

После того, как нас съела личинка морской звезды, мы телепортировались в скрытое подземелье и начали исследовать его лабиринт. Монстры, с которыми мы столкнулись внутри подземелья, тоже были съедены личинкой. Однако не все шло гладко. Уникальная черта подземелий-лабиринтов заключается в том, что внутри них очень плохая видимость. Кроме того, в подземелье есть проклятие, из-за которого ваше тело начнет становиться тяжелее после половины дня, что определенно вызовет трудности при прохождении лабиринта. Через три дня вы лишитесь жизни. Хотя кажется, что лабиринт находится внутри тела личинки морской звезды, он чрезвычайно огромен, намного больше, чем её фактическое тело.

Даже у первоклассной пати уйдет не менее шести часов, чтобы пройти подземелье. С нашей нынешней силой мы должны справиться за 10 часов, если не произойдет никаких неожиданных инцидентов.

Лисьи уши Луны начали дергаться, и ее движения изменились.

"Юйя, я чувствую монстра на повороте. Чудовище по типу кабана." (Луна)

Похоже, мы нашли добычу с самого начала. Пришло время охотиться.

"Добыча спит? Если он спит, Луна, ты пойдешь одна. Осторожно подойди к нему, не разбудив. Обычно у всех кабанов слабая точка между бровей." (Юйя)

"Положись на Луну. Луна сейчас всё сделает!" (Луна)

Луна начала бежать к цели. Хотя она бежала по каменному полу в закрытом помещении, я не слышал ни звука. Ее уникальная черта как лисы позволяет ей тихо приземляться на землю во время бега, не создавая никакого звука вообще. Это демонстрация ее таланта в деле. Луна не брала с собой световой кристалл, поскольку способна обнаружить местоположение монстра и его окружение с помощью Обнаружения Присутствия, сродни радару в её голове. Вот почему она сможет найти монстра даже без источника света. Кроме того, ей так будет легче провести неожиданную атаку.

Я услышал звонкий звук, уникальный при нанесении критического удара, и Луна вернулась. Кажется, всё прошло успешно.

"Юйя, выпало мясо. Свинина (Среднее)." (Луна)

"Отлично, это предмет, который нам нужен для квеста. Теперь давайте продолжим." (Юйя)

"Угу. Луна продолжит казнить монстров!" (Луна)

Это знак для хорошего начала. Давайте продолжим в том же темпе.

С этого момента Луна и Тиаэль играли активную роль в нашем успехе, так как на них никак не влияла темнота в лабиринте. Луна способна ощущать свое окружение с помощью Обнаружения Присутствия, а Тиаэль обладает нефритовыми глазами, уникальными для эльфов. Темное окружение стало для них даже выгодным. Из-за этого у меня не было ни шанса принять участие в охоте.

"Юйя, Тиаэль. Там стадо кабанов! Мы не можем их видеть, потому что темно, но они очень близко." (Луна)

"А. На целое стадо мой лук будет очень полезным." (Тиаэль)

Тиаэль начала читать заклинание сразу после предупреждения Луны. Через пару секунд перед нами появилось стадо кабанов. Тиаэль стреляла в стадо, продолжая свой каст. Благодаря особой способности класса, исключительной для эльфов, она может пускать стрелы, одновременно повторяя заклинание, что дает ей двойную огневую мощь стандартного класса.

Через несколько десятков секунд Тиаэль завершила каст и бросила продвинутую магию «Небесный Гром». На стадо спустились многочисленные молнии, ударив по всему стаду.

"ГАГУУУУУУ"

Дикие кабаны закричали от удара молнии. Тем не менее, монстры здесь примерно 25-го уровня, они не умрут от одной атаки. Те, которых уже поразили стрелы Тиаэль, рухнули, однако тех, которые остались еще живы, парализовала молния. Пока они стояли без движения, к ним продолжали лететь стрелы. Однако их было еще много, и мы не сможем справиться, полагаясь только на стрелы Тиаэль. Некоторые из них, уже направились к ней. Луна и я перехватывали разъяренных хряков.

"Сильный удар." (Юйя)

"Казнь." (Луна)

Сильный удар - это навык без особых эффектов, но обладает высокой атакой с эффективным расходом маны. Луна использовала Казнь, с высокой силой атаки при критическом ударе. Когда мы оба приземлялись атаками на слабую точку Рогатых кабанов между их бровями, раздавался звонкий звук. Покончив с одним кабаном, мы быстро переходили к следующему. Благодаря урону, полученному от дальних атак Тиаэль, мы смогли убивать их одним ударом. Вскоре после этого все стадо было уничтожено.

"Мы сделали это! Теперь у нас много мяса!" (Луна)

"Охохо. Юйя, будет прекрасно если ты похвалишь меня, знаешь ли! В конце концов, я почти победила их всех одна!" (Тиаэль)

С приподнятым настроением Луна и Тиаэль побежали к стаду Рогатых кабанов, чтобы собрать валяющуюся повсюду Свинину в свои волшебные мешки.

Глядя на землю перед ними, я почувствовал, как по спине течет холодный пот.

"Не двигайтесь!!!" (Юйя)

Я кричал изо всех сил, но они медленно реагировали из-за их волнения от недавней победы. Если так продолжиться....

"Хаах!" (Юйя)

Я открыл дверь, и мое тело покрылось белой аурой. Сосредоточив её вокруг ног, я сделал шаг вперед, используя высокоскоростное передвижение, и, схватив их за воротники, бросил за себя. Луна и Тиаэль приземлились на землю с громким шлепком, поскольку у меня не было времени смягчить их посадку.

Подтвердив их безопасность, я закрыл дверь, и белая аура рассеялась. Я не могу позволить себе надолго открывать дверь и рисковать потерей выносливости.

"Юйя, больно." (Луна)

"Угу, по-моему моя задница опухла." (Тиаэль)

Они обе с недовольством уставились на меня.

"Извините, но у меня не было выбора. Смотрите." (Юйя)

Я поднял тело Рогатого кабана, который был на грани смерти, и бросил его на участок пола впереди нас с несколько другим цветом.

Земля открылась, и умирающий кабан упал в яму. Через некоторое время раздался пронзительный звук. Луна и Тиаэль заглянули в ловушку. Снизу выстроились копыта, а на них висел уже пробитый кабан.

"Эта ловушка была разработана для борьбы с авантюристами. Если вес над ловушкой станет слишком тяжелым или слишком легким, она не активируется. Стадо кабанов было слишком тяжелым, и ловушка не активировалась, но под вашим весом она наверняка бы сработала. Вы должны запомнить, что в каждом подземелье лабиринтного типа есть ловушки." (Юйя)

Общеизвестно, что в подземельях лабиринтного типа есть ловушки, предназначенные специально для авантюристов, однако, похоже, что эти двое допустили ошибку новичков, продвигаясь вперед без должного внимания из-за их волнения. В начальных подземельях Румберга было мало ловушек, но в промежуточных их уже намного больше.

Хотя, размещение такой ловушки в подземелье с низкой видимостью - это классика жанра, именно по этой причине уровень выживаемости авантюристов в личинке морской звезды настолько низок.

"Это было близко. Если бы мы упали, Луна умерла бы." (Луна)

"Увах. Что это? Это так страшно." (Тиаэль)

Их лица посинели, и земля перед нами загрохотала, прежде чем снова закрыться.

"Юйя, от предыдущей битвы наши уровни поднялись и есть очки навыков. Также разблокировалось Обнаружение Ловушек. Я боюсь." (Луна)

"Нет, не нужно его изучать. Это определенно удобный навык, но ловушки можно заметить, просто взглянув на окрестности. Ты должна сосредоточить свои очки на других навыках. Я научу вас обоим методу поиска ловушек, чтобы не полагаться на навык Обнаружения Ловушек." (Юйя)

"Я поняла. Пожалуйста, научи Луну, как это делать." (Луна)

Для скрытых сундуков с сокровищами нет никаких намеков на их местоположение, однако всегда есть способ заметить, где находятся ловушки. Если бы обнаружить ловушки можно было только с помощью необходимых навыков разведки, то невозможно было бы безопасно проходить подземелья, не пригласив в группу специализированный класс. Это значительно ухудшит дизайн игры, и все производители игр и игроки об этом знают. Поэтому решили сделать так, чтобы можно было проходить подземелья даже без навыков разведки. Вор обладает огромным разнообразием разновидностей разведки. Если возможно, я бы не хотел тратить очки на навыки, которые можно дополнить опытом. Пример навыков, которые нельзя дополнить, - Повышенный Шанс выпадения предметов и Скорость Призыва (?).

По мере того как мы продвигались глубже в лабиринт, я объяснял различные обычно используемые ловушки, а также способы отключить их. Но несмотря на это...

"Почему вы вцепились в мою спину? Из-за вас трудно двигаться." (Юйя)

"Но мне страшно идти впереди тебя, Юйя!" (Тиаэль)

"Угу. Юйя, продолжай идти первым. Луна не знает о ловушках." (Луна)

Предыдущий случай, по-видимому, сильно на них повлиял.

"Но это только сегодня. Если мы наткнемся на ловушки, я покажу вам, как отличить их. В следующий раз вы будете искать ловушки сами." (Юйя)

Они обе кивнули.

Теперь давайте продолжим собирать мясо. Благодаря стаду Рогатых кабанов, мы сделали еще один шаг вперед как авантюристы.

Мы столкнулись с немалым количеством монстров, когда углублялись в лабиринт. У нас было множество битв после встречи со стадом Рогатых кабанов, поскольку в этом лабиринте бесчисленное множество монстров. Иметь такое большое количество монстров для охоты, не встречаясь с другими авантюристами, это роскошь, которую другие авантюристы никогда не испытают.

Тиаэль выпустила стрелу по направлению к монстру, который приближался к нам, однако стрела не попала в цель. Я впервые увидел, что Тиаэль промахнулась. Это двуногий монстр с крайне неприятной аурой, Большой Бабуин. Луна побежала вперед, используя Казнь, как обычно, пронзив живот монстра, однако никакого звука не последовало. Ее атака ничем не отличалась от обычной. Большой Бабуин не дрогнул и, приняв нападение Луны, сразу ответил правым хуком над ее головой, сдувая ее маленькое тело.

"...." (Юйя)

"У девочек ещё не так много опыта с сильными монстрами. Как и ожидалось, когда их мысленно загонят в угол, они протянут недолго." (Юйя)

Я шагнул вперед к Бабуину, и он бросил в ответ удар с левой. Я уклонился, разрезая его сухожилие в руке. Он закричал от боли. Когда Бабуин отшатнулся, я сократил между нами дистанцию и высвободил толчок к сердцу. Послышался звон от крита, и рухнув, Большой Бабуин превратился в синие частицы.

"Луна, Тиаэль. Вы обе уже на пределе?" (Юйя)

"Еще нет. Я справлюсь." (Луна)

"Это просто случайность. В следующий раз я попаду." (Тиаэль)

Несмотря на то, что они скрывают это, они явно достигли своих пределов. Я не могу просить у них большего. Опыт на грани смерти от ловушки должен был активировать адреналин в их

крови, что усилило чувство страха. От этого их усталость постоянно накапливалась, и не заметив этого, их ноги ослабли на много быстрее. Хотя прошло уже много времени с тех пор, как мы вошли в лабиринт, до выхода мы так и не дошли, и так как уже прошло более чем пол дня, проклятие начало действовать.

Наши тела стали настолько тяжелее, что появилось ощущение, будто это не наши собственные тела. Получив сочетание усталости и проклятия, им двоим трудно использовать даже свои обычные способности.

"В таком случае давайте продолжим движение к выходу. Постараемся выбраться отсюда за полчаса." (Юйя)

Без энергии на ответ, они просто кивнули. Это будет хороший опыт. Для того, чтобы тренировать как дух, так и тело, необходимо иногда выходить за свои пределы. Все это время они преуспевали под моим руководством, и я не мог позволить им испытать настоящие трудности. Это первая возможность, поэтому давайте используем её и изучим как можно больше. Луна подняла голову и отчаянно кричала.

"Юйя, там супер сильный паук! Он приближается очень быстро. Сверху. На потолке!" (Луна)

Несмотря на усталость, Луна отчаянно сообщила о сильном пауке. У меня есть представление о том, каким монстром может быть этот паук. В лесу Деревьев Бога есть сильный паук, любимой пищей которого была человеческая плоть, Паук-охотник. Нити, что он плетет, нельзя разрезать обычными мечами, и любого, кто их коснется, сразу парализует.

Когда он голоден, он потребляет свою добычу на месте, а когда нет, оборачивает ее парализующими нитями и переносит в гнездо, чтобы сохранить на потом. Это ужасный опыт, ведь если тебя поймают, останется только ждать пока тебя сожрут, так как самому отойти от паралича невозможно.

У Леса Деревьев Бога рекомендуемый уровень 25-й, однако сила Паука-охотника эквивалентна монстру 30-го уровня. Многие искатели приключений лишились жизни, недооценив силу этого монстра.

В следующий момент, наконец, он появился.

Если бы Луна не предупредила нас о его присутствии, я бы его не заметил. Он тихо шел по потолку, в затем прикрепил на него нить из своей задней части. Я не хотел, чтобы Луна и Тиаэль сейчас ввязывались в сложную битву, да и не могу ожидать, что они это сделают. Опираясь на свою интуицию, я замахнулся мечом к нитям, не глядя на него, и разрезал их своим надежным заколдованным мечом.

После того, как его нить неожиданно порвалась, Паук-охотник приземлился на голову и лежал совершенно открытым для нападения.

"Напалм!" (Юйя)

Я нацелил свою светящуюся руку на голову паука. У нас нет возможности растягивать эту битву. Всегда есть шанс, что победят нас, если мы не победим его немедленно. Слабая точка Паука-охотника - это голова, и она слаба к элементу Огня. Он определенно умрет, если получит удар магии огня с высокой степенью мощности в свою слабую точку. Моя рука приземлилась на голову паука, и затем взорвалось пламя. Но, даже если его голова исчезнет, тело все равно сможет двигаться в течение короткого времени. Чтобы предотвратить любые несчастные случаи, я достал второй меч, черное волшебное лезвие и пронзил его тело, после чего он, наконец, перестал двигаться.

"Спасибо, что предупредила Луна, я бы не заметил его на потолке. Спасибо." (Юйя)

"Не нужно меня благодарить. Луна смогла только заметить его." (Луна)

Тело Паука-охотника распалось на синие частицы. Выброшенные предметы - злые глаза и нить, полезные предметы, которые можно использовать в алхимии. А также...

"Разве это предмет?" (Тиаэль)

На земле остались коконы. Паук-охотник, вероятно, возвращался в свое гнездо, так как нес на спине обмотанную добычу. Трудно сказать, когда паук поймал этих людей - уже здесь, в личинке морской звезды, или ещё в лесу.

Я надел пару кожаных перчаток, чтобы на меня не повлиял паралич от нитей и разрезал коконы. Двое мужчин уже были мертвы. Их кожа стала такой же черной, как древесный уголь, вероятно, из-за проклятия лабиринта. Паук-охотник не убивает свою добычу, попавшую в коконы, поэтому весьма вероятно, что причиной смерти стало именно проклятие лабиринта. Две жертвы, это искатели приключений промежуточного уровня с приличным оборудованием и предметами. Я с благодарностью принял их оборудование и открыл последний кокон, ахнув от вида третьей жертвы.

"Это, Принцесса...?" (Юйя)

"Юйя, она очень красивая." (Луна)

"Удивительно, это прекрасная леди. Тем не менее, она немного черная." (Тиаэль)

Мы неожиданно воссоединились с Принцессой с серебрянными волосами, которую видели в ресторане Румберга.

Принцессу Королевства Лалузулу тоже съела личинка морской звезды. Почему Принцесса пошла в леса Деревьев Бога? Разве у ней не должно быть эскорта? Почему она оказалась в

таком месте? Много вопросов остались без ответа.

Этот инцидент пахнет заговором. Скорее всего, нас убьют в сложной ситуации, если мы ее спасем. Однако я не настолько бессердечен, чтобы оставить ее в подземелье только из-за этого. Кроме того, я обещал ей вернуться, когда в последний раз видел ее во время квеста, и намерен сдержать обещание. Я взял на руки её тяжелое от проклятия тело.

"Я не могу позволить ей умереть здесь. Давайте вытащим её отсюда." (Юйя)

Во время рекомендуемого квеста в Королевстве Лалузулу меня попросили побыть ее телохранителем. Тогда я дал ей обещание. Я забыл об этом, но теперь вспомнил. Вот почему я должен ее спасти. Из-за проклятия ее тело уже начало становится черным. При такой скорости она умрет примерно через три часа. До этого времени нам нужно выйти из лабиринта.

"Луна, Тиаэль. Давайте поторопимся. Мы почти у выхода. Сделайте все возможное!" (Юйя)

"Угу. Мы постараемся изо всех сил!" (Луна)

"Авава, это немного сложно, но я сделаю что смогу!" (Тиаэль)

Наша цель - выход. В худшем случае они трое вернуться в город через Камни возвращения, без меня. Размышляя о наших вариантах, я вкладывал всё больше сил в ноги, чтобы просто идти вперед

<http://tl.rulate.ru/book/14752/358494>