

(Гэвин)

Когда я пришел в себя, Волка Разлома уже не было, и я все еще чувствовал злость. Злость на него, за то, что он забрал меня у моей семьи, отнял у меня все эти знания и отнял доступ к этим Родствам.

По крайней мере, у меня все еще есть родство к Жизни и Мане, и теперь также виден HLT, что означает, что я предположительно могу увеличить его через обучение.

Похоже, я на другом конце входа в подземелье, что означает, что я, вероятно, вернулся в свой мир.

Но где же моя группа?

Я поднимаю экран и вижу, что их там больше нет. Я все еще лидер партии, но они все... ушли.

Они мертвы? Я не вижу следов борьбы.

Мне вспомнились слова Кристофера.

Воскресенье, 4-й день 3-го месяца 1349-го года эры Хаоса

Год и три месяца...

Разница во времени...

За тот день, что я пробыл на Земле, тут прошел год и три месяца, но за одиннадцать лет, что я был здесь, прошло только одиннадцать лет. Время между двумя мирами двигалось с одинаковой скоростью.

Что случилось с моей командой за это время? Они еще живы? Они мертвы? Что с ними случилось? Неужели они покинули мою группу только потому, что прошло так много времени?

Закрыв глаза, я попытался сосредоточиться на тех Родствах, к которым у меня был доступ раньше, но кроме Маны и Жизни, они все исчезли. Он запер их, а это значит, что я их больше не чувствую.

Поэтому я потерял к ним доступ, и мои союзники ушли, а, возможно, умерли или еще хуже.

Какого черта я делаю?

Голос поблизости привлек мое внимание, и я оглянулся, чтобы увидеть низкое гуманоидное существо с коричневой шерстью и собачьей мордой. Это что-то среднее между собакой и человеком, я понял это, глядя на его лапы. В одной лапе он держал короткий меч, в другой - щит.

Лесной Кобольд, Воин 4

Кобольд...

Чудовище.

Как монстры получают уровни? Или Классы?

Он еще немного поболтал со мной, а потом бросился в атаку.

- Магический Болт, - я выстрелил одним, и Кобольд блокировал его щитом, который вдавился внутрь. - Магический Болт!

Я выстрелил еще двумя, уничтожая щит, но Кобольд все еще атаковал меня. Я сделал несколько поспешных шагов назад, упал на спину и выстрелил еще одним Магическим Болтом, на этот раз попав ему в ногу. Кобольд с воем свалился на землю, и я выпустил еще два магических болта, один попал ему в грудь, другой - в голову.

Зверь умер.

Получена Добыча!

+ 1 Мех Кобольда!

+1 Хвост Кобольда!

+ 1 Ухо Кобольда!

Я получил три куска добычи? Большинство людей рады получить хоть кусочек добычи от убийства. Я знаю, что мне везет, но не настолько. Наверное поэтому я получил другое сообщение.

+1 LUK!

Очень удачные происшествия могут вызвать ее увеличение.

Оглянувшись вокруг, я сосредоточился на своем слухе, на случай, если поблизости есть другие. Ничего не обнаружив, я встал и осмотрелся.

Кроме подземелья, здесь ничего нет. Если это тот самый проход, через который я должен был уйти, то я мог бы вернуться в Йозан, но я не хотел рисковать.

Если это так, то к северу отсюда есть территория, на которую я не должен входить, а к югу - человеческие поселения.

Я вернулся ко входу и убедился, что это другой конец второго подземелья. Я мог подождать, пока моя мана пополнится, и попытаться получить больше опыта для своего класса или вида, выполнив первый этап.

Очистка каждой части этапа дает небольшое количество опыта. Это не так много, как вначале, но это все равно будет полезно. Я на пятом уровне человека и четвертом волшебника, значит все должно быть в порядке.

Вместо того чтобы войти во второе подземелье, я вошел в его естественную форму, которая привела меня в большую пещеру с кафельным полом.

Каждая плитка примерно два фута размером, достаточно большая того, чтобы стоять на ней. Я сразу начал нервничать.

Это область головоломок, и они начнутся немедленно. Это не должно быть слишком сложно, так как это подземелье уровня 1, которое является самым простым из них, но большинство подземелий не начинаются с головоломки.

Головоломки являются способом подземелья притормозить группы, до того как они продвинутся дальше. То есть до тех пор, пока головоломка не будет решена и знания о том, как ее решить, не будут распространены.

Каждая плитка имеет свой цвет, и я увидел только четыре. Есть тонна красных, синих и желтых плиток, но я мог заметить только пару зеленых. Та, на которой я стою, белая, и на ней написаны слова.

Чтобы пробраться через страну крови, нужно сначала пересечь леса, но перед каждым лесом находится пустыня, где вы рискуете получить обезвоживание.

Что, черт возьми, это значит?

Большинство людей, которые придут сюда, будут иметь аналогичный или более низкий INT, и

первые области всегда предназначены для более слабых, чтобы иметь возможность решать, даже если они получат лишь немного опыта за решение.

Значит, это не может быть слишком сложно.

Чтобы пробраться через страну крови.

Я предположил, что это относится к красным плиткам, так как кровь красная.

Сначала ты должен пересечь леса.

Леса... там нет коричневых плиток, так что это, вероятно, зеленые.

Но перед каждым лесом - пустыня.

Желтые плитки, я думаю? Я слышал, что пески пустыни часто бывают желтого или почти белого цвета. Слева от меня зеленый, а к северу - желтый кафель.

Северный. Вероятно, мне следует обращаться к ним по их указаниям.

К северу от меня синяя плитка.

Где вы рискуете получить обезвоживание.

Нетрудно догадаться, что этот голубой - это вода.

Чтобы пробраться через страну крови.

Нужно пройти мимо красных плиток. Я думаю, что мгновенно умру, если наступлю на одну из них, или что-то в этом роде, поскольку о них говорится как о крови.

Конечно, я могу просто получить повреждения, но я не хочу рисковать.

Чтобы пройти через страну крови, ты должен сначала пересечь леса.

Другими словами: мне, вероятно, придется наступать на каждую зеленую плитку. Я мог бы сделать это прямо сейчас, но это было бы слишком просто, и есть еще две части этой загадки.

Но перед каждым лесом - пустыня.

У пары зеленых, которые я вижу, есть по крайней мере одна желтая рядом. Тот факт, что в нем упоминается, что перед каждым лесом есть пустыня, вероятно, означает, что я должен наступить на желтую плитку перед зеленой.

Где вы рискуете получить обезвоживание.

Это следует за пустынями... но это говорит, что в пустынях я рискую. Так же, как зеленый после желтого, могу ли я наступить на желтый только после того, как наступил на синий?

Решив, что это, по сути, наиболее вероятное решение, я начинаю двигаться. Когда я это сделал, со мной не произошло ничего плохого. Я могу наступить на столько синих, сколько мне нужно, похоже, без последствий. В какой-то момент я должен наступить на девять синих подряд, чтобы добраться до желтой, чтобы наступить на зеленую. Это почти прямой путь от зеленой к следующей. В другой раз я должен был наступить на синюю, затем на желтую, затем на синюю, затем на желтую, несколько раз, пока не достиг зеленой.

Последняя зеленая плитка, на которую я ступил, находилась прямо перед черной аркой, через которую я увидел что-то похожее на церковь. Там были ряды скамей, а в другом конце алтарь с возвышением позади него.

Я зашагал по коридору, и в моем видении появилось послание.

Вы завершили Плитку Крови Храма Дар, 1 этап!

+10 Человеческого Опыта

+10 Класового Опыта

Вы первый, кто завершил Плитки Крови Храма Дар, Стадия 1!

+10 Человеческого Опыта

+10 Класового Опыта

Неизведанное подземелье...

Неужели король оставил его в покое на тот день, когда ему пришлось отослать сына, чтобы тот мог тренироваться здесь?

Я проверил другое сообщение на экране.

Разведчик теперь 2-го уровня!

+1 AGI

+1 PER

Похоже, что общий классовый опыт разделился между всеми моими классами. Интересно, какова цель начального класса, поскольку он равномерно распределяет опыт между ними.

И теперь я понимаю, почему всегда спешат завершить сначала Подземелье, а также исследовать каждый его аспект. Завершение каждой его части в первый раз дает опыт, в дополнение к тому, чтобы быть первым, чтобы завершить его, и это не "второстепенный" опыт на любом уровне.

И это дает человеческий опыт. Я думал, это дает только классовый опыт.

Одного человеческого опыта достаточно, чтобы оправдать людей, пытающихся первыми очистить подземелье. Награда там должна быть огромной и, вероятно, достаточной, чтобы дать авантюристам с более высоким уровнем значительное повышение, даже если этого недостаточно, чтобы поднять их на следующий уровень.

Вторая область кажется подозрительно спокойной. В первой не было монстров, так что здесь они должны быть. И все же она пуста, если не считать скамей, алтаря, свечей, горящих на стене, и чего-то похожего на ванну по другую сторону алтаря, с чистой, как день, водой.

Камень, из которого сделано это место, темно-серый, а скамейки из более темного дерева, с которым я не знаком.

Я обыскал всю комнату, но выхода не было. Все свечи одинаковые и зажженные, на скамьях и алтаре ничего нет, и комната в целом довольно простая.

Это просто одна большая головоломка? Никаких монстров?

Конечно, это может быть похоже на другое подземелье, где так давно никто не был, что монстры заснули или что-то в этом роде.

Нет...

Что-то подсказывает мне, что это еще одна загадка.

Но что? Здесь нет ничего, от чего я мог бы убежать!

Я продолжил искать, все больше и больше разочаровываясь, поскольку ничего не обнаружил. Никаких подсказок, никаких намеков, ничего! Просто...

Успокойся, черт возьми, Гэвин.

Ты охотник, ты преследователь, ты хищник.

Ты внимательно фокусируешься, когда охотишься. Такая головоломка не должна вывести тебя из себя.

Я не должен терять голову.

Почему я так расстроен?

Потому что нет способа выяснить, что делать для этой головоломки. Нет никакого решения, и это раздражает, и...

Нет!

Нет...

Вот что происходит. Что-то влияет на мои мысли. Закрыв глаза, я сосредоточился на борьбе с разочарованием. Затем мой мозг начал переключаться на разочарование по поводу бессилия. Я продолжил бороться с разочарованием, пока голова не начала раскалываться.

Как раз перед этим появилось сообщение.

Приобретен Навык!

Психическое сопротивление 1/10: способность противостоять психическому воздействию.

Разочарование ослабело, подтверждая мои мысли, что это был какой-то эффект.

Я еще сильнее надавил на него, пока оно не исчезло.

Как только это произошло, звук сливаемой воды внезапно наполнил храм, и я осторожно подошел к ванне, вглядываясь в нее. Сбоку из нее спускалась лестница, ведущая вниз, в темноту.

Очередной этап.

Я спустился по лестнице, и когда мои ноги коснулись дна, комната осветилась.

Вы завершили Алтарь Разочарования Храма Дар, Этап 1 в первый раз!

+10 Человеческого Опыта!

+10 Классового Опыта!

Вы первый, кто завершил Алтарь Разочарования Храма Дар, Этап 1!

+10 Человеческого Опыта!

+10 Классового Опыта!

Вы завершили первый этап Храма Дар в первый раз!

+10 Человеческого Опыта!

+10 Классового Опыта!

Вы первый, кто завершил первый этап Храма Дар!

+10 Человеческого Опыта!

+10 Классового Опыта!

+1 Варп-Камень!

Я только что получил 40 единиц человеческого опыта, и 20 классового опыта для каждого из моих классов. Человек достиг следующего уровня.

Отпустив окна, я осмотрел безопасную зону. Таймер сказал мне, что у меня есть двенадцать часов, чтобы отдохнуть, и я, вероятно, мог бы воспользоваться этим.

В центре комнаты стоял стол, пятнадцать кроватей были разбросаны по всей комнате, вдоль стен расставлены факелы, дающие немного тепла. Стол накрыт для полноценной группы, и мой желудок заурчал, напоминая мне, что я не ел с утра.

Или целый год.

И что я очень устал.

Сев за стол, я поглотил столько еды, сколько мог, набив живот до отвала. Затем, обессиленный, я лег на кровать и отключился.

<http://tl.rulate.ru/book/24261/513003>