

Сейчас я разбираю завал из коробок. Подкинув монетку, выпал орел. Коробки были заполнены обычными камнями, я уже надеялся, что все будет заполнено золотом, но нет. Особо париться я не стал, пройти с фамильярами смог и ладно. Поэтому, уже через час мы двигались в глубины подземелья. Первое отличие, которое я заметил, было тем, что количество кристаллов, дающих свет резко увеличилось. По всей видимости, кобольды собирали не только руды, но и кристаллы. Для чего, непонятно. Сейчас уже можно было заметить оплавленные части стен. Мне все больше хочется вернуться и пойти в левый проход, только понимание того, что эту часть пещеры мне все равно придется проходить меня останавливает. Мысли о том, чтобы уйти совсем, я отбрасываю. Не для этого я столько страдал тут. На стенах стали попадаться месторождения. Они сильно выделялись на фоне простого камня. Правда камень здесь тоже стал изменяться. Если раньше он был обычного серого цвета, то сейчас стал отдавать синевой. Постепенно своды стен становились все темнее, и вот мы идем уже по фиолетовому проходу, с частыми россыпями светящихся кристаллов. В свете кристаллов стены как будто сияли, а месторождения металлов и драгоценных камней ярко блестели. Пещера завораживала своей красотой. Потолок был усыпан маленькими кристаллами как будто ночное небо звездами.

- Осторожно. Впереди кто-то есть. - Камилла предупредила нас и отвлекла меня от созерцания красоты этой пещеры.

Подготовившись к появлению возможного врага, мы стали медленно двигаться вперед. Держа наготове глефу доставшуюся мне от кобольда стража, я шел впереди. В свете кристаллов мы увидели нашего врага. Большая сколопендра, длиной около полутора метров двигалась в нашу сторону. Хитин ее панциря был фиолетового цвета и сливался по цвету с камнем. Свет от кристаллов отражался от ее хитинового панциря. Как бы противны сколопендры не выглядели, эта особь казалась мне в чем-то красивой. Система опознавала ее как сколопендроморфа 14 уровня. С ее челюстей капали зеленые капли которые оплавливали пол пещеры. Приблизившись к нам, она попыталась напасть на нас сделав рывок вперед. Отпрыгнув в сторону, я ударил по ней глефой, но не смог даже поцарапать ее хитин. Сама же сколопендра извернулась и стала подниматься. Когда она поднимала свое туловище кислота капала с ее челюстей. Решившись я нанес удар и смог пробить ее панцирь. От этого она упала и свернулась. Не дожидаясь, когда она решит атаковать снова я наносил удары, стараясь попадать в ее брюшко. Получилось это не часто, она хорошо прятала уязвимые части своего тела. Камилла в это время пыталась прокусить ее, но видимо силы ее челюсти не хватало для этого. Еще через несколько ударов она умерла.

Бой оказался не слишком тяжелым, вот только без достаточно длинного оружия с ней справиться было бы слишком сложно. Коснувшись ее тела мне выпали хитин и кислота. Достав хитин из инвентаря, я удивился каким легким, гладким и прочным он был. Убрав его обратно в инвентарь, я достал склянку с кислотой. Как я понимаю кислоту лучше будет использовать как метательное оружие. На клинок ее точно наносить не стоит.

- Камилла, я думаю тебе не стоит пытаться кусать их. Под панцирем их плоть может быть ядовита. - лучше ей побережь себя.

- Хорошо, но, тогда как нам сражаться?

- Яяяя считаю, что тебе стоит сблизиться с ними, для того, чтобы смог наносить им удары. Думаю, я смог пробить их защиту. - Флэш предложил неплохую идею.

- Неплохая идея. Попробуйте в следующем бою эту тактику.

Обсудив их тактику, мы двинулись дальше. В следующем бою Флэш действительно смог ранить сколопендру даже через верхнюю часть защитного панцире. Его когти разрывали панцирь как бумагу. Мифические когти. Вся наша тактика заключалась в том, что я наносил удар в слабо защищенную часть туловища, а после этого Флэш вскрывал свернувшуюся сколопендру как консервную банку. Наша скорость была довольно высокой. Бой с несколькими сколопендрами был ненамного тяжелее. Ранив одну, я сразу нападаю на другую. Пока Флэш кромсал первую, я пытался убить вторую. Группы больше двух нам не встречались. Так мы продвигались довольно долго. Казалось, что мы прошли уже больше пяти километров по этой пещере. Внимание!

Вы входите в место обитания элитного монстра «Белая Келекта».

Мы вышли в большой зал. В зале было огромное количество яиц. В центре зала между яйцами ползала длинная белая сколопендра. Ее длина была около трех метров. Ее панцирь был не менее красив, чем у других. Ее размеры пугали. Белая Келекта

Элитный монстр.

Уровень: 16

НР: 13100

СР: 780

Характеристики

Сила: 121

Ловкость: 187

Выносливость: 143

Интеллект: 64

Мудрость: 59

Интуиция: 73

Восприятие: 27

Харизма: 18

Удача: 1

Пассивные навыки: Слепота, Ядовитое тело.

Ее характеристики были довольно высокими. Наличие же ядовитого тела сразу убирает возможность кусать ее. По всей видимости придется импровизировать, она услышала нас и очень быстро движется к нам. Использовать пути бессмысленно, они их не связывают.

Мы с Камиллой бросились в разные стороны от Келекты. Она поползла за Камиллой. Решив попробовать, я достал из инвентаря банку с кислотой и бросил ее в босса. Банка разбилась, и кислота растеклась по панцирю, не нанося никакого урона. Зато теперь босс гонялся за мной.

Маневрирую между кладками яиц я заметил, что эта сколопендра очень аккуратно, но быстро ползает. Она явно старается не задеть яйца. Обдумывая варианты, я услышал вой, Камилла решила усилить нас. Тут мне пришла в голову гениальная мысль. Убегая от Келекты, я достал из инвентаря лампу и кое как на бегу зажег ее. Обернувшись я метнул ее в босса. Босс вспыхнул огнем, а кислота загорелась. Я примерно так и думал. Конечно – это не очень соответствует законам химии, но зато хорошо соответствует игровым законам. Мой план был прост, пока мы бегали я глефой разбивал яйца босса. В итоге она не выдержала и рванула на меня по всем яйцам. Вот только в яйцах также была кислота. Я бросил в нее заранее заготовленную лампу. Вот это польхнуло. Келекта изгибается в огне, слышны шипящие звуки, ее собственная кислота вскипает и разрывает ее панцирь. Все босс убит. Не очень гуманно, зато мы живы. Я получил 26000 опыта.

Пламя погасло примерно через десять минут. Запах стоял неприятный. Тело Келекты было сожжено и сейчас дымилось. Касаться его сильно не хотелось, но забрать вещи было нужно. Коснувшись ее, я резко отдернул руку. Пальцы обожгло. Вы выбрали:

Друза кристаллов душ 16ур.

38000 Рё

Кислота Келекты 3 шт.

Хитиновый панцирный нагрудник

Хитиновые наручи из панциря Келекты

Хитиновый панцирный нагрудник

Тип: броня.

Редкость: редкий.

Защита:390-450

Эффекты:

Ловкость + 40

Сила + 20

Надеваю. Мой старый нагрудник изжил свое. Пойдет комунибудь на подарок. Этот же нагрудник был из панциря фиолетового цвета, аккуратно хитиновые пластины закрывали грудь, спину, живот и плечи. Изнутри он был подбит мягкой подкладкой, которая будет неплохо гасить удар. Смотрится очень круто. Отсутствие громоздких наплечников дает возможность скрытно носить эту броню под одеждой. Пластины были тонкими, а броня точно подогнана по фигуре. Хитиновые наручи из панциря Келекты

Тип: броня.

Редкость:уникальный.

Защита:280-340

Эффекты:

Ловкость + 60

Сила + 40

Удача + 20 Эти наручи сделаны из хитинового панциря Келекты. Келекта была редким видом белых сколопендроморфов. Ее панцирь гораздо крепче обычного. История умалчивает имя кузнеца, сделавшего эти наручи.

Были бы у меня такие наручи раньше. Сколько раз мне разрывали руки. Теперь они были надежно защищены. Белый хитин выглядел очень красиво. Теперь можно возвращаться и идти в последний проход.

Двигаясь по обратному пути, я пытался собрать выступающие залежи, с помощью кирки которая мне выпала с бригадира. С киркой я никогда не работал, но вот зато я работал с кувалдой. Повторяя те же действия, я собирал залежи различных драгоценных металлов и камней. Залежи железа я не трогал. Железа и так хватает, а вот бросить серебро или золото мне не дает мой хомячий, геймерский инстинкт. Нельзя оставлять красивые, дорогие блестяшки. Через несколько жил я получил пассивный навык Шахтер. Обратно мы шли, наверное, дольше чем сюда. Зато количество лута радовало. Вот мы опять стоим у развилки. Проход все еще завален коробками. Нужно поесть. Наломав коробок, я поджег их. Залив заранее заготовленной воды в кастрюлю, я поставил ее над огнем. Когда вода закипела, я залил ею рамен быстрого приготовления. Камилла довольствовалась большим куском сырого мяса, Флэш жевал листья салата. Рамен оказался вполне съедобным. Главное, что он быстро готовился. Поев мы решили лечь спать. Разложив на камне шкуры, хоть где-то они пригодились, я уснул.

Не знаю сколько мы проспали, время в пещере определить очень сложно. Да в данже время вообще сложно определить. Мы собрались и двинулись к проходу. В этих ящиках тоже был камень. Сделав себе проход, мы пошли внутрь.

Стены пещеры постепенно становились темнее. В итоге мы вышли к месту где все было оплетено паутиной. Пол, стены и даже потолок. Пауки. Они оплели даже кристаллы, из-за чего здесь было очень темно. Используя факел, мы пошли дальше. Наступать на паутину нельзя. Как я знаю пауки могут уловить вибрации на паутине, да и я уверен, что она весьма липкая. Поэтому будем жечь. Паутина горела прекрасно, освещая коридор. Продвигались мы с той скоростью, с которой сторала паутина. В итоге мы встретили первых пауков. Пауки были от 12 до 14 уровня. Используя глефу рубить горящих пауков было не сложно. С пауков падали глаза, яд и паучья нить. Нить представляла из себя клубок крепкой белой нити, она не была липкой и являлась ремесленным ингредиентом. Мои фамилляры действовали по отработанной на сколопендрах тактике. Пауки выбегали к нам сначала небольшими группами, но со временем их количество только увеличивалось. Сейчас они уже бросались на нас пятерками. Зато на них хорошо работали путы, крепко связывая их лапы. Шли мы так несколько часов, до того момента пока не вышли в комнату, все заполненную паутиной и паучьими яйцами. Внимание!

Вы входите в место обитания элитного монстра «Прядильщик».

С потолка на пол спускался большой черный паук. Прядильщик

Элитный монстр.

Уровень: 15

НР: 12400

СР: 5350

Характеристики

Сила: 42

Ловкость: 196

Выносливость: 93

Интеллект: 101

Мудрость: 84

Интуиция: 146

Восприятие: 187

Харизма: 3

Удача: 11

Пассивные навыки: Обостренные чувства, Хищник.

Вот только его спуск был прерван брошенным мною в него факелом. Слишком клишированное появление паука. Так гораздо лучше. Не ожидающий такой подставы паук упал на пол, который начал гореть. Оскорбленный до самой глубины своих паучьих чувств, прядильщик сразу бросился на нас. Вот только брошенная в него лампа остановила его атаку. Судя по всему, бедный паук сильно обеспокоен. Все его подготовленное поле боя горело. Сам он так же горел. Урон от огня довольно таки неплохо снимал с него хп. Мы же стояли за пределами паутины. Видимо не выдержав он начал запускать в нас свою паутину. От нее пришлось уклоняться и маневрировать уже по горящему залу, стараясь не попасть под атаку паутиной и не вернуться куда ни будь в огонь. Чтобы так сказать подогреть у паучка желание сражаться приходилось периодически отправлять в него новые лампы, а то он начинал остывать. В итоге все закончилось чистой победой. Заслуженные 24000 опыта. Вы подобрали:

Друза кристаллов душ 15ур.

36000 Рё

Яд 6 шт.

Противоядие 4 шт.

Платье из паучьего шелка.

Получается этот прядильщик сидел здесь себе и делал платья. Тут прихожу я, сжигаю его хату и его заодно. Второй босс подземелья зверски убитый жадным игроком. Ладно, в сторону шутки. Платье носить мне, наверное, не стоит, а то меня определяют на принудительное лечение. Подарю его комунибудь, даже есть на примете несколько девушек которым оно наверняка понравится. Вот только не нравится мне то, что подземелье не пройдено. А то, что промежуточным боссом был паук напрягает меня очень сильно. Есть у меня некоторые подозрения кто ждет меня дальше.

Двинулись мы, когда отдохнули. Количество паутины уменьшилось, но она все равно еще была. Спустя час Камилла предупредила, что слышит кого-то впереди.

Вот мы и увидели о ком она говорила. Нас встречала пара существ, которых система опознала как Драуков. Они были помесью человека и паука. Верхняя часть человеческая, а нижняя часть паучья. Высотой они были примерно два метра. Оба в руках держали оружие. У одного из них был длинный клинок похожий на рапиру, а на груди был чешуйчатый металлический нагрудник. Другой был без брони, но в руках у него была большая глефа. Паучья часть была черного цвета, человеческая кожа так же было темно серой. Волосы их были белыми. У них были длинные, но тонкие паучьи мандибулы. Воин с глефой был 15 уровня, а с рапирой 16. Они уже бежали к нам.

Камилла издала вой, а Флэш применил замедление на драука с глефой. Я использовал на них путы, они смогли связать их паучьи лапы, но руки остались свободны. Я напал на драука с рапирой. Атаковал я его со спины глефой. Бил я по связанным лапам, стараясь отрубить их. Я смог перерубить две правых лапы, оставив с той стороны одну, когда он смог порвать путы. Извернувшись он атаковал меня мандибулами в грудь. Нагрудник выдержал удар, хоть я и отлетел от него на несколько метров. Я еще был слишком маленьким для того, чтобы суметь устоять от такого удара. Кое как поднявшись сильно пошатываясь из-за отсутствия двух лап он двигался ко мне. Поднявшись я смог парировать удар одной из его мандибул глефой. Контратаковав его в оставшуюся лапу, я нанес ему сильный урон, но не смог отрубить ее. Он атаковал меня рапирой, удар, который я принял на руку и разорвал с ним дистанцию. Я решил помочь добить драука своим фамильярам. У них все шло гораздо лучше. Камилла запрыгнула ему на спину и вцепилась ему шею. Лапами она рвала его спину. Флэш тем временем лениво отрезал ему руки и сейчас примерялся когтями к голове. Я быстро вонзил свою глефу его в голову, чем закончил его страдания. Втроем мы быстро и легко добились другого драука. Коснувшись тел каждого из врагов, я получил шелк драука, яд, зелье лечения и их оружие. Меч драука

Тип: оружие.

Редкость:редкий.

Урон:510-620

Эффекты:

Ловкость + 40

Сила + 20

Меч наносил больше урона чем мой танто. У танто конечно есть великолепное свойство с кровотечением, но все же. Попробую потом в бою меч.Глефа драука

Тип: оружие.

Редкость:необычный.

Урон:570-680

Эффекты:

Сила + 20

А вот этим я воспользуюсь сейчас. Мне необходимо здесь держать расстояние с врагами. Глефа была тяжелей, той которой я пользовался до этого. Нужно будет привыкнуть к другому балансу.

Двигаясь дальше по пещере, мы встретили еще три группы драуков. Если первая ничем не отличалась от предыдущей, то две других отличались очень сильно. В них было уже трое драуков. Третий был самым опасным. Или будет правильнее сказать третья была? Это была женская особь. Без брони и оружия. Она использовала магию. Когда они кинула в меня какую-то пакость я испугался. Луч был темно зеленого цвета и отдавал черными всполохами. Эта гадость разбилась об мой нагрудник, но после этого я решил первым делом убивать этих магов. С них падали помимо шелка, зелья маны и книги навыков. С каждой по одной. Луч смерти.

Игрок создает из маны концентрированный луч смерти, который стремится попасть во врага.

Эффект: наносит 2500 урона и накладывает дебафф разложение. Урон разложения 1% НРв секунду. Длительность 10 секунд.

Стоимость: 700 очков маны.

Призыв черного паука

Игрок призывает черного паука.

Эффект: призывает черного паука, характеристики и уровень паука зависят от уровня и характеристик призывателя.

Стоимость: 1000 очков маны, 300 очков маны в минуту на поддержание паука.

Паук вызванный против нас был не очень сильным. Пока, что это умение не особо полезно, да и призвав паука я не смогу долго его поддерживать.

Мы шли уже пол часа, а так никого больше не встретили. Я уже готовился к встрече с боссом.

Внимание!

Вы входите в место обитания элитного монстра «Королева пауков Арахнея».

Арахнея значит. Сейчас узнаем, что она из себя представляет. Выйдя в большой зал, в центре которого стоял алтарь я увидел ее. Нижняя часть ее туловища представляла из себя паука. Огромные черные лапы и короткие хелицеры. А ее человеческая часть выглядела как красивая девушка с белой кожей и большой грудью. Ее руки начиная от локтя были покрыты хитином, а пальцы были острыми когтями. У нее было красивое лицо, на котором было четыре пары глаз, так же у нее были длинные белые волосы. И да, она была голой. Весьма красивая если бы не ее паучья часть. Она смотрела на меня и улыбалась. Королева пауков Арахнея

Элитный монстр.

Уровень: 20

НР: 21600

СР: 11440

Характеристики

Сила: 103

Ловкость: 287

Выносливость: 141

Интеллект: 216

Мудрость: 291

Интуиция: 142

Восприятие: 194

Харизма: 87

Удача: 42

Пассивные навыки: Адепт, Обольстительница, Убийца, Мастер пыток.

Вот, что-то я резко перехотел с ней сражаться, а мастер пыток в пассивных навыках намекает на то, что умирать я буду долго. Вот только она начала идти ко мне. Она не торопилась, медленно шла ко мне и продолжала улыбаться. Вот таких знакомств мне не надо.

Достав из инвентаря флакон с кислотой и лампу, я приготовился. Когда она подошла достаточно близко я бросил в ее сторону кислоту, использовал луч смерти, тем самым разбив бутылку и облив ее кислотой и бросил в нее лампу. После этого мы с Камиллой бросились в разные стороны. Отработанная тактика дала сбой. Меня с силой ударило об стену. Эта падла ударила по мне магией. Теперь она уже не была так красива. Изуродованное лицо и тело и сгоревшие волосы не придавали ей особого шарма. Вот только по выражению на ее лице я понял, что пытаться она меня начнет уже сейчас. Выпиваю зелье маны и кастую в нее еще один луч смерти. Луч попадает в ее тело и наносит урон. Разложение так же потихоньку убивает ее. Она срывается ко мне, а я не успеваю убежать, и она вонзает в мою ногу одну из своих лап пробивая насквозь. Камилла запрыгнула на ее паучье брюхо и вцепилась ей в спину, Флэш пытается попасть по ней, но она ловко уворачивается от ударов и пытается скинуть их. Еще один удар уже другой лапы приходится мне на грудь и вбивает меня в пол. Нагрудник выдерживает удар, но боль слишком сильная. Бросаю в нее склянку с кислотой Келекты. Вот эта кислота на совершенно другом уровне. Ее здоровье просело больше чем на половину вот только я не могу подняться. Она беспрерывно бьет меня своими лапами. Флэшу повезло, и он попал ей по руке отрубив ее. Она выдернула из меня лапу, и я смог откатиться в сторону. Пью как можно быстрее зелье лечения и достаю глефу. Арахнея смогла сбросить с себя Камиллу и пробила теперь ее своей лапой. Я подбегаю к не и наношу удар в бок, где ей отрубили руку. Воткнув в нее глефу я со всей силы плечом надавил на древко глефы и смог разрубить ее человеческую часть. Все. Босс убит. Поздравляем!

Вы прошли данж. Можете забрать награду из сундука. Сундук появится перед вами.

Отмахиваюсь от сообщения и бегу к Камилле. Вливаю в нее зелье лечения. Выдергиваю из нее лапу и вливаю еще одно зелье. Все она начинает исцеляться. Мы прошли данж без потерь. Я уже боялся, что ее убили. Дея конечно сказала, что она воскреснет через 24 часа, но проверять не хочется. Подхожу к телу побежденного босса и касаюсь его. Вы выбрали:

Друза кристаллов душ 20ур.

50000 Рё

Шелк драука4 шт.

Зелье лечения5 шт.

Зелье маны 3 шт.

Кольцо королевы пауков

Кольцо королевы пауков

Тип: кольцо.

Редкость:уникальный.

Эффекты:

Интеллект + 60

Мудрость + 40

Харизма + 20

Кольцо, которое когда-то носила девушка Арахнея еще до того, как стала королевой пауков. Неизвестно из-за чего она превратилась в драука. Кто-то говорит, что из-за того, что на нее наложили проклятье, но есть также версия, что это было благословение богини пауков.

Кольцо отправилось на палец второй руки. Теперь у меня было два кольца. Отлично. Теперь откроем сундук. Внутри была трость, книга, Рё и четыре зелья.Вы выбрали:

Паучий гнев

Книга умений

180000 Рё

Зелье лечения 3 шт.

Зелье высшего лечения 1 шт.

Паучий гнев

Тип: сикомидзуэ.

Редкость:уникальное.

Урон:710-840

Эффекты:

Ловкость + 60

Сила + 40

При нанесении урона имеется вероятность вызвать отравление. Урон отравления 2%НРв секунду. Длительность 10 секунд.

Паучий гнев – сикомидзуэ, которым пользовались высокопоставленные адепты богини пауков. На лезвии имеется метка паука. По легенде, после смерти адепта, паук оживет и заберет сикомидзуэ и тело адепта к своей богине.

Красивая трость, сделанная из черного лакированного дерева, скрывала в себе слегка изогнутый клинок. Длина клинка была около 80 сантиметров. Количество нового оружия поражает, но ни одно из них я не могу использовать, будучи шиноби. Паучий гнев конечно использовать можно, но он скорее для постоянного ношения в обычной жизни, а не для будущих миссий. Слишком легкий, да и ребенок с тростью будет вызывать вопросы. Я пока, что ищу себе подходящее оружие. Зелье высшего исцеления при использовании, лечило любые травмы, болезни и полностью восстанавливало здоровье. Вещь очень полезная и скорее всего редкая. Как и обычными зельями, светить им не стоит. По крайней мере пока не научусь такие делать сам. Посмотрим, что нам даст книга умений. Кстати надо поинтересоваться у Деи в чем разница книги навыков и книги с умением. Книга умений

Лечение.

Невероятно полезное умение для любого мага. Возможность исцелить себя или соратника крайне важна. Эффект: лечит себя или цель на 2000 НР.

Стоимость: 400 МР.

Полезно. Подошел к Камилле и использовал на ней лечение, вылечив остатки ее ранений.

- Ну что же, пойдете домой?

- Дааа, домой. - Флэш видимо сильно устал сегодня.

- Ага, хочу поесть и поспать. - Камилла тоже устали и пережила сегодня не мало.

- Ну пойдете.

Обратный путь занял у нас почти четыре часа. Вот мы вышли из данжа и в деревне все такая же пасмурная погода и легкий дождик. Перед тем как покинуть данж я переоделся. Так, что сейчас с радостью гулял под дождем после проведенного времени в пещере. Довольно быстро добравшись до дома мои фамильяры поели и легли спать. Я же пошел в ванну строить дальнейшие планы и отмокать.

<http://tl.rulate.ru/book/42128/963560>