

После этого прошло три дня, и сегодня - день перед выходными.

За это время я пребывал в бесконечных волнениях, пока, наконец, не решил сегодня отправиться в лабиринт, в который я сегодня вхожу - [Царство гоблинов].

Кстати, мой статус выглядит следующим образом:

[Основной статус].

Я собрал довольно много бонусных статусов и отбросил мысль об их использовании.

Кроме того, благодаря опыту, полученному в прошлый раз, мой статус немного повысился. Ну, это как погрешность по сравнению со стататами, указанными в титулах.

Кстати, вот новый титул, который я получил.

[100 убийств]: HP+ 100, Сила +5.00, Ловкость +5.00, Восприятие +5.00. Активный навык <>.

Это звание я получил, убив 100 человек за день, причем люди могут быть как людьми, так и эльфами. Активное умение <> - это умение, которое исцеляет меня на 10% от урона, нанесенного врагу. Поскольку оно не использует МР, это скорее пассивное умение, чем активное.

Кроме того, убив 100 человек, я приобрел пассивное умение под названием <<Уборка урожая>>. Похоже, что есть навыки, у которых есть условие приобретения, как и у титулов.

Большинство навыков приобретаются вместе со званиями, но есть навыки, которые приобретаются отдельно, они намного выше первых из-за своей сложности.

Это <<Уборка урожая>> - навык, который удваивает количество критических ударов, он приобретается, если за день убить 100 врагов с помощью критических ударов.

В игре получение этого титула зависело исключительно от удачи из-за условия убийства с критическими попаданиями, но в данном случае это было легко, потому что все, что мне нужно было сделать, это перерезать их шеи.

Это знание пришло не с места захвата, а из моего разума как жителя этого мира.

Во всяком случае, благодаря этому умению, даже если жизненно важная точка врага не ясна, я могу ее как-то почувствовать.

Критические удары игнорируют защиту, поэтому ими хорошо бить сильных врагов.

Аналогично, есть навыки, которые можно получить, убив 1000 врагов, и этот навык облегчает нанесение критических ударов.

Что ж, возвращаясь к реальной ситуации, причина, по которой я пришел в [Королевство Гоблинов] - это выполнение условий последнего класса.

Условия следующие.

Во-первых, требуется звание [100 убийств].

Во-вторых, все показатели должны быть выше 15.00.

В-третьих, два самых высоких показателя должны превышать 30.00 очков каждый.

И последнее. Убить более 1000 человекоподобных монстров.

... Если вы убиваете одного человека, вы становитесь убийцей, но если вы убиваете сто, вы становитесь героем.

Имя этого класса - герой.

Чтобы стать героем, нужно совершить массовое убийство, это ирония.

Обычно для мечника сила и ловкость увеличиваются на 1,00 пункта при повышении lv, маги получают силу магии и волю на 1,00 пункта каждый, и другие классы тоже. Но этот класс дает по 1.00 очку к каждому статусу и бонус в 3.00 очка за Lv up. С другой стороны, ему нужно втрое больше опыта, чем другим, но это мелочи.

Это явно сломанный класс, но на это есть свои причины.

В этот класс переходят мечники и маги, когда у них значительно высокий lv.

Поэтому опыт, необходимый для повышения уровня, к этому моменту будет огромным, а преимущества, получаемые от повышения уровня, будут отсутствовать.

Однако существует система, которая отменяет такие предпосылки. Да, титулы.

Для игроков, которые находятся по ту сторону монитора и могут проверить информацию в

сети, условия получения титулов слишком свободны.

Возможно, больше половины игроков предпочтут стать героем или другим сильным классом на 10-м уровне.

Но для меня, живущего в этом мире, в этой реальности, это условие было слишком жестким.

Почему? 100 человек. Убийство 100 человек за день. Если это не поле боя, то сначала это будет невозможно, и я окажусь в списке разыскиваемых. Моя жизнь на этом закончилась бы. Поэтому я отказался от занятий, я был готов пойти на другой курс.

Однако в тот день, когда появились бандиты, моя проблема была решена.

Трущобы - это такое место, куда не решался заходить даже корпус дружинников. И это отличное место без свидетелей, к тому же бандиты были людьми, которые до этого похитили, изнасиловали и продали много женщин, так что не было никаких колебаний при их убийстве.

Все было настолько идеально, что я даже подумал, что мир подготавливает сцену для того, чтобы я стал героем.

... Шутка.

Итак, я пришел в этот лабиринт, чтобы выполнить последнее условие - 1000 человекоподобных монстров.

Я сказал, что этот лабиринт называется [Королевство гоблинов], так что здесь полно человекоподобных монстров.

Как королевство, он кишит монстрами в десять раз больше, чем другие лабиринты. Кроме того, низкий уровень этого лабиринта означает, что монстры собраны в группы и их индивидуальный Lv низок. Другими словами, ценность опыта, который они дают, низка.

А ключевое слово "Гоблин" объясняет, что здесь появляется. После Законов, гоблины следующие по Lv.

И еще одно ключевое слово "Королевство", оно указывает на то, что этот лабиринт невероятно большого масштаба, а также означает, что у монстров есть организованная армия.

Согласно этим ключевым словам, этот лабиринт относится к типу "Бой качества с количеством", где появляются сотни гоблинов.

Действительно, этот лабиринт удобен для меня. Правда, убить 1000 гоблинов будет непросто. Но благодаря <> не нужно беспокоиться о том, что мои силы ослабнут от усталости, а так как у меня теперь есть усиления из последнего титула, я должен быть в состоянии сделать это.

Даже если это невозможно, мне нужно всего 1000 убийств, так что я смогу вернуться позже.

Размышляя так, я закончил проверку своего снаряжения и вошел в лабиринт.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://erolate.com/book/1370/40852>