

Филиэль получила новый класс, о котором я даже понятия не имел. Его название - Друид, и об этом классе говорили только в рассказах. Класс, потенциал которого неизвестен и разблокируется только путем сброса вашего уровня. Поскольку существует такое строгое условие для его разблокировки, весьма вероятно, что у класса есть какой-то мощный навык. Я хотел бы узнать о нём побольше. Тем не менее, Филиэль отказалась что-либо говорить, сказав, что всё покажет наглядно, поэтому я с нетерпением жду демонстрации. И вот, вместе с Филиэль, мы вошли в подземелье для начинающих, подземелье с Каменными Големами. В нём есть скрытая комната, которая фиксирует статус на каждом уровне. Я уже был здесь с Луной. И мы точно так же вдвоем продолжали подниматься на скалистую гору.

"Давай немного увеличим темп. А то скоро стемнеет." (Филиэль)

"Согласен. На тебя это никак не повлияет, потому что у тебя нефритовые глаза, но мне станет труднее передвигаться." (Юйя)

Проходить подземелье ночью становится крайне сложно из-за ограниченной видимости. Поскольку многие здешние монстры полагаются на обоняние и слух, они смогут передвигаться без проблем, что значительно усложняет исследование. Я вытащил свой клинок и осмотрел окрестности. В идеале мы должны пройти к скрытой комнате, не сражаясь ни с одним монстром, однако это трудная задача, особенно когда у нас нет Обнаружения Присутствия. Если мы столкнемся с каким-нибудь монстром, иметь с ним дело буду я.

Поскольку мы с Филиэль сейчас не в группе, очки опыта не будут распределяться между нами. Она потрудилась, организовав для меня патрульный квест, чтобы мне разрешили войти в подземелье для начинающих. Глядя на текущие боевые способности Филиэль, она и сама могла безопасно добраться до скрытой комнаты, но мы не были до конца уверены, что она сможет победить любого из монстров самостоятельно.

"Фуфу. Это напомнило мне о детстве, когда я постоянно надеялась на твою помощь, Юйя." (Филиэль)

"Да уж. Ты постоянно пугалась и пряталась за моей спиной." (Юйя)

Хотя сейчас она первоклассная искательница приключений, когда мы только встретились, она была очень напугана и ничего не знала. Обучать её оказалось нелегкой задачей, потому что мне пришлось учить её с нуля.

"Но даже сейчас это всё равно хорошие воспоминания. Юйя, сзади!" (Филиэль)

"Понял. Отойди." (Юйя)

Я побежал к монстру, которого увидела Филиэль. Давайте поторопимся и поскорее завершим дела в этом подземелье.

После нескольких сражений мы наконец добрались до утеса, где находилась скрытая комната. Я ждал перед обрывом, пока Филиэль спускалась. Поскольку впереди точно не будет никаких монстров, у меня нет причин сопровождать её до самого конца. На самом деле, мне лучше остаться здесь, так как есть вероятность, что сюда придут другие авантюристы и, заметив веревку, просто заберут её.

Во время ожидания я думал о том, как поднять уровень Филиэль. В этом мире опыт, распределяемый между членами пати, остается неизменным независимо от разницы уровней.

Другими словами, если авантюрист с низким уровнем вступит в пати высокого уровня, его опыт значительно возрастет за пару сражений. Однако это представляет опасность. Если мы сейчас пойдем с Филиэль в подземелье высокого уровня, есть риск, что она погибнет, ведь ей будет достаточно малейшего урона от сильных монстров. Учитывая безопасность Филиэль, в лучшем случае я хотел бы отвести её в подземелье на 10 уровней выше её нынешнего уровня. Там она могла выстоять против атак и ловушек благодаря превосходному снаряжению и бонусам после сброса уровня. Между мгновенной смертью и способностью справиться с одной атакой, огромная разница.

"Мы не можем остаться в Румберге, просто чтобы поднять её уровень. Это немного жестко, но может она получит хоть немного опыта после охоты на Каменных гогомов?" (Юйя)

Благодаря еженедельному респу подземелье должно быть заполнено гогомами, так как начинающие искатели приключений не в состоянии их победить. В таком случае, мы просто должны пойти на охоту. Как для монстров низкого уровня, Каменные Гогомы дают очень высокий прирост опыта. Кто знает, может у Филиэль даже получится достичь 10-го уровня до начала утра. А дальше мы можем поднять её уровень, побеждая всех монстров по пути во Флеймгард. Так она, скорее всего, могла бы достичь 12-14 уровня к тому времени, когда мы прибудем. С её экипировкой, она сможет выдержать хотя бы одну атаку от монстра в подземельях. Это звучит разумно, так что давайте так и сделаем.

Взглянув вниз, я увидел, что Филиэль уже почти взобралась обратно на скалу и через мгновение очутилась возле меня с легким прыжком.

"С возвращением, Филиэль." (Юйя)

"Спасибо, Юйя. Я в безопасности, и удачно исправила свой статус в скрытой комнате. С

нетерпением жду повышения моего уровня." (Филиэль)

Филиэль сказала это со сверкающими глазами. Как и ожидалось, первоклассные искатели приключений знают из первых рук, как удивительно иметь максимальный статус на каждом уровне. Это полностью отличается от того, чтобы лишь иногда получать максимум, основанный на удаче. Даже я, выйдя из этой комнаты, был невероятно взволнован и стремился побыстрее поднять уровень. Хотя в моем случае, я был в ещё большем восторге из-за огромной разницы между моим первоначальным статусом и текущим.

"Значит, давай поторопимся и пойдем искать монстров. Это может быть немного опасно, но давай поохотимся на Каменных големов. Это будет очень эффективно для тебя. И кроме того, их должно остаться довольно много, так как новички не могут с ними справиться. Остальных монстров лучше не трогать и оставить другим авантюристам." (Юйя)

Я не беспокоюсь об охоте на других монстров из-за проблем с эффективностью, это из-за того факта, что искатель приключений более высокого уровня, как я, охотится на монстров, предназначенных для новичков. Даже если они возрождаются каждую неделю, монстры ограниченный ресурс. Я не хочу мешать новым авантюристам, которые надеются стать сильнее.

"Как и следовало ожидать от тебя, Юйя, это очень по-Юйски. Значит давай постараемся избегать других монстров во время восхождения на гору, насколько это возможно." (Филиэль)

"Ты знаешь меня лучше всех, Филиэль." (Юйя)

Как и во время её работы администратором в гильдии, у Филиэль есть сострадание к другим искателям приключений.

"Филиэль, отправь мне приглашение в группу. Я приму его." (Юйя)

Филиэль ярко улыбнулась, услышав мои слова.

"Наконец-то я снова в одной пати с Юйей. Фуфуф. Я так счастлива. Я - друид Филиэль." (Филиэль)

Она формально поприветствовала меня, когда мы официально сформировали с ней в группу. Это было так неуместно, что я не смог удержаться от смеха.

"Ахах, приятно познакомиться и, пожалуйста, отныне позаботься обо мне. Я, Мистический Рыцарь Юйя. Вместе мы станем сильнейшими." (Юйя)

Мы пожали друг другу руки, но когда наши глаза встретились мы оба покраснели. Затем мы вдвоем направились к вершине горы, нацелившись на Каменных големов, которые там живут. Присутствие Филиэль в моей пати снова дало мне чувство ностальгии и мощное ощущение

безопасности.

Поскольку время было поздним, и ни звезды, ни луна на небе так и не появились, всё моё зрение покрыла тьма. Будто в подземелье пещерного типа, я достал световой кристалл, чтобы хоть немного осветить местность.

"Нам повезло, мы не наткнулись по пути ни на одного монстра." (Филизель)

"Я не знаю, везло ли нам до сих пор. Но... не стоит на этом заикливаться. Сейчас нам определенно улыбнулась удача, ведь наша цель прямо перед нами." (Юйя)

Я услышал звук тяжелых шагов, хотя и не мог видеть фигуру врага. Источником этих шагов, безусловно, являлся Каменный голем.

"Он станет первой жертвой нашей новой пати. Давай победим его за один удар. Юйя, у меня есть просьба. Пожалуйста, брось вызов голему без всякой магии или навыков. В этой битве я покажу тебе силу друидов." (Филизель)

Филизель сказала что-то довольно неразумное, потому что у Каменных Големов самый высокий уровень аннулирования физических атак и очень высокие защитные характеристики. Даже с нашей разницей в уровне, это не тот монстр, которого я смогу победить, используя только физические атаки.

"Ладно, я тебе доверяю, постараюсь изо всех сил." (Юйя)

Филизель сказала, что использует навыки Друида, чтобы выиграть битву. Учитывая её манеру речи, не похоже, что она начнет магическую атаку, чтобы победить Каменного Голема. Размышляя о том, какое умение она продемонстрирует, я побежал к источнику звука шагов.

Вскоре после этого Световой Кристалл осветил гигантскую фигуру Каменного Голема. Эти монстры видели авантюристов не по их виду, а по тепловым сигнатурам, поэтому даже в такой темноте не стоило недооценивать их движения. Он бросил на меня свои толстые руки, и хотя мне было бы легче отразить атаку, я выбрал другой вариант.

"Удар тяжелый, но я могу его принять на себя." (Юйя)

Я хотел проверить количество физической силы, которой обладал сейчас, раз появилась такая возможность. Вот почему я осмелился принять удар Каменного Голема не уклоняясь. Хотя сражение с использованием силы, основанной на статусе, прямая противоположность моему боевому стилю, мне всё равно важно проверить и увеличить количество стратегий, которые я

могу использовать. Я обернулся, чтобы посмотреть на Филиэль, и дал сигнал, что ситуация под контролем.

"Юйя, пожалуйста, нападай на него изо всех сил." (Филиэль)

"Хорошо." (Юйя)

Если бы я попытался атаковать Каменного Голема мечом, это просто повредило бы его и моё запястье. Но раз Филиэль так говорит, я сделаю это. Вскочив на руку голема, я вытащил меч и изо всех сил взмахнул клинком сверху вниз. В этот момент я почувствовал магическую силу Филиэль.

"Магическое зачарование: вода." (Филиэль)

Заклинание Филиэль активировалось, и вокруг моего клинка появилась магическая сила в форме льда. Вот она сила магии Филиэль. Теперь я понял, в чём состоит природа класса Друидов. Мой меч опустился на Каменного голема, плавно проникая в его тело, как будто это было масло. Трюк совершенно прост для понимания. Умение Друида «Волшебное зачарование: вода» изменило атрибут моей атаки с физического на водный. У Каменных големов почти абсолютная защита от физических атак, но слабость к атрибуту Воды (Льда). Таким образом, моя атака легко прошла, а нанесенный урон удвоился.

"Филиэль, это мощный навык. Он не только меняет атрибут, но и увеличивает силу атаки." (Юйя)

"Такова сила моего класса. Это чем-то похоже на Духовных Лучников, которые могут читать заклинания при одновременной стрельбе из лука, однако заклинания, которые я могу произносить, - это не магия атаки, а магия зачарования и восстановления, что позволяет мне изменять чей-то атрибут и увеличивать силу атаки." (Филиэль)

Это правда мощный навык, более мощный, чем кажется на первый взгляд. Он позволит нам в любое время изменять атрибуты физических атак на атрибуты Огня, Воды (Льда) и Ветра (Молнии). Это мощный навык, который больше всех пригодится искателям приключений, имеющих опыт и знания о природе монстров. Если вы способны выявить слабость противника и перейти на соответствующий атрибут, количество нанесенного урона может увеличиться сразу же, а дополнительный бонус принесет в 1,2 раза больше урона.

Кроме того, даже по истечении одной минуты ледяная аура вокруг моего клинка не рассеялась. Эффективное время заклинания также довольно большое. После тщательного наблюдения за мечом, похоже, эффект длится около 90 секунд. Нет ни единой причины считать умение, увеличивающее вашу силу атаки и изменяющее её атрибут, слабой. Хотя при дальнейшем рассмотрении у неё всё же есть важное слабое место. Если бы мы использовали его, не зная слабости противника, и случайно изменили атрибут на элемент, против которого у противника максимальное сопротивление, это значительно уменьшило бы наш урон, что могло бы убить нас без достаточного опыта в выживании.

"Это умение идеально подходит для тебя, Филиэль. Ты супер-первоклассный авантюрист и плюс, имеешь массу опыта после работы администратором. С такими возможностями, ты должно быть знаешь слабости всех монстров. Ты изучили чары для всех трех элементов?" (Юя)

"Нет. Я изучила только чары огня и льда, так как навык нужно повесить до максимума, чтобы увеличить силу атаки. На счет Ветра (Молнии), Тиэль ведь способна читать заклинания этого элемента, так что этого более чем достаточно для монстров со слабостью к нему." (Филиэль)

"Великолепно. Тем не менее, Филиэль, ты не забыла оставить немного очков навыков в случае, если появится другое хорошее умение?" (Юйя)

Филиэль не ошибалась, мы не будем использовать заклинание молнии из-за отсутствия необходимости. Должно быть она изучила и другие навыки, которые можно было сейчас продемонстрировать.

"Эхх, что касается заклинаний, я не буду ничего показывать, кроме магии зачарования, так что жди! И даже если бы я хотела показать их, я пока не смогу, так как уже исчерпала большинство очков навыков, изучая магию зачарования и восстановления." (Филиэль)

Филиэль показала язык, когда я усмехнулся.

"С этим умением нам будет намного легче справиться с Каменными Големами. А теперь давай победим всех монстров в этом районе!" (Юйя)

"Да! Давай покажем на что мы способны!" (Филиэль)

Я считал, что нам потребуется немного больше времени, чтобы победить Каменных Големов, но похоже, мы сможем закончить охоту намного раньше, чем ожидалось, благодаря классовой магии Друида. В таком случае мы сможем даже немного поспать после нашей охоты.

"Юйя, я нашла нам второго Каменного голема." (Филиэль)

"Тогда давай поторопимся!" (Юйя)

Как и ожидалось, мне больше всего нравится охотиться с Филиэль. Думая об этом, я замахнулся мечом во время бега. Давайте немедленно победим всех Каменных Големов и вернемся в гостиницу, чтобы заняться любовью и отдохнуть. А затем, утром, мы отправимся во Флеймгард.

<http://tl.rulate.ru/book/14752/434058>