- Хорошо, давайте выследим несколько Скорпионов! - так сказал Брэк Теджат, предводитель группы искателей приключений: "Веселые охотники". Его четыре члена, плюс я, ответили каждый по-своему.

Кстати, скорпионы относятся к типу монстров, которые быстро иммигрировали в регион после катастрофической засухи, и они являются нашими нынешними целями охоты. Из их хитина делают чертовски хорошую броню.

Брэк получил разрешение отправиться сюда, чтобы "выяснить причину засухи". Все знали, что это всего лишь отговорка, но у Союза авантюристов было хорошее мнение об этих парнях, поэтому они, должно быть, смотрели сквозь пальцы, чтобы этой группе F-ранга было разрешено охотиться на опасность ранга E и выше.

Группа более впечатляющая, чем можно было бы ожидать. Она состоит из самого Брэка, талантливого магического меча, который специализируется на магии ветра. Он также единственный авантюрист E ранга в их команде.

Также Граббл Алшат - хобгоблин, со специализацией мародер*.

*Не вор, а Looter, что можно назвать мародер или грабитель, но последнее не звучит.

А еще у нас есть Лестер Белел, ученый эльф с великой репутацией.

Не стоит забывать и о лесном Орке Терде Гакириде, который является мастером обращения с алебардой и живой крепостью команды в качестве танка.

Наконец, есть Сирис Лараваг, человеческий жрец… или жрица, как называют женщин. У нее самый низкий уровень класса в группе, так как Терд, стена команды, редко получает урон из-за своих высоких защитных способностей.

Потом, есть еще маленький старый я…

- Мира! Бери большую! - Брэк

- Да, это я. Мира Ауреола.

Я прыгнула на спину скорпиона размером с карету, прежде чем он успел среагировать, и вонзил ему меч в мозг. Скорпион, гигантский песочник*, попытался сбросить меня с себя, но слишком поздно. Несколько секунд бешеной скачки, и… скорп мертвым рухнул на землю.

* Sandwalker - ходок по песку

Тем временем Брэк позаботился о песочниках размером с собаку с помощью заклинаний воздушных клинков. Алебарда Терда расколола несколько… из них…

- Эй! Что ты делаешь?! Мы не можем продать эти разбитые панцыри ни Союзу, ни в других местах! - Мира

- …… извините, - Терд

Лучше бы так и было! Потому что пятая часть прибыли должна быть моей!

- Теперь я понимаю, почему ты нанял Миру. - Сирис

- Что? Ты думал, я пригласил ее только потому, что она красавица? - Брак

- Упс, - Граббл

- Ну это не в первый раз, - Лестер

- … Ммм, - Терд

- Ой, да ладно тебе!! Ты же видишь, как прекрасно она охотится на этих скорпов, - Брак

- Да, но лидер - это все-таки лидер, - Лестер

- То, что он сказал. Но когда это золотоглазая светлая эльфийка со светло-голубыми волосами стала фетишем лидера? - Сирис

- Этого никогда не было!! - Брэк

Да, да, но у меня и глаза светло-голубые… и после этого эти ребята ушли в свой маленький мир. Не то чтобы Брэк ошибался насчет того, что я лучше охочусь на Скорпионов.

Стратегии борьбы со скорпионами состоят в том, чтобы либо сокрушить монстра, уничтожить скорпиона с помощью магии издалека, либо нанести удар по пробелам в экзоскелете. Нет необходимости говорить, что последний выбор является лучшим, когда цель состоит в том, чтобы получить экзоскелет скорпионов.

- Теперь, когда ты упомянул об этом, я никогда не видел, чтобы кто-то так умело пользовался

мечом. Это показывает, что навыки лидера - это просто то, что он купил с помощью очков навыков, - Граббл

- Ладно, Граббл, если ты так сильно хочешь получить бесплатный отпуск, то уже сдувайся! - Брэк

- ГУААААХХ!! - Граббл

- …а? Погоди, а почему вдруг заклинание ветра!? Неужели чрезмерное поддразнивание ударило ему в голову?

- Не беспокоиться. Это их обычная рутина, - Лестер

- Нет, нет, нет. Никто не сдувает людей с помощью заклинаний ветра, как комедийный кляп! - Мира

- У Граббла есть [сопротивление ветру], поэтому эти двое делают это рутиной, чтобы тренировать эти навыки, - Сирис

Нет, я не думаю, что [сопротивление ветра] поможет вам не рухнуть на землю после того, как вас унесет в небо!

Бздыщь!

Лучше иди и помоги ему…

- Где он приземлился? - Мира

- ЭМ… вот… где же? - Сирис

- Уфф… Сирис. Можешь подлечить? - Граббл

Это его голос, но он пришел из… ниоткуда? Мы подошли к тому месту, откуда доносился голос Граббла, ибо он проходил сквозь какую-то тонкую пленку. После осмотра мы вошли в темно-синюю пещеру… где лежал Граббл и тряс своей головой.

- Тебе повезло, Граббл, - Лестер

- Не надо сарказма… - Граббл

- Нет, я серьезно. Я думаю, мы только что нашли ключ к разгадке засухи, - Лестер

***

После исцеления Граббла мы заглянули в то место, которое обнаружили. Во-первых, это место было скрыто барьером, который делал почти невозможным для нас найти вход снова.

Лестер, самый умный из них, предположил, что причина может быть в том, что подземелье так близко расположено к пику Генезиса, "горе", которая с древних времен, согласно легендам, является частью Бога Генезиса ....

- Подожди, ты имеешь в виду это подземелье, Водный узел... Главрас? Ты хочешь сказать, что это причина засухи в этом регионе? - Брак

- Точно сказать не могу, но подземелье посреди высохшей, мертвой земли, до краев наполненная водой? А тот квест, который мы получили, войдя в это место? - Лестер

- Замечание принято, - Брак

Да, а что еще это может быть? Тем не менее, некоторые части этого задания кажутся мне подозрительными.

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (I)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Соединение с водным узлом Главраса и мировой системой теперь выполнено!

Из новообретенной информации, полученной от связи, считается, что подземелье создает особое барьерное поле, используя остатки Бога бытия. Этот барьер не позволит никаким высшим силам заметить существование подземелья, если только это не кто-то более сильный, чем сам Бог бытия.

Установите устройства слежения по всему подземелью, чтобы обойти разрушающий барьер и положить конец дьявольскому подземелью.

Содержание:

Разместите 10 следящих устройств на разных силовых точках на 1-м этаже водозабора Главраса. 5/10

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награды:

3.0 Очка навыков

Разблокировка: Ошибка в узле (II)

- Предполагается ли, что цепочка заданий частично завершена? - Мира

Содержание квеста состоит в том, чтобы разместить некоторые устройства, предоставленные дающим квест, но пять из десяти уже размещены?

- Я думаю, что это должно быть свободное участие в квесте. Вы входите в задание, делаете что-то с содержанием, и вся ваша команда получает награды! - Брэк

Ох уж эти. Я участвовал в чем-то подобном, но я думаю, что "карнавальные игры" - это лучший способ назвать их вместо "квестов".

- Тогда вопрос в том, что делать дальше? Мы собираемся исследовать это место, или мы направляемся домой? - Лестер

- Неизвестная территория вроде этой слишком рискованна, очки навыков или нет. Я говорю "нет", - сказал Брэк, голосуя за возвращение домой.

- Неизвестность означает, что никто больше не трогал это место, так что здесь и там должны быть спрятаны сокровища! - сказал Граббл, голосуя за исследование.

- У нас нет опыта работы с пещерами... - сказал Терд, ломая свой характер молчаливого типа, чтобы проголосовать против исследования этого места.

- Если мы упустим этот шанс, то, возможно, никогда не покончим с этой ужасной засухой! - вот что имел в виду Сирис. Вечный Патриот.

Лестер, парень, который открыл эти дебаты, остается беспристрастным, так что я думаю, что это зависит от меня. Терпеть не могу, когда мне вот так швыряют всякую всячину. Такое чувство, что я снова в Соломаре...

- ... Мы должны продолжать в том же духе. Я не думаю, что мы сможем очистить это подземелье самостоятельно, но мы должны собрать больше информации об этом месте, прежде чем уйти. Глядя на задание, кажется, что кто-то еще тоже пытается что-то с этим сделать, но у нас нет никакой гарантии, что они все еще живы прямо сейчас. Тем не менее, установка этих "устройств" может стать шагом в разрушении барьера вокруг этого места, - Мира

- Это правда... Итак, мы за то, чтобы войти? - Брак

- Да! - Сирис и Граббл

- Я не вижу никакой заслуги в том, чтобы не войти, - Лестер

- ... хорошо, - Терд

***

И с этими словами мы вошли в подземелье. Тонны туннелей и похожих на стены валунов составляли пол, и освещение было ужасным, заставляя меня и Сириса делать огни.

- Чуть левее... подожди, это уже слишком. Еще правее... - Лестер

Следуя инструкциям Лестера, ребята устанавливали одно из устройств слежения, которые мы получили, в то время как Сирис и я держали свет включенным.

- Мальчики всегда так долго возятся. Как насчет небольшой беседы? Мол, зачем бандитская маскировка? - Сирис

- Я использовала его снаружи, чтобы не обжечься, а здесь - чтобы не капало сверху, - Мира

- Неужели это такой большой - ИИИК!! - Сирис

Сказать вам. Просто радуйтесь, что это была всего лишь капля воды, а не что-то похуже. Что-то подобное случилось с моим другом. Запах держался неделями.

- Здесь все кончено… Эй! Эта штука говорит мне, что семь из этих вещей уже работают! - Брэк

Все посмотрели на меню своих заданий и увидели, что он был прав. Кто-то или что-то, должно быть, поместило другое устройство где-то в другом месте.

- Ты думаешь, здесь есть кто-то еще из Велантаса? - Граббл

- Если это так, то они из тех, кто не говорит властям, что путешествует здесь, так что… вероятно, бандиты или монстры, - Брак

Это нехорошо. Мы все еще решили продолжать размещать устройства, поэтому мы быстро пошли к следующему месту силы, возглавляемому навыком Лестера [Считывателя маны].

- Ты думаешь, нам следует выключить свет? - Граббл

- Ни у кого из нас, кроме тебя, нет [ночного видения], так что это никуда не годится, - Брэк

… Я вообще-то с Грабблом согласна. Несмотря на неопознанного помощника(?), монстры в темных областях, как эти, должны иметь естественные способы видеть в темноте. Искусственные огни могли привлечь таких существ… но до сих пор мы ничего не видели. Как будто подземелье опустело.

- Сюда… вот он. Граббл, принеси мне еще одно устройство слежения, если не возражаешь. Лидер, ты ему поможешь. Мисс Мира и Сирис, дайте нам немного света. Терд, следи за любыми потенциальными атаками монстров, - Лестер

- Вот он, настоящий лидер, - Граббл

- Я ЗДЕСЬ ГЛАВНЫЙ! Я делаю выстрелы! Граббл, иди и положи эту штуковину туда, куда указывает Лестер. Я помогу тебе. Дамы, тащите сюда эти фонари. Терд, стой на страже, - Брэк

Да, у этой партии определенно есть солидная иерархия.

Я помогала освещать место, где должно было находиться энергетическое пятно, в то время как Граббл искал подходящее место для установки устройства слежения. Итак, что я должна взять за эти очки навыков?

- ШАААААА?! - змея

Что за… ? Я повернулась и выстрелила одним из световых шаров в сторону звука… змеи!? Их целая куча! Я увеличила мощность оставшихся световых шаров и увидела, что вокруг нас были змеи.

Они обманули нас! Причина, по которой мы никогда не сталкивались с монстрами, заключалась в том, что эти ребята их отпугивали!

- Терд, Мира, вперед! Сирис, будь готов использовать эти вспомогательные заклинания в любой момент. Лестер, ты на посту сторожа. Сообщите нам, если что-то окажется слишком близко для комфорта. И Граббл, поставь уже эту штуку! - Брэк

- Есть, сэр. Я присоединилась к Терду на передовой, получая заклинание поддержки от Сириса. У меня нет времени проверять, что это за эффекты, потому что змеи уже атакуют магией! Я отскочила от линии огня заклинаний, но Терд просто отбивал удары. Затем он отплатил тем же алебардой, превратив трех ближайших змей в кашу. Вау.

Затем Брэк применил заклинание воздушного удара, по-видимому, уникальное для магического мечника. Я и здесь не проигрываю, потому что бегала вокруг, перерезая шеи любой змее в пределах досягаемости. Я использовала цепной резак искусства меча, который увеличивается в силе каждый раз, когда он используется подряд, создавая постоянно растущий поток рубящих атак.

Я обратила внимание на атаки парней и змей, чтобы не попасть ни под один из них. Другие авантюристы моего ранга, вероятно, не смогли бы этого сделать, но после всех этих адских тренировок, которые я должна была сделать, чтобы заработать свои навыки мечника, это ничего. Это проще, чем украсть конфету у ребенка.

КА-БУУУУМММ!!

Ч-что это было за чертовщина?! Граббл!? Неужели он только что бросил одну из самых громких взрывчатых веществ в мире? В этой пещере, создающей эхо!?

- Ты что, полный идиот?! - Мира и Брэк

- Но… он же был готов. - Граббл

Хорошо, что "лидер" думает так же, как и я. Но кого волнует, если что-то готово? Если это бесполезно, не используй его в первую очередь! Поверь мне, я говорю по собственному опыту.

- Брэк! Нам нужно начать думать о тактическом отступлении! - Лестер

- На это нет времени! Просто будьте готовы работать с нашими хвостами между нашими ногами! - Брак

- Оба они работают, но в какую сторону нам бежать? - Сирис

- Туда! - Брэк и Лестер

Ага, умно сказано … при этом указывая в противоположном направлении…

- Сюда, пожалуйста. - Терд

О! Настоящий герой знает дорогу!

- Это сюда! - Граббл и Сирис

А орк просто дико гадал. Я выбираю путь с наибольшим количеством голосов, то есть последний. Аста ла виста! Ха-ха… ха?

- Шаааа! - гигантская змея

Ладно, я не видела, как подошел босс змей.

***

Бздыщь!

Это было близко! Представившись, или что-то отдаленно связанное с этим, змея бросилась к Сирису и Грабблу. Им обоим удалось спастись благодаря тому, что Сирис ослепил змею световыми шарами, а Граббл бросил ей в лицо бомбу со слезоточивым газом.

- Смена планов: Уберите этого большого парня! - Брэк

- О, мы очень нуждаемся в великане, который хочет новые кожаные сапоги после этого, - Граббл.

Продолжая шутить, Граббл бросил свою взрывчатку в голову змеи. Похоже, слезоточивый газ сделал довольно много на большом парне, так как он был неспособен избежать взрывов.

Затем Брэк применил несколько дальнобойных заклинаний ветра, целясь в открытую пасть змеи. Длинный язык змеи был растерзан хлесткими ветрами, лишившими ее еще одного из

пяти чувств.

- Приближается удар хвостом! - Лестер

Как и предсказывал Лестер, хвост большой змеи приближался к нам, не проявляя никакого беспокойства ни о строениях подземелья, ни о меньших змеях, поскольку он, все еще ослепленный, пытался раздавить нас.

Нам нужно укрыться… что делает этот глупый орк?! Он ведь не собирается принимать этот удар в лоб, верно?

- Защита! - Сирис

Белая мембрана покрыла Терда вместе с криком Сириса. Защитник-любитель? Этого не сработа…

- ХННГХ! - Терд

Этого было достаточно!? Я думаю, что начинаю понимать, почему эти парни считаются лучшими в бою, чем говорит их ранг.

- Змея пытается что-то сделать! - Лестер

Укрепляющий навык? Только не в мое дежурство!

Пока Терд держал змеиный хвост в узде, я подбежала к нему, держа меч наготове над головой, и ударила по змеиному хвосту искусством меча: великое падение.

Тяжелый удар, который позволил мне однажды, когда я была моложе, разделить валун пополам, разрубил змею на четверть хвоста. И не пытайся сказать мне, что это не впечатлило. У этой твари хвост больше моего роста!

Змея корчилась от боли, потеряв часть хвоста. И все же я не вижу, как мы можем победить эту тварь. И теперь, когда мы так сильно ее разозлили, я не думаю, что мы можем ожидать, что она не последует за нами, если мы начнем бежать сейчас. Время до моего…

Данг!

Моя… игра? Огромный сталактит упал сверху, пронзив тело змеи. Это что… черный дым сверху?

Большая змея так же удивлена, как и мы, и в еще большей агонии. Тем не менее, она все еще жива и работает… столько, сколько может лягнуть змея. И я не шучу. Она мечется с теми частями своего тела, которые не отрезаны и не прижаты.

Думаю, пришло время для некоторых радикальных мер.

- Терд. Не мог бы ты нежно бросить меня в голову этого парня так сильно, как только можешь? - Мира

- … С удовольствием, - Терд

Я прыгнула на массивную, готовую к броску руку Терда, и в следующую секунду меня отбросило в сторону большой змеиной головы.

Прежде чем она заметил меня, я использовала искусство меча, драконий клык! Искусство меча типа пика, в дополнение к силе, генерируемой от броска орка, которая может остановить даже взмах гигантского змеиного хвоста, а затем мы добавляем [взрыв маны (свет)] в качестве специальной услуги: - Ты большой, заросший кожаный кошелек!

Мой меч пронзил чешую под челюстью змеи, и сила тройной атаки ударила змею по голове, как летящий удар. Я чувствовала, как мой удар проникает в череп змеи, пронзая ее мозг по пути.

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.15

Вы заработали .9 очков навыков

Получено звание: [Убийца гигантов]

Получен навык: [увеличение силы (небольшое) ур.1]

Получен навык: [увеличение жизненной силы (небольшое) ур.1]

Получен бонусный опыт.

Вы заработали .4 очков навыков

Я сделала! Я сделала!! Дети, не пытайтесь повторить это дома - Е, Е, ЕЕЕее!!

Бздыщь!

Ой... никогда не оставайся под челюстью гигантской змеи, когда она падает... мое ребро...

- Хорошо, что у тебя такая великолепная "нагрудная броня", иначе ты бы не оправилась от того последнего удара, - Сирис

Прибереги свои шутки для вечера комедии... ой. Мне больно, когда я пытаюсь сделать остроумный комментарий. Сирис ничего не спасал своим исцелением, даже использовал несколько зелий, чтобы помочь своим исцеляющим заклинаниям. Но я все еще чувствую себя так, как будто меня топтало стадо кровавых быков... ух.

- Вы закончили с первой помощью, чтобы мы могли выбраться отсюда, прежде чем змеи найдут в себе мужество отомстить за своего босса и желание стать следующим боссом? - Граббл

- Засунь носок в эту дырку, что угодно. Исцеление требует времени ... - Сирис

- Нет, я в порядке... ой. Во всяком случае, достаточно хорошо. Мы потеряли достаточно времени, - Мира

- ... Терд. Ты позаботишься о ней. Остальные из нас будет заботиться о каких-либо злоумышленниках, - Брак

Спасибо. Орк-такси лучше, чем ходить пешком в любой день.

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (I)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Соединение с водным узлом Главраса и мировой системой теперь выполнено!

Из новообретенной информации, полученной от связи, считается, что подземелье создает особое барьерное поле, используя остатки Бога бытия. Этот барьер не позволит никаким высшим силам заметить существование подземелья, если только это не кто-то более сильный, чем сам Бог бытия.

Установите устройства слежения по всему подземелью, чтобы обойти разрушающий барьер и положить конец дьявольскому подземелью.

Содержание:

Разместите 10 следящих устройств на разных силовых точках на 1-м этаже водозабора Главраса. 10/10

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награды:

3.0 Очка навыков

Разблокировка: Ошибка в узле (II)

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Вы заработали 3 очка навыков

Получен опыт за завершения задания.

Квест Ошибка в узле (II) - разблокирован

- ...Кто-нибудь что-нибудь сделал? - Лестер

- Это, должно быть, тот парень, который ставил все остальные устройства. Не то чтобы мы были в состоянии присоединиться к этому парню. Пойдем домой, - Брэк

.. Интересно, кто или что завершило задание. Может быть, это был тот же человек или существо, которое уронило сталактит?

- Нет. Нет никакого способа, что-то подобное может произойти. Это событие войдет в книги как "неразгаданная тайна", я думаю. Интересно, узнаю ли я когда-нибудь...

- Лорд Черный Барон. Нам удалось найти подземелье, принадлежащее Главрасу.

- Прекрасно! Я не позволю какой-то скользкой змее в траве заставить меня работать бесплатно, не испытав последствий. В подземелье!

- Сию минуту, сэр. Кроме того, я думаю, что он никогда не был в любой траве...

- Просто держи курс на змеиную нору.

Гримуар/Монстры/Духи: Духи света

Название:

Дух света

Ранг:

E

Тип:

Духи

Срок жизни:

200-500 лет

Атрибут:

Свет

Черты:

Гуманойдный дух (светлый)

Описание:

Духи света, они же Спрайты - это гуманоидные существа, которые являются чрезвычайно близкими родственниками некоторых духов. В данном случае - духи света.

Их также можно назвать духовными людьми. Духи света являются одними из менее радикальных спрайтов, поскольку они не проходят весь свой путь, чтобы жить в определенных условиях или районах, часто встречаясь в городах, которые видят дневной свет.

Внешность:

Дух света ничем не отличается от обычных гуманоидов и может иметь практически любые цвета волос и глаз.

У них есть особый символ в глазах, как и у любой другой расы спрайтов. В случае со светлыми спрайтами символ выполнен в форме солнца, и он светится золотыми цветами, когда спрайт возбуждается или использует большое количество маны.

У них у всех алебастровая кожа, и все они обладают неестественной красотой, не уступающей эльфийским расам. Кроме того, иногда спрайт света становится полупрозрачным, показывая свое происхождение от духов.

Способности:

Средний HP:

F

Средний MP:

E+

Средний SP:

F

Средний STR:

F

Средний VIT:

F-

Средний MAG:

F

Средний RES:

F

Средний SPD:

E+

Средний DEX:

E

Средний INT:

C

Редкость:

D

Ранг опасности:

F

Духи света обладают удивительной скоростью, даже лучше, чем у духов ветра. Однако их атаки не наносят большого урона, поэтому они применяют оружие.

Как и другие расы спрайтов, духи света могут манипулировать своей стихией в определенной степени, без необходимости использовать магию.

Как подвид духов, духи света могут преобразовывать свою ману в жизненную силу и выносливость по желанию. Они также имеют высокую скорость восстановления маны.

Комментарий Миры: Смотрите. Это символ золотой, а не мои глаза!

http://tl.rulate.ru/book/47925/1185368