

Наверное, самое неприятное в этом подземелье это то что время определяется только по рассвету и закату, а дальше солнце просто пропадает с неба.

Вроде бы солнца на небе нет, но светло так, как будто оно есть.

Я хотел бы сказать что провел здесь около трех дней, но проблема в том что я несколько раз ложился спать, и то, только днем, а ночью я убивал местную фауну.

Но, просыпался я тоже днем, и вот в чем вопрос.

А сколько я спал?

Я проспал за раз несколько часов или более одного дня?

Моя натура дампира позволяет не спать дольше чем обычный человек, но мои привычки, будучи человеком дают о себе знать.

Я мог погружаться в свои мысли на действительно долгий период, и во время битвы, я в лучшем случае, был заторможенным на реакцию.

По этой причине, я попросил героя, купить мне небольшой мешочек пыльцы с эффектом сна, она была не дешевой, но, для меня это было решением моей проблемы.

Я отдавал ее своей нежити и приказывал по звонку будильника на часах, использовать ее на мне.

Так, я смог регулировать свой сон и регулярно спать один раз в день, а не блуждать в мыслях по несколько дней.

Можно спросить, а почему не просить нежить будить меня через определенное время?

Если бы все было так просто, я был бы несметно счастлив, но к сожалению, нежить не знает о таком понятии как "время".

Максимум к которому я пришел это команде что-то сделать по определенному сигналу.

То есть по звонку будильника, встрече с монстром или человеком и т.д.

Причем, ставить скелетов реагировать на монстров во время моего сна, у меня выходит на уровне рефлексов.

Но, возвращаясь к вопросу времени, скелеты, которых я ставил на охрану перед сном на дереве, не могут мне ответить, сколько я проспал.

Вообще-то они даже говорить не могут, только специфическая нежить может это делать, но сейчас не об этом.

Сейчас о том что такие странные мысли посещают меня, в то время как я сидя на земле, снова вижу рассвет на горизонте, что для меня, обозначает конец охоты на медведей и начало нового дня.

Раньше, здесь под моим деревом, были трупы усиленных медведей, примерно от 5 до 11 уровня.

Но теперь, здесь мало что напоминает о них, только эманация энергии смерти и ничего более.

- Теперь осталось дойти до 20 уровня и я буду более или менее готов, чтобы идти к обелиску, у которого Медведь [Класс Лидер].

Мне нужно будет посмотреть на его статистику и понять что я буду делать, так как если медведи заполнят здесь все то будет не до смеха.

Это со стаей волков я могу справиться, но со стаей медведей, что могут непрерывно прибывать ко мне на звуки битвы, я сейчас не справлюсь.

Я мог бы пойти в сторону темного леса, на окраинах, но главная проблема это то что, в этом не будет смысла.

Чтобы уйти на другой этаж, надо дойти до обелиска, что находится в центре а не на окраине.

А уровень я уже получать не буду, так как выгоднее пройти квесты на новый класс и развиваться в ранге, чем дальше набивать уровень.

- Главное получить еще один уровень, а там посмотрим, что будем делать.

---

Имя:

Раса: Дампир (Критерии Эволюции еще не выполнены)

Уровень: 9 → 19

Класс: Дампир, Некромант (Познал смерть)

НР: 760/820 → 1330/1270 +(60)

ДЕ: 1660/1360 → 2460/2160 +(300)

Сила: 10 +(10)

Живучесть: 35 → 50 +(3)

Интеллект: 65 → 90 +(15)

Проворность: 20 → 25

Ловкость: 10 +(5)

Защита: 10 +(3)

Неиспользованные очки: 45 → 0

Экипировка:

Шлем — Шлем из усиленного медведя (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+5 Сила + 3 Живучести)

Плечо — Медвежьи облегченные наплечники (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+10 Интеллект +5 Сила)

Тело — Легкий балахон из кожи волка (Белый) LVL 5

(+5 Интеллект +2 Защита)

Пояс — Ничего

Руки — Облегченные наручи из лапы усиленного медведя (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+1 Защита, + 5 Ловкость)

Ноги — Штаны из мешковины

Стопы — Нет

Баланс: 5260 USD

---

---

Дампир:

Доступные Навыки: Магия Крови 1-го уровня, Пассивная Регенерация, Благословение ночи

Некромант (Познал смерть):

Доступные Навыки: Создание трупа, Поднятие воина скелета (3), Мастерство скелетов (2)

---

На 15 уровне я поднял навык мастерства скелетов, а на 20 может появиться один из нескольких навыков: [Поднятие скелета-мага] [Ядовитый клинок] [Зубы] [Проклятье: Усиление урона] [Глиняный голем] [Взрыв трупа] [Костяная броня].

Все эти навыки можно будет получить развивая уровень но, какой-то из них получается на 20 уровне.

Но возвращаясь к нашему делу.

Помимо монстра класса лидер, которого мне еще предстоит осмотреть, меня настораживает то что вовремя своей охоты я заметил следы кого-то, кто также охотиться на волков и медведей.

Как я это понял?

Все просто, несмотря на то что из-за вечного снега, следы найти нереально, но от трупов,

хочешь, не хочешь, но еще некоторое время после смерти остается энергия смерти.

И я, во многих местах, находил эту энергию, но трупов не находил.

Есть вероятность, что это какое-то именованное животное, или что-то подобное, ведь только им, помимо лидера медведей, хватило бы сил, чтобы охотиться на усиленных медведей.

Но есть не состыковки, если бы это были животные то осталось бы хоть что-то, помимо крови.

Но там нет ничего, словно кто-то съел полностью без останков трупы или "собрал" их...

\*\*\*

Итак, по пути к обелиску, я понял одну вещь.

Набить уровень по пути к центру не получится, так как все медведи, что я встречал на пути, были только в группах.

И чем ближе я подходил к центру, тем больше уровень и количество групп становилось.

Кое-как пройдя сквозь всё это, я смог увидеть его:

[Ледяной Элементарный Медведь, LVL 20 - Класс Лидер - Усиленный]

- Так, план по убийству отклоняется, он слишком сильный чтобы его убить, даже 20 уровень не особо поможет.

- Нет, я конечно мог бы попробовать это сделать, но только если бы он был один.

- Возле него, я насчитал еще 5 усиленных медведей 20 уровня, но может еще несколько стянутся с округи на звуки битвы.

Тогда все просто, отвлекаем чемнибудь некоторых медведей, например вон тем камнем, и направляем скелетов развлекать остальных.

Параллельно, вовремя бега, создаю трупы по дороге, чтобы мгновенно возвращать в строй уничтоженных скелетов продолжая свой забег к обелиску.

- План надежен как швейцарские часы, что может пойти не так? - спросил я себя с улыбкой от мысли "как же хорошо быть некромантом в этот момент".

В итоге я так и поступил.

Вот я беру камень и кидаю его куда-то в сторону и жду когда 2 медведя отойдут проверить что там.

Еще мгновение и я уже направляю скелетов на медведей и начинаю бежать к обелиску, параллельно призывая трупы на дорогу.

Саня взял на себя двоих медведей, а Толя третьего, ну и звезду нашего приключения на себя взял Миша.

Саня кое-как умудряется уворачиваться от ударов двух противников, но он должен продержаться до того момента как я добегу до конца.

Больше проблема с лидером.

Время от времени Толя пытается помочь Мише, но босс, все равно с легкостью уничтожает обоих скелетов и мне приходится снова их призывать.

Тем временем почти у цели, 50 метров, 40 метров, 30, 20, 10...

Хоть я и ощущаю усталость в энергетическом плане, но еще несколько созданий трупов и призывов я выдержу.

Главное, что я понял, пока бежал - я должен буду заняться спортом.

Но даже так, я уже добежал до обелиска и вызываю интерфейс телепортации.

[Обелиск Телепортации]

[3F]

[2F] <-

[1F]

И не теряя времени выбираю 1F, ибо давно уже пора уйти из этого подземелья, раз я не могу его зачистить сейчас.

И главное, надо понять что вообще происходит снаружи, а дальше разбираться по ситуации.

Уже телепортируясь, я вижу как элементарный медведь бежит на меня, в попытке убить.

По правилам хорошего тона у некромантов, я должен был бы использовать навык [Взрыв трупа] перед уходом, да по сильнее.

Но чего нет, того нет.

И по этому я просто показал медведю средний палец и усмехнулся.

Он будто бы понял что над ним насмехаются, бросился в мою сторону с еще большим рвением и яростью в глазах, но поздно, я уже давно неосязаем для него, и ему остается только смотреть и выть на место где я только что был.

\*\*\*

Вот я приземлился на первом этаже и решил присесть передохнуть после забега.

- Я же говорил что нормальный план, они даже не навредили мне. - прошептал я с улыбкой на лице.

Саня, телепортировался со мною, а Толю и Мишу пришлось призывать заново.

И хотел я уже расслабиться, но тут на меня напал другой дампир, попав в тело и нанеся рану когтями, что схожа с тем как если бы мне нанесли рану несколькими ножами одновременно.

Скелеты - мгновенно бросились в атаку, а я, используя кровь из раны, создал щит с шипами

Дампир попытался добить меня, но мой щит выдержал его атаку, а после шипами я оттолкнул противника.

И как раз вовремя, противник будто даже не думал про скелетов и они зайдя со всех сторон попытались пронзить его мечами, но попал только Миша.

Этого хватило другим скелетам чтобы также пронзить тело дампира, что напоследок, используя кровь из своего тела создал шипы и мгновенно уничтожил всех скелетов.

[Уровень: 19 → 20]

Но после этого он умер от ран и кровопотери.

А я, понял что надо что-то придумать против скрытых атак, например, использовать навык [Костяная тюрьма] на себе перед отдыхом.

\*Вздых\*

- Рана неприятная, но жить буду, а скелетов я еще может и призыву.

- Но свой балахон, я починить не смогу. - сказал я, с печалью пытаюсь осмотреть свою спину.

Если бы обелиски не телепортировали к краю этажей, то этой раны не было б, но таково их устройство, они находятся в центре, а телепортируют к краю, в данном случае в темный лес.

Но несмотря на это, выход находится на краю, а это то что мне нужно.

[Призыв трупа]

[Поднятие воина скелета]

- Проверь труп на наличие камня манны, пока я разбираюсь со статусом.

Очки навыков оставляю под требования снаряжения, но главное, надо посмотреть какие классы мне доступны для развития.

---

Имя:

Раса: Дампир (Критерии Эволюции еще не выполнены)

Уровень: 19 → 20

Класс: Дампир (+), Некромант (Познал смерть)

НР: 742/1270 → 742/1285 +(60)

ДЕ: 125/2060 → 125/2180 +(240)

Сила: 10 +(10)

Живучесть: 50 +(3)

Интеллект: 90 +(12)

Проворность: 25

Ловкость: 10 +(5)

Защита: 10 +(2)

Неиспользованные очки: 5

Экипировка:

Шлем — Шлем из усиленного медведя (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+5 Сила + 3 Живучести)

Плечо — Медвежьи облегченные наплечники (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+10 Интеллект +5 Сила)

Тело — Легкий балахон из кожи волка (Поврежден) (Белый) LVL 5

(+2 Интеллект +1 Защита)

Пояс — Ничего

Руки — Облегченные наручи из лапы усиленного медведя (Зеленый) (Скрыто) LVL 10

(+1 Защита, + 5 Ловкость)

Ноги — Штаны из мешковины

Стопы — Нет

Баланс: 5260 USD

---

---

Дампир:

Доступные Навыки: Магия Крови 1-го уровня, Пассивная Регенерация, Благословение ночи

Некромант (Познал смерть):

Доступные Навыки: Создание трупа, Поднятие воина скелета (3), Мастерство скелетов (3), Ядовитый клинок

---

Мысленно нажав на (+), мне открылась панель доступных мне классов.

---

[Дампир]

Повышение Класса Для Выбора:

А - Чистокровный Вампир

В - Носферату

В - Дампир

---

Если класс имел рядом с собою , это означало тот же класс, но с дополнительными преимуществами.

Чем больше вы остаетесь в одном классе, тем больше преимуществ вы получите.

Самое большое количество , которое вы могли получить в классе, это 5 $\square$ .

Больше  - Больше потенциала у следующего класса.

Истинный Вампир, которого можно получить только из Дампира 5 $\square$ , был бы гораздо более мощным и удобным вариантом, чем любой другой Вампир, полученный до этого.

Естественно, условия повышения класса для получения  были тем сложнее, чем больше  вы набирали.

Поэтому, не многие упорствовали до 5 $\square$ , поскольку условия могли быть совершенно самоубийственными.

Тем не менее некоторые все равно выбирали этот вариант из-за того, что вы не теряли ни одного из навыков, которые вы уже изучили, и получали в ваш арсенал больше навыков.

Примером этого мог бы служить переход от Мечника к Рыцарю Щита.

Вы теряли некоторые из ваших навыков меча, но взамен, получали набор навыков, чтобы лучше использовать меч и щит вместе.

Однако, если при повышении класса выбрать класс Мечник $\square$ , уже существующие навыки получали толчок в мощности.

---

[Чистокровный Вампир]

Принимая свою вампирскую сущность, вы обретаете их навыки и их недостатки.

+ 150% Урона Кровью

+ 75% Уязвимости к Огню

+ 75% Уязвимости к Света / Дневному свету

Бонусные Навыки: Магия Крови 2-го уровня, Трансформация в летучую мышь, Покровительство ночи, Сверхчеловеческое тело, Сверхчеловеческая пассивная регенерация, Жажда крови (Аура), Маскировка (Статус)

Смена Расы: Дампир → Вампир

---

[Носферату]

Если вы нацелились на эффективность, значит вы решили оставить свой внешний облик в прошлом.

+ 100% Урона Кровью

+ 100% Урона Тенями

+ 75% Уязвимости к Огню

+ 100% Уязвимости к Свету / Дневному Свету

Бонусные Навыки: Магия Теней 1-го уровня, Магия Крови 2-го уровня, Жажда крови (Аура), Благословение ночи, Сверхчеловеческое тело, Сверхчеловеческая пассивная регенерация, Движение в тенях

Смена Расы: Дампир → Носферату

---

[Дампир □]

Оставаясь в классе Дампир, вы отрицаете свою сущность вампира и пытаетесь войти в общество, но ваша жажда и упрямость повышает ваши фундаментальные навыки.

+ 50% Урона Кровью

- 15% Уязвимости к Огню

- 20% Уязвимости к Свету

Бонусные Навыки: Магия Крови 2-го уровня, Усиленная пассивная Регенерация, Благословение ночи, Движение крови, Жажда крови (Аура), Маскировка (Статус)

---

Осмотрев классы, я сразу отбросил Носферату, внешность мне еще нужна для многих моих планов.

Чистокровный Вампир звучит неплохо и я бы выбрал его, если бы не альтернатива получше.

И помимо этого, вечно ходить в балахонах, как в прошлом, я не хочу, так еще и магия огня и света будет смерти подобна для меня.

Дампир □ - это стабильный прогресс, без отклонений и с очень полезными для меня навыками.

Одна, только маскировка статуса уже достаточно веская причина для меня, чтобы выбрать этот класс.

Без нее, я и выйти из подземелья не успею, как любой, кто захочет проверить мой статус, поймет что я монстр.

- Требования к следующему классу, конечно, вырастет, но это того стоит, особенно в моей ситуации. - сказал я и выбрал класс [Дампир □].

---

[Дампир □]

Требования Повышения Класса:

[ — ] Пройти Подземелье Ранга С

[ — ] Камень Маны D ранга (Свет) или (Огонь)

[ ] 100 Интеллекта

---

(Ледяной Элементальный Медведь)

<http://tl.rulate.ru/book/92359/2975347>