

Город подземелий Мердин был одним из ближайших городов подземелий к столице Великой Западной Империи, Герфасту.

Город был построен вокруг подземелья, известного как "Кладбище высокомерных" - подземелья, название которого произошло от эффекта статуса, накладываемого на каждого, кто ступит в подземелье.

Неважно, насколько сильным был человек, противостоять этому эффекту состояния в течение длительного времени было практически невозможно.

Этот статусный эффект можно было назвать ответвлением одного из семи смертных грехов.

www.vl.co

'Высокомерие'

Она портила умы всех, кто входил в нее, и делала их "высокомерными". По сути, это заставляло их либо переоценивать свои силы, либо недооценивать силы монстров.

Неважно, насколько сильным был человек, невозможно было долго сопротивляться этому эффекту.

В игре, когда игрок проводил слишком много времени в подземелье, его показатели начинали отображать фальшивые значения, превышающие его реальные показатели, или игра показывала, что он наносит такой же или больший урон, чем обычно, в то время как на самом деле он наносил гораздо меньше.

Хуже всего было, когда полоски здоровья монстров начинали показывать другой уровень здоровья по сравнению с тем, который был у монстра на самом деле.

Это раздражало: иногда я думал, что у меня осталось больше половины HP, но на самом деле это была лишь десятая часть, то же самое было и с уровнем энергии.

Однажды я думал, что убил босса, а оказалось, что у этого ублюдка осталось больше четверти здоровья!".

Эван прищелкнул языком, вспомнив, что именно в этом подземелье закончилась его полоса "идеального прохождения подземелья с первой попытки".

"Почему именно это подземелье? Иди сначала в более легкое".

Естественно, Император не согласился, чтобы они пошли туда, он считал, что это слишком

опасно.

"Кладбище высокомерных" было одним из немногих подземелий, которое еще никогда не проходили, никто не знал, насколько оно глубоко и что ждет их в конце.

Некоторые говорили, что на дне подземелья был запечатан высокомерный дьявол, поэтому подземелье имело такой статусный эффект.

Однако Эван знал истинную причину эффекта подземелья.

"Это лучшее подземелье для новичков вроде нас.

В отличие от других подземелий, здесь монстры расположены в соответствии с их уровнями, это не похоже на столичное подземелье, где на седьмом этаже, где должны были появиться монстры 30-го уровня, можно увидеть монстра 60-го уровня".

Это была одна особенность подземелий, большинство из них были непредсказуемы.

Монстры обычно располагались в соответствии с их уровнями, причем монстры более высокого уровня находились на нижних этажах, однако иногда монстр более высокого уровня мог появиться на верхних этажах.

Однако в "Кладбище высокомерных" такого не было. Всем монстрам не позволяли покинуть свои этажи какие-то барьеры.

За всю историю подземелья, с тех пор как оно было открыто почти 900 лет назад, ни разу не было замечено, чтобы монстр сбежал со своего этажа на другой.

"Хм, ну Ральфи идет с тобой, так что все должно быть в порядке, пока ты не превысишь то, что для тебя предназначено.

Какой у вас уровень?"

"Мне 20, а Лорен 10".

Эван мгновенно ответил на вопрос Финли.

"Ну тогда не превышай пятый этаж с первой попытки.

Если вы будете постоянно ходить в подземелье еженедельно, этого должно быть достаточно, чтобы достичь 100-го уровня через два-три года".

Это было бы так, если бы они оба были обычными, но они были членами семи героев, и это звание позволяло им повышать уровень в два раза быстрее, чем обычно.

Для Эвана - в три, благодаря обновлениям системы Реинкарнированного Героя.

Когда дело доходило до входа в подземелья, существовало ограничение на то, сколько раз за неделю можно туда войти.

В подземелье невозможно было войти чаще одного раза в неделю, как бы ни старался человек, его отталкивали уже на входе в подземелье.

Хотя многие предполагали, почему так происходит, истинная причина этого до сих пор неизвестна.

Из-за этого повышение уровня путем посещения подземелья происходит довольно медленно, несмотря на преимущества в виде двукратного увеличения опыта.

"Однако нам потребуется меньше времени, чтобы достичь этого уровня, ведь сражаться с монстрами в подземелье - это не единственное, что мы будем делать.

Я читала в одной книге в библиотеке замка, что полезно сражаться с другими монстрами, кроме тех, что в подземельях".

сказала Лорен, продолжая обнимать отца. Герцог тоже кивнул в знак согласия, сказав, что именно этим он занимался в молодые годы.

'Если подумать, насколько силен герцог? Он тоже участвовал в войне в игре, но его показали только в тех сценах, которые я пропустил".

Эван подумал об этом и решил оценить герцога.

|Имя - Роджер Дель Эрис

Раса - человек

Пол - Мужской

Уровень - 200

Уровень существования - Мастер

Титулы - Герцог Эрисский, премьер-министр Великой Западной Империи, Кровавый Герцог.

Класс - Кровавый паладин

Здоровье - С+

Энергия - В

Сила - С+

Ловкость - С

Прочность - В-

Интеллект - С

Состояние - нормальное

Уровни магии - Кровь 3 уровень, Земля 2 уровень.

Навыки - Паладин, Сила руки, Повышение защиты.

Уникальные навыки - Кровавый клинок. |

'Он не так силен, как другие основные персонажи, но его умение делает его опасным.

Способность создавать клинки из своей крови и крови противника. Даже небольшой порез может быть использован для вытягивания большого количества крови из тела.

"Это была оценка, верно? Если подумать, какие навыки есть у вас двоих?"

спросил Финли, почувствовав, как он оценивает герцога. Эван не видел смысла скрывать это, поэтому он сказал.

"У меня полная оценка, контроль магии, контроль оружия и паладин. Что касается Лорена..."

"...Полная оценка, детекция лжи, контроль магии, магия молнии и отмена заклинаний, детекция лжи - мой уникальный навык".

Оба они не говорили о своих настоящих уникальных способностях, вернее, не могли говорить. Это было результатом действий предыдущих семи героев.

Они не могли рассказать людям о своих мистических глазах, если только другая сторона не имела базовой информации об их существовании.

Другими словами, если другая сторона не знала о существовании мистических глаз, Эван и Лорен не могли рассказать им об этом.

Они не могли рассказать об этом Императору и Герцогу, так как не были уверены, знают ли они о существовании мистических глаз, поскольку это может повлечь за собой последствия.

Это было связано с тем, что семь героев стерли почти все записи о существовании мистических глаз, теперь существовали только каменные скрижали с гербами героев и символы мистических глаз, найденные в древних руинах (которые на самом деле были основой, которую использовали предыдущие герои).

"Никаких уникальных навыков Эван?"

"Они называются уникальными, потому что не являются обычными, понимаешь?"

Эван со вздохом ответил на вопрос герцога.

'Даже если бы я мог рассказать вам об этом, я бы не стал, что же касается второго, то это слишком опасно, если об этом станет известно'.

Взглянув на герцога, Эван заметил, что тот выглядит немного счастливее, несмотря на плоское выражение лица.

'Возможно, это из-за навыка паладина?'

Причина, по которой Арнольд, старший брат Эвана, потерял свое положение наследника герцогства, заключалась в том, что он не обладал навыком родословной, который представлял семью 'Эрис'.

'Почему? Согласно воспоминаниям Эвана, причина так и не была обнаружена, что странно, учитывая, что все члены семьи 'Эрис' по крови обладают этим навыком.

Ладно, для меня это не имеет значения, главное, что я должен придумать способ получить "это"."

Кладбище высокомерных" имело статусный эффект "Высокомерие" по определенной причине.

Как профессиональный геймер, выполнивший все основные и побочные задания "Aidos online", Эван знал причину.

Как представитель нового поколения семи героев, обладающий воспоминаниями своего предшественника, Лорен также знала причину.

Это было связано с сущностью, запечатанной на дне. Слухи о том, что там был запечатан высокомерный дьявол, были недалеко от истины.

Запечатанный там был одним из захватчиков тысячелетней давности, демоном.

Демон пикового ранга с уровнем выше 700.

Лидер семи смертных грехов.

Гордость.

<http://tl.rulate.ru/book/92518/2995062>