

Из-за отсутствия какой-либо нормальной дороги мы полагались на карту и компас Мюриэль, чтобы пройти через луга.

Согласно ее карте, мы находились к западу от пустынной страны Атос, расположенной где-то в восточной части королевства Риастис, территории Фериас, центром которой является город Уоррен. В восточной части этой территории находится лес Истерия, где мы живем, а если пройти еще дальше, то можно добраться до горного хребта, к которому мы пытались добраться несколько дней назад.

На карте несколько участков леса были выделены цветом, а также нарисован череп... прямо на тропе, куда мы ранее направлялись. Похоже, на днях мы неосознанно забрели в самое сердце опасной зоны, отмеченной черепом, под названием "Лес Балберра".

Это было недалеко от нашего поселка, поэтому я на всякий случай жестами уточнил у Мюриэль.

(Здесь есть знак черепа, ага...)

«Мюриэль, где это?»

- А, это "Лес Балберра", где мы впервые встретились. Там точка случайного спавна, но по сравнению с окружающими территориями, именно там спавнится большинство высокоуровневых монстров.

«Как та скальная ящерица?»

- Да, но чем глубже вы заходите в лес, тем выше уровень угрозы, тем чаще появляются монстры. Один искатель приключений даже видел однажды ящерицу-тирана уровня угрозы А.

Насколько я помню, благодаря усилиям Гильдии искателей приключений в большинстве стран существует стандартизированная общая классификация монстров, представленная 6 уровнями, от E до S. Кроме того, каждый уровень делится на три части, например, E- → E → E+, итого 18 уровней угрозы.

Согласно рекомендациям гильдии, комбинация уровней угрозы монстров и соответствующих рангов авантюристов, которые могут с ними справиться, выглядит следующим образом:

- Железо → уровень угрозы E

- Черное железо → уровень угрозы D

- Серебро → уровень угрозы C

- Золото → уровень угрозы В

- Платина → Уровень угрозы А

- Багровое золото → Уровень угрозы S

Однако уровень угрозы S - это самый высокий уровень, и борьба с ним не обязательно ограничивается авантюристами "багрового золота". Во-первых, на тех, кто достиг высшего ранга, государство накладывает ограничения, поэтому они уже не считаются авантюристами, продающими свои услуги, а посвящают себя службе при дворе.

Тем не менее, ящерица-тиран, о которой упоминала Мюриэль, относится к уровню угрозы А, так что для этого потребуется сила примерно "платинового" искателя приключений... Может быть, мне стоит проверить это как-нибудь в другой раз.

«Как думаешь, на каком мы уровне?»

- Хммм, вы, ребята, слишком уникальны... Обычный кобольд классифицируется как уровень угрозы D, а эволюционировавшие бойцы-кобольды - уровень угрозы D-минус, но...

Она бросила на нас мимолетный взгляд. Затем она указала на меня и Бастера.

- Те, кого я могу точно идентифицировать, это вы двое.

- Ва?

- У Арчера серебристый мех и он может использовать магию, поэтому он кобольд уровня угрозы D+, а Бастер, у которого хорошо развиты руки и хвост, кобольд уровня угрозы D.

Хм, я Высший кобольд? А Бастер - кобольд-воин, хм...

По классификации гильдий, мы оба относимся к уровню угрозы D, так что, думаю, мы с Бастером на одном уровне с авантюристами из "черного железа"... которые наиболее многочисленны, поэтому мы можем справиться с большинством из них.

Хотя, я чувствовал, что мы все же сможем как-то справиться с "серебряным" авантюристом, если дело дойдет до драки...

- Ах, но вы, ребята, одолели ящерицу уровня угрозы C+, и ваши размеры далеко не такие, как у обычного кобольда, так что... было бы не так просто измерить вас по стандартной классификации.

«Ну, даже у кобольдов в поселении есть разница в их способностях.»

В конце концов, это просто один из многих критериев, используемых для измерения силы.

- Но я не знаю классификаций и навыков Даггера, Акса и Блейзера. Это расстраивает меня как будущего великого биолога, хотя...

«Понимаю. Очень жаль.»

В любом случае, я должен предупредить всех в стае не приближаться слишком близко к отмеченному черепами "лесу Балберра".

- Гуруах, гауаанх (Вождь, оставайся на месте!)

- Гаруа! (Они идут!)

Бастер, выступавший в роли авангарда, принял размашистую стойку, сняв с плеч Большой Меч, а Блейзер вытащил свой Длинный Меч и сделал свое присутствие как можно менее заметным.

Впереди них был рой монстров жукообразного типа, которые приближались к ним, ползя по траве со склона вдалеке, но как бы устрашающе они не выглядели, они не представляли особой угрозы.

- КИШАААА!!!

- Гуруааа! (Прочь с дороги!)

Жуки приближались на большой скорости и с расстояния 2 метров раскрыли челюсти, чтобы нацелиться на горло или лицо своей цели. Затем они бросились на него, но Бастер властно обрушил на них свой Большой Меч.

- Гии!?

Удар начисто разрубил жука, но сразу после этого другой жук нацелился и прыгнул к горлу Бастера, не упустив ни секунды.

- Гаруу воруау, вуаруау (Ты такой же большой, как обычно, но у тебя полно открытий!)

Ги...ги, ги...

Жук, который ожидал застать его врасплох, был срублен Блейзером сбоку и упал на землю.

- Фу. (Хмф.)

Высокий, худой кобольд безжалостно раздавил жука, когда тот упал на землю. С другой стороны, я тоже нацелился на жуков, которые пытались наброситься на нас, всаживая свой короткий меч и рассекая их.

- Гиги...И.....

- Гаух! (На!)

Блейзер быстро вытащил свой клинок, чтобы добить жуков, которых он заколол, и наступил на них, как только они упали на землю, из предосторожности.

Тем временем Лансер вонзила свое копьё в жуков как раз перед тем, как они бросились на нее, и прижала их к земле. Несколько оставшихся жуков также приблизились к Аксу, но пали жертвой Боевого Топора, которым он бессистемно размахивал.

- Хаа~, ребята, вы удивительные... Вы покончили с этими красными насекомыми в одно мгновение. В конце концов, невозможно сопоставить вас с уровнем угрозы гильдий.

Слушая взволнованное бормотание Мюриэль, мы возобновили наше продвижение к деревне Виэль. Теперь, поскольку местность представляла собой бескрайние луга, мы быстро достигли цели.

<http://tl.rulate.ru/book/42097/1676131>