня мы поговорим о "гостях"]

["Гости" существа из других миров: аниме, манга и т.д., новеллы, ранобэ, фильмы, игры, сериалы, и другая литература]

["Гости" измеряются в уровнях, в зависимости от их силы, способностей и знаний. Уровень, это общая опасность "гостя". Уровень "гостя" превышает или аналогичен таковому у монстров]

[Уровень 1: существо имеющее малый разрушительный потенциал (учитывается все, от способностей, до технологий), способный разрушить стену из кирпича или меньше]

[Уровень 2: еще не был продемонстрирован как и остальные уровни выше первого, но предположительно, разрушительный потенциал на уровне здания]

[В качестве платы, гости могут предоставить, что угодно, умения, знания, способности, органы, натуру, их валюту и другие]

[После обмена, "плата" будет интегрирована в хозяина или перечислена на счет в монетах; физические предметы, за исключением биологических, конвертируются в монеты]

[Теперь, нужно поговорить о предметах в подземелье]

[Тема была затронута, объясняя работу редкости, но полной информации не было]

[Предметы выпадающие из монстров, если они не являются общими (сеттинговыми) для мира, будут иметь магические свойства несоответствующие миру]

[Пример: зелья в подземелье сточных канав, амулет из когтей крыс, амулет из глаз крыс]

[Подземелье воссоздаёт самое близкое к предметам, допустимых к выпадению из того или иного монстра]

[Исключением являются сеттинговые предметы выпадающие из подземелья и/или монстров]

[Пример: мир апокалипсиса, сеттинг предметы, модифицированное оружие, огнестрельное и холодное оружие; мир охоты на монстров, сеттинг предметы, ловушки, и оружие, предназначенные для охоты на монстров, заточенные под отдельных представителей]

[И на последок, о подземельях]

[Как было произнесено хозяином, подземелья являются ограждённой частью мира]

[В подземельях можно встретить людей (нпс), что будут вступать в взаимодействие с хозяином (примера не обнаружено)]

[Сейф подземелья или же торговые подземелья, это ограждённая часть без монстров, в

которой хозяин может обменивать предметы и покупать их]

[Рейд подземелье считается обычным, но с условием необходимости в командной работе]

[Причины: высокая сложность (выше любого кошмара); постоянные атаки (невозможно прерваться); угасающее время (если не пройти вовремя, выкинет из рейд подземелья)]

[На этом сегодня все]

http://tl.rulate.ru/book/90412/2932934