

Ненавижу ловушки

« - Фран, выходит?»

- Мм.

Мы были на 14 уровне Восточного подземелья. Ведь мы в Улмуте уже 5 дней, на верхних уровнях делать нечего.

Уничтожая монстров, мы оттачивали навыки обнаружения и обезвреживания ловушек. Хотя у нас задание от Аурела, спешить и подвергать себя лишней опасности смысла нет. Мы спокойно, не спеша, продвигались по подземелью.

Фран обезвреживает ловушку.

Что и следует ожидать от ловушек на нижних уровнях, их сложность и опасность не идут ни в какое сравнение с ловушками выше.

К примеру, я думал, что вокруг куча ненастоящих активаторов что ни к чему не приведут, чтобы ты не делал. Но оказалось, что стрела с одной ловушки активирует другую, а та следующую.

Увеличилось также количество ловушек, что причиняют мгновенную смерть и перемещаются. Также начали появляться комнаты, блокирующие Перемещение и Чувство присутствия. Ну я умею разрушать печати, так что нам всё равно.

Хоть глава Гильдии и заключил контракт с Властелином, подземелье есть подземелье. Это не просто место для тренировок.

-мм, закончила.

« - О? Дай посмотреть.»

Ага, красиво обезвредила.

Спускаясь всё ниже, количество ловушек стремительно возрастает. Также встречается много монстров имеющих навыки Чувства, Обезвреживания и Создания ловушек. Боевые способности у них не очень, но сражаться с ними неприятно. Правда, пожирая их камни я улучшил и свои навыки.

Сейчас у меня Обезвреживание ловушек: Ур.4, Чувство ловушек: Ур.7, Создание ловушек: Ур.3.

И что не говори, тренировки хватает. Сейчас навыки Фран по обезвреживанию ловушек не сравнить с тем, что было на первом уровне.

К тому же, недавно выученная Магия льда и снега и Магия плавленного металла очень помогает в обезвреживании ловушек.

Но шанса использовать Лунную магию не выпадает. Лунная фаза, улучшающая характеристики ночью и Ночное виденье на ограниченное время. Если честно, я не знаю, как лучше. Может не буду пока использовать эту магию. Хочу побыстрее поднять уровень, и

получить навыки отражения.

Но другие полученные навыки очень помогают. Если заморозить ловушку Магией льда и снега, можно заблокировать её активацию. А если это взрывная ловушка, то и обезвреживать её дальше не требуется.

Магия плавленного металла тоже пригодилась. Можно расплавить внутренности ловушки и сделать её не эффективной или же расплавить механизм активации.

Так что обе эти магии полезны не только в бою.

Но всё-таки это подземелье специализировано на ловушках. Обезвреживать их всё ещё сложно. Вот сейчас тоже, Фран выдала короткий звук.

- А.

« - Короткий прыжок.»

- Кяин!

Жесть! Вместо, где мы только-что стояли с ультра скоростью выстрелили водяные шары. Если бы попали — рана была бы не слабая. А если бы попали в голову то и погибнуть можно.

- Прости.

« - Не ошибаться пока не получается.»

- Мм.

- Оуу.

Кстати это был тот тип ловушек, когда не обезвредив, дальше не пройдёшь. Что тут сделать.

Кроме задания от Аурела у нас ещё 4 цели.

Нужно поднять уровень, выполнить задания для поднятия ранга, улучшить навыки и последнее — необходимо раздобыть навык блокирующий управление разумом. Хочу найти навык, который защитит от вмешивающихся в наш разум навыков типа Принудительной дружбы и Управления взглядом.

Эти навыки не относятся к аномалиям, это очень слабое вмешательство. Именно из-за этого, если противник умело их использует, это очень опасно.

И вот, когда я попытался разузнать о таких навыках, узнал, что в глубинах этого подземелья есть монстры с чем-то похожим.

Диас говорил что на них вообще не действуют навыки контроля разума. И когда мы ходили проведать Соласа, он сказал то же.

Так что мы, полируя наши навыки спускались всё глубже, хочется спуститься ниже 18 уровня. У нас ведь и задание от Аурела, так что это 2 зайцев одним выстрелом.

Уже 2 дня прошло как мы зашли в Подземелье с целью полностью его пройти. И вот, перед нам спуск на 14 уровень. Неплохо продвигаемся.

У нас есть Пространственное хранилище, так-что ни с провизией, ни с ванной, ни с кроватью проблем не было. Уруши с Фран совсем не устали. Наоборот, перед сильными врагами или особенно сложными ловушками они воспревали духом.

Спустившись на 14 уровень, в первой же в комнате мы увидели большие силуэты.

- Грррррр.

- Наставник, Высокие огры.

« - Значит в этой комнате без ловушек.»

В этом подземелье только эти громилы не имеют Чувства ловушек. Так что в комнатах с ними ловушек никогда нет. Ведь иначе они точно подорвутся на них.

Взамен они сильные, достаточно, чтобы убить искателя D ранга.

Но для нас, побеждающих обычно в прямом бою, сражаться не сдерживаясь и не переживая за ловушки наоборот проще и спокойнее.

« - Пошли!»

- Мм.

- Грррррррр!

Уничтожим их за раз, неожиданной атакой. Если бой затянется, могут и другие монстры подойти.

Уруши прыгнул на огра пытаясь схватить его зубами.

- Гаррррррр!

А мы начали обстреливать их стрелами.

« - Оо! Воздушный выстрел!»

- Гаоу?

Я моментально активировал магическую защиту, а Уруши спрятался в тень.

Похоже здесь всё-таки были ловушки. Огры отбили стрелы своей крепкой кожей.

Понятно. Эти ловушки не наносят никакого вреда Высоким ограм, но для нас опасны.

14 уровень ещё более скверный чем предыдущие.

« - Давай разделим их. Взрыв inferно!»

- Гррррррр!

Моё огненное заклятье пробило одного насквозь, и он обратился в груды пепла. Уруши тоже, кинул Тёмное копьё из тени и пронзил другого.

« - Значит комнаты с Высокими ограми больше нельзя считать безопасными.»

- А хотелось бы.

Фран немного пала духом.

« - Ловушки теперь тоже станут сложнее, нужно быть поосторожней.»

- Мм.

« - Уруши, ты тоже осторожно. Не прыгай вот так, как сейчас.»

- Куун...

После этого мы встретили невиданную ранее ловушку.

- Здесь какие-то странные нити.

« - Ого, ты наблюдательна, я и не заметил.»

- Тоже ловушка?

Точно как в фильмах изображают инфракрасные сенсорные лучи. Непонятно, магическая эта ловушка или нет... Просто смотря на неё, не поймёшь, как пройти.

- Попробуем пройти разок?

« - Наверное. Нужно раздобыть информацию о таких ловушках на будущее.»

Отойдя подальше, мы собирались активировать ловушку. Я создал двойника, который дотронулся до нити.

Гоунн-гоунн-гоунн...

Раздался странный звук.

- Наставник, стена двигается.

« - Э?»

Всё было, как и сказала Фран. Стена, которая была в глубине коридора, плавно двигалась. Она продвигалась вглубь и вправо, изменяя структуру прохода.

Понятно, вот это и есть настоящая ловушка. Масштабная. Честно говоря, просто наблюдая, я не могу понять её настоящую структуру. Остаётся только обезвредить её и привыкнуть к новому типу.

Пока мы раздумывали, звук вибрации повторился.

Гоунн-гоунн...

- Наставник?

« - Нет, двойник уже исчез! Уруши?»

- Оу-оу-оу!

Уруши тоже неистово мотал головой, подтверждая, что это не он. Но стена всё же двигалась.

Теперь это была стена слева, и в месте, где она только что была, образовался проход в другой коридор. А оттуда шёл один Высокий огр.

- Вот оно что, это огр активировал.

Понятно, это такой тип ловушек, что как бы ты сам не был осторожен, её всё равно активирует огр.

Тогда на таких глубоких уровнях уже и карты не нужны. Даже если запомнить расположение всех ловушек, оно всё равно изменится. Опасность становится всё большей.

- Гурррррааааа!

О, он нас заметил.

« - Сначала уберём его! »

Вот уж непростое подземелье!

Перевод: Ната

<http://tl.rulate.ru/book/292/65047>