

Вау. Полный отстой.

Передо мной раскинулось гигантское озеро магмы. И на этот раз нет никакого пути через него.

Я где-то свернула не туда?

Не думаю, что это возможно. Расположение Среднего Уровня в значительной степени представляет собой всего лишь один довольно обширный коридор, простирающийся вперёд.

Только он больше полумили шириной, так что я не знаю, правильно ли это слово — «коридор».

В любом случае, я должна пересечь это озеро, чтобы продвинуться вперёд.

К счастью, пусть и нет прямого прохода, есть по крайней мере несколько маленьких островков, разбросанных повсюду.

С моей силой прыжка я могу перепрыгивать с острова на остров или даже пробраться по потолку, если придётся.

Но для людей подобное ведь нереально?

Готова поспорить, что они смогут выжить только в Верхнем Уровне.

Если рассуждать логически, как можно покорить лабиринт, который больше Хоккайдо?

Они должны быть героями или иметь какую-то легендарную силу или что-то в этом роде.

Хотя я и не знаю, существуют ли тут герои.

Может быть, если бы администратор проникся симпатией к красивым юношам и дал им особые способности?

Ого, это было бы несправедливо.

Лучше бы мне дал!

Не получится, да? Ладно, думаю, в этом есть смысл.

Ох. Я отвлеклась.

В любом случае, да, технически я могу пройти через озеро, но есть проблема.

Там тонны монстров, скрывающихся внутри.

Это озеро магмы не только невероятно широкое, но и довольно глубокое.

Глубина около шестисот метров.

Если там так много магмы, разве она не должна остыть и затвердеть?

Видимо, нет. Она образует огромное долбанное озеро.

А в этом огромном, глубоком озере водятся тонны чудовищ.

И я должна его пересечь?

Блин, да что не так с этим лабиринтом?

Я не представляю, как кто-то может пройти его.

Тьфу. Ну, не то, чтобы у меня были еще варианты, так что придётся пересекать.

Как-нибудь получится, верно?

Кроме того, я победила этого угря, так что не думаю, что что-то ещё может представлять большую угрозу. Сомневаюсь, что вокруг слишком много таких сильных монстров.

Даже если они есть, я просто побью их в их собственной игре.

Я эволюционировала с тех пор, как сражалась с угрём, в прямом и переносном смысле. Мои показатели стали безумно высокими, мои навыки улучшились, и самое главное, теперь я могу использовать магию!

Хе-хе-хе, раньше я не могла прикоснуться к монстрам, пока они были в магме, но теперь, когда у меня есть магия, им ничто не поможет!

Я разнесу вас всех своей магией! Ха-ха-ха!

У меня также есть новые навыки помимо магии.

Прежде всего, «Злой глаз».

Я также получила свой второй навык «Злого глаза». На этот раз я выбрала «Злой глаз паралича».

Окаменение тоже было заманчиво, но для его эффекта требуется много времени, и что ещё хуже, я не могу есть то, что окаменело.

Поэтому вместо этого я выбрала паралич, который делает вещи неподвижными гораздо быстрее, сохраняя их совершенно съедобными.

Я также изучила навык, называемый «Магическим духом».

Его можно использовать для потребления МР в обмен на повышение показателей. Я случайно получила его, просто сосредоточившись на циклической магической силе, проходящей через моё тело.

Так что в основном это версия «Боевого духа» с потреблением МР вместо SP. Но благодаря «Вершине оккультизма» мне не нужно беспокоиться о трате моих МР.

Даже если я буду держать навык активным всё время, МР восстанавливаются быстрее, чем расходуются.

Так что в данный момент я держу навык активным всё время.

В результате мои показатели ещё выше.

Я также время от времени активировала «Боевой дух» с оглядкой на моё количество запасов от «Насыщения», медленно повышая его опыт.

Если я активирую сразу оба, мои показатели резко улучшатся, так это ещё один козырь в рукаве.

«Насыщение» — как оказалось, довольно удивительный навык.

Я имею в виду, что он даже обеспечивает автоматическое восстановление.

Так что мои НР и МР были укреплены в кратчайшие сроки.

Моих МР так много, что доходит до того, что я не могу их полностью израсходовать.

Я могу активировать «Магический дух», держать оба «Злых глаза» безостановочно активными, и даже практиковать магию, и всё равно у меня ещё много в запасе.

«Вершина оккультизма» безумно сильна. Так же и «Насыщение», которое запасает любой избыток.

Хотя, я не смогла сохранить слишком много МР из-за повреждений магмой.

Так что теперь, когда у меня есть магия в качестве метода дальней атаки, а мои показатели значительно улучшились, я уверена, что смогу убить угря, не вспотев.

А это значит, что нет никаких причин бояться маленького озера магмы!

Если какая-нибудь мелкая сошка нападёт на меня, я просто убью и съем.

Время для первого прыжка!

Я перепрыгиваю через магму и приземляюсь на маленьком островке.

Это немного пугает, но я всегда могу отступить к потолку, если мне придётся, так что думаю, что смогу сделать это.

Я перепрыгиваю через озеро.

Хмм. Всё идёт так гладко, что даже скучно.

На меня не напал ни один монстр.

Честно говоря, я так сильно подготовилась к бою, что это скорее разочарование, чем облегчение.

Хотя нет, всё нормально. Покой — это хорошо.

Но если будет слишком спокойно, я могу израсходовать все SP, так что было бы неплохо, если бы какой-нибудь монстр время от времени нападал. Разумеется, исключительно в качестве источника пищи.

Если это вкусный монстр, тем лучше. Как сом, или сом, или, например, сом.

Ну же, неужели никто не может высунуть свою маленькую головку из магмы ради меня?

Плюх.

«Элро Гунесока УР.17

Статус:

НР: 2,331/2,331 (зелёная) (детали)

МР: 1,894/1,894 (синяя) (детали)

SP: 2,119/2,119 (жёлтая) (детали); 2,315/2,315 (красная) +264 (детали)

Средний показатель атаки: 1,999 (детали)

Средний показатель защиты: 1,876 (детали)

Средний показатель магических способностей: 1,551 (детали)

Средний показатель сопротивлений: 1,528 (детали)

Средний показатель скорости: 1,657 (детали)

Навыки:

[Огненный Драконида УР.9]

[Императорская чешуя УР.2]

[Автоматическое восстановление НР УР.2]

[Автоматическое восстановление МР УР.1]

[Уменьшение потребления МР УР.1]

[Скорость восстановления SP УР.3]

[Уменьшение потребления SP УР.3]

[Атака огнём УР.5]

[Усиленные огненные атаки УР.3]

[Улучшенное повреждение УР.2]

[Улучшенное дробящее повреждение УР.4]

[Кооперация УР.5]

[Лидерство УР.7]

[Точность УР.10]

[Уклонение УР.10]

[Корректирование вероятности УР.8]

[Чувство присутствия УР.4]

[Чувство опасности УР.7]

[Высокоскоростное плавание УР.7]

[Переедание УР.8]

[Сопротивление дробящему повреждению УР.6]

[Обнуление жары]

[Долговечность УР.1]

[Ловкость УР.8]

[Выносливость УР.9]

[Сила Геркулеса УР.1]

[Стойкость УР.1]

[Мастерство УР.4]

[Защита УР.4]

[Бег УР.5]

Очки навыков: 11,250

Звания:

[Убийца монстров]

[Палач монстров]

[Лидер]

Что-то вылезло?!

Драконид.

Этот гораздо более впечатляющий, чем угорь. Настоящий, стопроцентно подлинный Драконид.

Судя по набору навыков и остальному, он может быть более развитой формой угря.

Эту штуку даже рыбой не назовешь. Это Огненный Драконид, просто и понятно.

Ааа, дело плохо!

«Императорская чешуя» — улучшенная версия «Драконьей чешуи», с более сильным эффектом.

Раньше я не заботилась о его эффекте вмешательства в магическую конструкцию и ослабления магической силы, но теперь это создаёт большую проблему.

«Драконья чешуя» угря, вероятно, не была достаточно сильна, чтобы растворить мою магию,

усиленную «Вершиной оккультизма», но для «Императорской чешуи» Огненного Драконида это возможно.

Плюс комбинация Точность/Корректирование вероятности, которая доставила мне столько хлопот, когда я сражалась с угрём, всё ещё сильна.

Не говоря уже о том, что у него даже есть «Уклонение».

И он полностью снаряжён атаками огненных атрибутов, моей самой большой слабостью.

Но самое опасное — его навыки «Кооперация» и «Лидерство».

Мой навык «Обнаружение» предупреждает меня о монстрах, один за другим выскакивающих из магмы.

«Кооперация» и «Лидерство» делают в точности то, о чём говорят их имена.

«Кооперация» улучшает способность работать вместе, а «Лидерство» заставляет подчиненных следовать командам.

Оба навыка происходят от звания «Лидер», но и звание не простое.

Оно незначительно улучшает показатели подчинённых.

Я полностью окружена толпой монстров.

А Огненный Драконид — их босс.

Я знаю, что говорила, что смогу победить угря без проблем, но никто не говорил мне, появится что-то такое!

Контролирующая тело!

— Да, давайте бежать отсюда!

Мы немедленно принимаем решение. Я не думаю, что смогу победить этого урода один на один, не говоря уже о целой армии лакеев.

В таком случае бегство — единственный вариант.

Почва здесь плохая, нет, просто худшая, но всё равно это мой лучший вариант.

Я перепрыгиваю на остров напротив Огненного Драконида.

Сразу же после этого, «Обнаружение» сообщает мне, что остров, на котором я стояла раньше, загорелся.

Ох, блин! Я знаю, что он был крошечным, но его же сожгли целиком!

Не думаю, что смогу бежать между этими штуками.

«Огненные шары», которые выплевывает Драконид, слишком велики и слишком сильны.

Даже с моими новыми и улучшенными показателями, если в меня попадёт один из них, мне конец.

Я приземляюсь на следующем острове, а затем сразу же прыгаю на другой.

Но пока я нахожусь в воздухе, из магмы выскакивает стая морских коньков и бросает в меня «Огненные шары».

Как зенитный огонь.

Бесчисленные снаряды летят прямо на меня с предельной точностью, как будто морские коньки специально тренировались для этого момента.

Я уже видела морских коньков в группах, но они никогда не работали вместе, как сейчас. Однако благодаря руководству Огненного Драконида они атакуют совершенно синхронно.

Мне кажется, что я сражаюсь с целой армией.

Нет смысла сдерживаться.

Помимо «Магического духа», я также активирую «Боевой дух».

Затем я выстреливаю усиленную «Передачей энергии» нить к потолку, используя её, чтобы сбежать к нему прежде, чем моя модифицированная паутина загорится.

Тонны «Огненных шаров» пролетают прямо подо мной, почти задевая мои ноги.

Но гораздо больший «Огненный шар» нацелился на моё место на потолке. Шар Огненного Драконида.

Я мчусь по потолку и ухитряюсь избежать попадания шара.

Когда он приземляется, «Огненный шар» разрушает часть пещеры, разбрасывая повсюду пламя и обломки.

Если он попадёт в меня в воздухе, даже если у меня всё ещё останется НР, я упаду в магму.

Морские коньки выстрелили ещё один залп.

Я избегаю большинства из них и обливаю остальных «Ядовитым выстрелом».

«Ядовитый выстрел» имеет определённую физическую атаку.

Если он попадёт во что-то, летящее по воздуху, он может это отменить.

А поскольку «Ядовитый выстрел» — простое заклинание, а я обладаю «Вершиной оккультизма» и частью своего сознания, посвящённого исключительно магии, я могу использовать его в качестве скорострельного оружия.

Конечно, я не могу производить их достаточно быстро, чтобы противостоять каждому «Огненному шару», который эта армия морских коньков бросает в меня, но я могу, по крайней мере, использовать его, чтобы уничтожить те, от которых я не могу уклониться.

Пока «Огненный шар», который я не могу рассеять, не летит прямо на меня.

ОЧЕНЬ огромный шар.

И летит он в том направлении, куда я направлялась.

Я не могу избежать его на потолке, поэтому позволяю себе упасть, приземлившись на соседний остров.

Тут же на потолке расцветает ярко-красный цветок.

Я смотрю вперёд.

Это был не «Огненный шар» Драконида.

Вместо этого мой путь вперёд преграждают угри.

И не один, а целых три.

Мне конец.

Угри спереди. Огненный Драконида сзади.

Если бы тут был только один угорь, я могла бы прорваться, но пройти мимо группы из трех будет практически невозможно.

Поэтому я поворачиваюсь обратно к Огненному Дракониду, так как там только один из таких, как он, но он приближается ко мне со своей армией бесчисленных морских коньков.

Кроме того, его сопровождает четвёртый угорь.

Дело плохо.

Единственный способ выжить — избегать атак врагов и уменьшать их численность.

Даже такая мелкая рыбешка, как морской конёк, может быть большой проблемой в больших количествах.

Я должна убавить их количество, если хочу иметь хоть какой-то шанс на победу.

Нет ничего смешного в том, чтобы быть атакованной кучей «Огненных шаров»!

Прямо сейчас, единственное спасение заключается в том, что «Лидерство» Огненного змея слишком совершенное.

Атаки, направленные на меня, слишком точны.

Их так много, что можно было бы просто обстреливать весь район, оставив меня без возможности передвигаться, но вместо этого они все нацелены прямо на меня.

Пока мне есть куда бежать, я могу их избегать.

Я отбегаю в сторону, пытаюсь прорваться сквозь осаду Огненного Драконида и угрей.

На бегу я активирую магию.

«Магия яда» шестого уровня: «Ядовитое облако».

Как следует из названия, это заклинание, которое создаёт ядовитое облако.

Было бы здорово, если бы у меня было заклинание, которое напрямую атаковало бы большую область одним выстрелом, но это единственное оружие в моём арсенале, способное поражать сразу нескольких врагов.

Оно не так сильно, как мой «Смертельный паучий яд», поэтому оно не истощит НР врагов в одно мгновение, но, если они будут продолжать вдыхать его, яд постепенно уничтожит их.

Если я смогу просто продолжать убегать, это облако должно значительно сократить их число!

Но, конечно, всё будет не так просто.

Несколько морских коньков выходят на сушу, чтобы преградить мне путь.

Прочь с дороги!

Я взмахиваю серпами в сторону стоящих морских коньков.

Каждый серп делит их пополам.

Вот насколько сильной стала моя атака серпом с улучшенными показателями.

Откинув назад передние ноги, я срубила еще двух морских коньков.

И в то же время я прыгаю прямо в воздух!

«Огненный шар» врывается в землю там, где я стояла ранее.

Взрыв ещё больше ускоряет моё тело, и я достигаю потолка, не используя никакой паутины.

Но одного только ущерба от взрыва было достаточно, чтобы значительно уменьшить мои НР.

Заметив угря, готовящегося запустить «Огненный шар», я наполовину от отчаяния синтезирую «Смертельный паучий яд».

Не обращая внимания на то, сколько МР он потребляет, я максимизирую количество.

Мгновенно появляется и падает огромный шар яда, намного больше меня.

Гигантский шар яда сталкивается с «Огненным шаром» угря и взрывается в воздухе.

Большая его часть испаряется, но то, что остаётся, падает вниз, как дождь.

Может, там и немного, но это всё равно мой «Смертельный паучий яд».

Даже это ничтожное количество умудряется убить нескольких слабых морских коньков.

Прекрасно.

Я несусь вдоль потолка, пока не прилетает следующий «Огненный шар».

Двигаясь, я синтезирую ещё больше «Смертельного паучьего яда», распыляя его повсюду.

Огненный Драконида и угри колеблются. Может быть, они боятся разогнать смертоносную смесь своими огненными шарами.

Они отчаянно двигаются, пытаясь избежать падающего яда.

«Ядовитое облако» тоже начало действовать, унося жизни всё больше и больше коньков.

Эй, все идёт довольно хорошо. Если я просто буду продолжать разбрасывать яд на бегу, может быть, мне удастся сбежать.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.6 стал УР.7>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Создание паутины УР.3] стал [Создание паутины УР.4]>

<Получены очки навыков!>

Чт..?!

Чёрт. Кожа начала слезать.

Если это случится, пока я буду на потолке, то моё падение сильно замедлится.

И действительно, как только линька останавливает меня на полпути, угорь попадает в меня «Огненным шаром».

Ой! Горячо! Я сейчас умру!

Я падаю.

К счастью, прямо подо мной есть остров.

Жива! Мне удалось избежать посадки в магму. Повезло.

Хорошо, что выстрел был сделан угрем, а не Огненным Драконидом. Иначе я бы тут же превратилась в пепел.

Тем не менее, один удар «Огненного шара» угря заставляет меня использовать «Терпение».

Оно уже наполовину истощило мой обычно чрезмерный запас МР.

Я и представить себе не могла, что линька, которая столько раз выручала меня из беды, может вот так вот подставить.

Но я выжила!

Гигантская фигура приближается, прерывая моё облегчение.

Один из угрей бросается на меня, его тело охвачено пламенем.

Я бы сбежала, но времени нет.

Я использую «Атаку разложением» одним из своих серпов.

Тут же сильная боль пронзает мою ногу, но я не обращаю на нее внимания.

Едва успев уклониться в сторону от атакующего угря, я поднимаю свой серп и рублю угря.

Несмотря на его «Драконью чешую», серп пронзает его насквозь без всякого сопротивления.

«Атака разложением» действительно пугает.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.7 стал УР.8>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Получены очки навыков!>

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.8 стал УР.9>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Боевой дух УР.3] стал [Боевой дух УР.4]>

<Получены очки навыков!>

Я не могу поверить, что убила угря одним ударом.

Куски его тела погружаются в магму.

Часть его, конечно, остаётся нетронутой, но участки, где он был вырезан, разрушаются, как будто они превратились в песок.

Между тем, благодаря моей линьке, мой самоуничтоженный серп полностью восстановился.

Теперь осталось три угря и Огненный Драконида.

Благодаря «Ядовитому облаку» большинство морских коньков было уничтожено.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.9 стал УР.10>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Магия яда УР.6] стал [Магия яда УР.7]>

< Условие выполнено. Навык [Улучшенный яд УР. 6] стал [Улучшенный яд УР. 7]>

<Получены очки навыков!>

<Условие выполнено. Получено звание [Палач Драконидов]>

<Как эффект звания [Палач Драконидов] получены навыки [Жизнь УР.1] [Сила Драконида УР.1]>

<Навык [Жизнь УР.1] объединён с [Долговечность УР.1]>

О. Когда последний морской конёк умер, я повысила уровень и получила какое-то звание.

Может быть, получится?

Я активирую «Злой глаз проклятия» и «Злой глаз паралича», каждый в четырёх глазах из моих восьми.

На каждого противника по глазу.

Это заставляет Огненного Драконида и угрей чувствовать дискомфорт. Они начинают отчаянно стрелять в меня «Огненными шарами».

Я убегаю.

Двое угрей преследуют.

Похоже на атаку клещами, причём по одному с каждой стороны.

Теперь это на меня не подействует!

Я уклоняюсь, делая вертикальный прыжок.

Но, похоже, Огненный Драконид предвидел это.

Пока я нахожусь в воздухе, на меня летит «Огненный шар».

Похоже, мои действия стали предсказуемыми.

Это плохо, но никто же не говорил, что я не могу двигаться, находясь в воздухе!

Я создаю усиленную шоконит и хлестаю себя ею, пока она не сгорела.

Шок пробегает по всему моему телу.

Удар паутиной заставляет меня взлететь.

Ха! С помощью этого маленького трюка я практически могу летать, пока я не возражаю вырезать немного собственного НР!

Его цель исчезла, и «Огненный шар» бесполезно летит через пустое пространство.

Я наблюдаю за ним с удовлетворением, а затем использую паутину, чтобы приземлиться на потолке.

К этому времени угри пали жертвой моего «Злого глаза паралича», совершенно неподвижно плавая в магме.

Остался только Огненный Драконида.

В последнем отчаянном усилии тело Огненного Драконида вспыхивает пламенем, когда он атакует.

Я отвечаю магией.

Моё недавно приобретённое заклинание «Магии яда» седьмого уровня — «Парализующий выстрел».

Как только наступит эффект «Злого глаза паралича», жертва останется парализованной до тех пор, пока я буду продолжать смотреть на неё.

С другой стороны, «Парализующий выстрел» постепенно проходит, но это не проблема, пока я держу свой «Злой глаз паралича» на противнике.

Теперь, когда я парализовала Огненного Драконида, я победила. Я могу сварить его, сделать

пюре, засунуть в рагу... всё, что угодно.

Теперь, когда я так красиво поймала его, было бы пустой тратой времени просто позволить ему погрузиться в магму.

Я ничего не могу поделать с морскими коньками и угрем, которые уже утонули, но я не могу позволить ценной пище пропасть даром.

Используя немного паутины, мне удастся вытащить свою жертву на сушу.

Какая боль. Паутина всё время загоралась, так что мне приходилось делать ещё больше и повторять этот процесс.

А сейчас мне следует прикончить этих неудачников.

Во-первых, угри.

Поскольку они уже парализованы, я иду вперёд и бросаю «Смертельный паучий яд» прямо в глотку первого из них.

Несмотря на паралич, угорь в последний раз вздрагивает, прежде чем умирает.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР. 10 стал УР.11>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [3D-маневрирование УР.8] стал [3D-маневрирование УР.9]>

<Получены очки навыков!>

Наблюдая за этим, лица остальных угрей искажаются от страха.

Не волнуйтесь. Страдание продлится лишь мгновение.

Я закидываю ещё больше яда в рот второму угрю.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР. 11 стал УР.12>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Уклонение УР.8] стал [Уклонение УР.9]>

<Получены очки навыков!>

<Условие выполнено. Получено звание [Несущий страх]>

<Как эффект звания [Несущий страх] получены навыки [Запугивание УР.1] [Еретическая атака УР.1]>

Снова звание. Тьфу, ещё одно жуткое.

Блин, если говорить только о званиях, то все подумают, что я какая-то ненормальная.

О, подождите, я же паук, а не человек.

Ну, я проверю его позже.

То же самое и с этим званием «Палача Драконидов» или как его там.

А пока я должна закончить свои дела с этими ребятами.

Так вот, третий угорь, у меня есть для тебя особый подарок.

Я очень много работала, чтобы сделать его, так что тебе лучше оценить. Давай, скажи: «Аааа»

Ну как? О, так вкусно, что ты умер? Очень мило.

— Контролирующая информацию пугает!

— Отлично! Продолжай!

О, вы, ребята, вернулись?

— Ага, похоже, нам уже не требуется максимальная синхронизация.

«Максимальная синхронизация» — это название, которое я случайно придумала для опции «Параллельного сознания».

Как и следует из названия, оно позволяет мне синхронизировать все мои отдельные сознания, чтобы мы могли действовать как одно целое без малейшего запаздывания.

В принципе, это всё равно, что иметь один разум, который может делать три разных вещи одновременно.

Единственный реальный недостаток заключается в том, что я не могу общаться между собой, когда мы синхронизированы.

— Мы выиграли гораздо легче, чем я ожидала.

Да, я тоже не думал, что всё пройдет так хорошо.

Может быть, я стала сильнее, чем думала.

Благодаря новым методам атаки, которые даёт магия, диапазон стратегий, которые я могу использовать, теперь намного шире.

Прежде всего, теперь я знаю, насколько сильными могут быть такие статусные состояния, как яд и паралич.

Чёрт.

Нет никакого способа избежать паралича, независимо от того, насколько ты силен.

Как вот этот Огненный Драконида.

— Хорошо, что Огненный Драконида оказался таким тупым.

— Ага, если бы я была на его месте, то убежала бы, когда всё пошло наперекосяк.

Согласна. Почему бы вам не отступить, когда ваши потери начинают становиться такими тяжелыми?

Он был тупоголовым и не знал, когда отступить, как и морские коньки.

Может быть, это потому, что он никогда раньше не попадал в такую ситуацию?

— Оххх, возможно.

— Да, он, вероятно, не думал, что проиграет.

Именно. Мне сейчас немного не по себе, так что давайте покончим с этим.

И поэтому я даю Огненному Дракониду его первый (и, конечно же, последний) вкус поражения.

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.12 стал УР.13>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Дополнительное повреждение УР.2] стал [Дополнительное повреждение УР.3]>

<Условие выполнено. Навык [Сопротивление разрушению УР.3] стал [Сопротивление разрушению УР.4]>

<Получены очки навыков!>

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.13 стал УР.14>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Сопротивление разложению УР.3] стал [Сопротивление разложению УР.4]>

<Получены очки навыков!>

<Опыт достиг необходимой отметки. Зоа Эре УР.14 стал УР.15>

<Все базовые показатели увеличились!>

<Опыт навыков приобрёл бонус!>

<Условие выполнено. Навык [Сопротивление дробящему повреждению УР. 2] стал [Сопротивление дробящему повреждению УР. 3]>

<Получены очки навыков!>

<Условие выполнено. Получен навык [Король демонов УР.1]>

Так, Контролирующая тело!

— Да, конечно. У меня впереди очень скучная работа.

Ага, позаботься о снятии шкуры.

Хорошо, что теперь можно навязать такую работу кому-то другому.

А пока я взгляну на эффекты приобретённых навыков и званий.

Начиная с «Короля демонов».

Блин, что это значит?

<Король демонов: увеличивает каждый показатель на число уровня навыка x100. Также поднимает все сопротивления>

Ух. Довольно славный навык. Спасибо, «Король демонов».

Далее, рассмотрим звания.

<Палач Драконилов: полученные навыки [Жизнь УР.1] [Сила Драконида УР.1]. Условие получения: победите определённое количество монстров вида Драконид. Эффект: небольшое увеличение повреждений противникам вида Драконид и Дракон. Описание: звание присваивается тем, кто убил большое количество Драконилов>

<Несущий страх: полученный навыки [Запугивание УР.1] [Еретическая атака УР.1]. Условие получения: заставить других получить навык «Сопротивление страху» до определённого уровня. Эффект: наносит эффект атрибута ереси «страх» на любого, кто видит обладателя звания. Описание: звание, присуждаемое тем, кто олицетворяет страх>

Ого! «Палач Драконидов», конечно, хорош, но эффект «Несущего страх» — просто безумный!

Так что же, просто глядя на меня, другие испытывают страх?

Это плохо!

Я имею в виду, что это здорово для врагов, но заставлять всех остальных бояться меня ни в малейшей степени не помогает!

Нет никакого способа включать и выключать звания, да?

Тьфу. Значит ли это, что трусливые монстры вроде сома убегут, как только увидят меня?

Блин. Ну, думаю, я ничего не могу поделать, раз уж оно у меня уже есть.

Ладно, хватит. Пора взглянуть и на другие навыки.

Я почти уверена, что видел их в списке и раньше, но совершенно не помню их эффекты.

Эххх. У меня самая плохая память на свете.

Может, поискать навык «Память» или что-то похожее? Ох, в любом случае.

<Сила Драконида: временно наделяет силой Драконида>

Хм? Хмм. Не понимаю.

Похоже, его сначала надо активировать. Ну, тогда попробуем.

А? Похоже, мои показатели немного повысились.

И я потеряла немного MP и SP.

Думаю, этот навык потребляет немного MP и SP, чтобы повысить мои показатели.

В отличие от «Магического духа» и «Боевого духа», этот также повышает мои магические показатели.

Так как он первого уровня, он не делает многого, но он может стать довольно мощным, если я

подниму его уровень, держа его всё время включённым.

Сочетание «Магического духа» и «Боевого духа» уже имеет довольно мощный эффект, но если добавить к этому «Силу Драконида»...

Ага. Прекрасно.

<Запугивание: наносит эффект атрибута ереси «страх» на окружающую территорию>

И ты тоже, да?

В отличие от звания, я могу, по крайней мере, включать и выключать его, но разве сочетание этих двух вещей не заставит почти любого монстра, который увидит меня, мгновенно убегать?

Ну что ж. Я всё равно не могу отключить звание, так что буду и навык держать всё время включённым.

Во всяком случае, он ничего не стоит.

<Еретическая атака: добавляет атрибут ереси «Разорвать душу» к атакам>

Ох, прекрасно.

<Атрибут ереси «Разорвать душу»: атрибут, который непосредственно разрушает душу>

Это уже не просто «атака на разум»!

Как ужасно.

Надо будет попробовать в ближайшее время. Ага.

«Палач Драконидов» незначительно повышает показатели.

А «Несущий страх»... я не уверена, пойдет он на пользу или нет.

Он может быть действительно хорошим, но также может быть и очень плохим.

Ну вот и всё, что касается званий.

Теперь у меня есть куча очков навыков.

Поскольку я так много раз подняла уровень, у меня их довольно много.

Теперь я могу получить навык, который хотела!

Хи-хи. Не думала, что получу его так скоро.

<Пространственная магия (500): магия, которая манипулирует пространством>

Вот она. Пространственная магия — это во всех играх практически чит.

Я уверена, что не смогу сразу использовать те заклинания, которые мне нужны, на первом уровне, но благодаря Профессору «Мудрости» мои магические навыки очень быстро повышаются.

Если я буду усердно работать над ним, то он в мгновение ока станет полезным.

Хе-хе-хе. Я возлагаю на тебя большие надежды, «Пространственная магия». Быстрее подари мне «Телепорт»!

Он ведь должен существовать, верно?

Если говорить о «Пространственной магии», то это обычно «Телепорт», свёрнутое пространство инвентаря, и собственный домик в другом пространстве!

Возможно, есть навык типа Инвентаря, который позволяет хранить предметы в другом измерении, но я не привыкла носить с собой вещи, так что это мне он не нужен.

Но я хочу себе домик в другом измерении, однако до этого, наверное, ещё далеко.

Телепорт. Чудесное заклинание, которое мгновенно перемещает вас в другую область.

Если я смогу получить «Телепорт», мне больше не придётся таскаться по всему Среднему Уровню!

Благодаря Профессору «Мудрости» у меня есть карта Верхнего Уровня!

Если я смогу заставить «Телепорт» работать с картой, то доберусь туда в мгновение ока!

Так. Божественный голос (временно)!

«Пространственную магию», пожалуйста!

«На данный момент у вас имеется пятьсот очков навыков. Навык [Пространственная магия УР.1] можно получить за пятьсот очков. Вы хотите его получить?»

О да!!!

<Получен навык [Пространственная магия УР.1]. Осталось очков навыков: 0>

Окей. Давайте попробуем заклинание первого уровня прямо сейчас.

Контролирующая магию!

— Так точно!

Контролирующая магию активирует заклинание «Пространственной магии» первого уровня.

Заклинание первого уровня называется «Установка координат».

Появляется какой-то куб, состоящий из зелёных линий.

Контролирующая магию может сделать его больше или меньше, изменить его форму и переместить его влево и вправо.

Похоже, он нематериальный, потому что погружается и землю, и в магму.

Напоминает выбор диапазона объектов на компьютере.

— Похоже, всё, что делает это заклинание, так это обозначает пространство.

Для чего можно использовать?

— Может быть, это предварительная настройка для заклинаний более высокого уровня?

Да, это имеет смысл.

Тогда это ещё один навык, который не будет иметь никакого смысла, пока не достигнет более

высокого уровня, как «Теневая магия».

— Ага.

Хмм.

Ну, я и не думала, что смогу использовать её в бою с самого начала, так что сам факт получения этой магии уже важен.

Мы просто должны быстро повысить её уровень.

Ты ведь знаешь, что делать, да, Контролирующая магию?

— Сосредоточься на ней больше, чем на любой другой магии, верно?

Да. Кстати, сколько различных видов магии ты можешь активировать одновременно в данный момент?

— Всё зависит от вида магии. Но «Указание координат» не кажется слишком сложным, поэтому я думаю, что могу сделать два других заклинания одновременно, если они простые.

Поняла. Тогда постарайся прокачать её, пока мы в пути, и как можно выше, ладно?

— Да, сэр.

Контролирующая тело всё ещё мучается со сдиранием шкуры.

Это и понятно, поскольку угрей здесь три, а Огненный Драконида примерно вдвое больше одного угря.

Похоже, понадобится ещё время, прежде чем мы сможем попробовать Огненного Драконида на вкус.

Чёрт возьми, я не могу поверить, что победила целую армию монстров во главе со сверхсильным Драконидом.

С точки зрения показателей, Огненный Драконида был намного сильнее меня.

Поначалу мои шансы на победу выглядели не очень большими.

Но мне удалось победить, парализовав врагов и облив их ядом.

Это ещё раз доказывает, что показатели — не единственное, что имеет значение.

Например, паук, который специализируется на аномальных состояниях статуса, может быть чрезвычайно сильным монстром.

Если мои показатели будут продолжать расти, и я буду лучше разбираться в магии, может быть, я стану мощным всеохватывающим мега-монстром?

Хе-хе-хе.

И я также имею навык «Король демонов». Может быть, мне действительно стоит когда-нибудь начать так себя называть?

У меня уже есть звание «Несущего страх», так что он мне подойдёт.

Я — Паук Король Демонов!

Шучу.

В то время я ещё не знала.

Когда я шутила о том, что стану Королём демонов...

...Я не понимала значимость этих слов.

<http://tl.rulate.ru/book/96883/1085077>