"Хм… Хм… Хм"

Стоя на одном колене, я ухватился за меч, воткнутый в землю, и тяжело дышал, чтобы перевести дух.

- Щелк!

- Кьвиииик!

Я даже не успел отдышаться, как ко мне подкрался гоблин. К счастью, я был начеку и одним быстрым движением расправился с ним.

"И как же я себя переоценил…"

Я приложил руку к левому боку и почувствовал, как кружится голова. Я слишком много на себя взвалил.

Я огляделся и увидел, что вокруг меня полно трупов.

Одежда, которая раньше была чистой, теперь пропиталась зеленой кровью.

ReadNovelFull.me

Я сражался с более чем 20 гоблинами в течение последнего часа.

Сначала я подумал, что справиться с 20 гоблинами будет несложно с моими способностями, но я сильно переоценил себя и недооценил их.

То, что гоблины считаются слабыми, не значит, что они действительно слабые.

Да конечно, возможно, один на один с ними было бы легко справиться, но не когда более 20 из них нападают на меня одновременно.

К тому же следует отметить, что мой ранг был все еще G+.

Я находился внутри подземелья ранга F, что означает, что все монстры, с которыми я сражался, имели более высокие характеристики, чем я!

Если бы не тот факт, что я практиковал [стиль кейки], я бы никогда не смог продвинуться так далеко.

Хотя характеристики были важны, они значили не все.

Нужно сказать, что характеристики — это лишь слабое отражение способностей человека.

Если бы кто-то с высокими характеристиками сражался с высококвалифицированным воином с более низкими характеристиками, но с гораздо лучшим понимаем боя, то высококвалифицированный воин все равно мог бы победить.

Это как в играх, когда сражаешься с боссом.

У босса всегда характеристики лучше, чем у главного героя, но он/она все же может победить босса.

При условии правильной стратегии победа возможна независимо от ваших параметров. Что ж… при условии, что разница в параметрах не такая уж существенная. Если параметры босса намного превышают параметры вашего игрового персонажа, то можете попрощаться с игрой.

В том маловероятном случае, если босс оказался сильнее, но разница в параметрах между боссом и персонажем не такая большая, то победить его можно несколькими способами.

Например, наносить удары по уязвимым местам монстра.

Попадание по уязвимым местам наносит монстрам намного больше урона по сравнению с обычной атакой.

В случае с гоблинами уязвимое место располагалось прямо у них на лбу, между бровями.

Благодаря молниеносной скорости искусства моего меча мне удавалось быстро расправляться с гоблинами с помощью одного стремительного удара.

Это может показаться легким, но на самом деле все совсем не так.

Мне приходилось каждый раз сосредотачиваться, так как малейшая ошибка могла сбить меня с ритма.

Более того, поскольку их было так много, и они шли на меня в одно и то же время, мне пришлось водить их за нос в течение часа, прежде чем я смог, наконец, убить их всех.

Только после того, как я разобрался со всеми гоблинами, я почувствовал себя жалким за то, что внушал себе, что не должен быть высокомерным и всегда должен быть скромен перед лицом опасности.

Если бы там было еще один или два гоблина, я действительно мог бы умереть.

Ммм… может, и не умер бы, но по крайней мере был бы тяжело ранен.

Ну, если взглянуть на это с позитивной стороны, я уже почти на полпути к своей цели - собрать 50 000 У.Е.

Поскольку [стиль Кейки] был в первую очередь сосредоточен на выполнении единственного быстрого движения с немыслимой скоростью, трупы вокруг меня были все в идеальном состоянии, и это означало, что я мог продать их за большие деньги.

Коснувшись браслета один раз, я схватил гоблина и положил его на браслет.

-Шам!

Сразу после того, как я положил гоблина на браслет, он исчез.

"Отлично сработано".

Подобно этому, в течение последующих 10 минут я помещал всех убитых гоблинов в браслет.

"Фу-у-у-х, двадцать один гоблин, ага"

Если каждый гоблин давал по 1000 У, то сейчас я накопил в общем 21000 У.

Ну, это если не учитывать условие 11%, что составляло около 2310 У.

Вытерев собравшийся на лбу пот, я дважды коснулся браслета, и передо мной вдруг возникла бутылка с водой.

"Карманные измерения определённо удобное изобретение, хе-хе..."

Коснувшись браслета один раз, я мог положить внутрь что угодно, если только это не превышало объём для хранения.

Коснувшись дважды, я мог получить всё, что хранил в браслете, если только думал о том, что мне нужно.

Поистине удобно.

Взяв бутылку с водой, я сделал из неё несколько больших глотков.

Все эти упражнения сделали меня ужасно жаждущим.

Выпив воду, я вытащил [Зелье восстановления выносливости] и выпил его.

Вскоре после окончания действия [Зелья восстановления выносливости] я почувствовал прилив энергии, вошедший в мое тело, благодаря чему мое первоначальное утомленное выражение значительно улучшилось.

Я использовал три [Зелья восстановления выносливости] во время своего боя с гоблинами, но даже с этим я был полностью истощен к концу схватки.

Встав, я решил на какое-то время прекратить поиски гоблинов.

Поскольку я не думал, что был готов столкнуться с еще одной ордой гоблинов, а охота на одного гоблина за раз была пустой тратой времени, я решил сразу же искать боссов-монстров.

Если гоблины и монстры схожей силы считались слабыми противниками, то монстры-боссы, которые были намного сильнее обычных монстров в подземельях, считались грозными противниками для тех, кто был того же ранга.

У них не только было намного больше здоровья, но каждый из них также обладал силой,

которая почти приближалась к следующему рангу.

Если вы были в подземелье ранга G, сила монстра-босса была бы близка к рангу G+, почти приближаясь к рангу F-. Это делает их чрезвычайно сложными противниками для боя.

…Постойте, зачем связываться с монстром-боссом, который сильнее орды гоблинов?

На самом деле это просто.

Сражаясь с ордой гоблинов, мне приходилось постоянно целиться в их слабые места, более того, поскольку на меня нападали со всех сторон, у меня едва хватало времени на то, чтобы перевести дыхание.

Это было похоже на кардио-тренировку с высокой интенсивностью в течение 1 часа подряд.

С монстрами-боссами, хотя они и сильнее, у меня было бы больше пространства для отдыха.

В зависимости от того, с каким монстром-боссом я собирался столкнуться, было вероятно, что сражение с ним будет легче, чем с ордой гоблинов.

Все монстры-боссы были разными.

Некоторые были медленными, некоторые были чрезвычайно быстрыми, некоторые были крепкими, некоторые были супер-сильными, было много различных типов монстров-боссов, и в зависимости от того, с каким из них мне предстояло столкнуться, сложность могла меняться.

Например, если бы мне предстояло столкнуться с действительно сильным боссом с ограниченной подвижностью, против моего мастерства владения мечом он не представлял бы особой сложности, поскольку я мог бы просто подавить его своей скоростью. Однако, если бы мне предстояло столкнуться с таким же быстрым боссом-монстром, тогда все стало бы немного сложнее.

Сложность босса-монстра зависела от того, насколько хорошо я мог противостоять его недостаткам.

В каждом подземелье ранга F было около 25 боссов, и хотя я не знал точного местоположения каждого босса-монстра, с моими знаниями как автора этого романа я мог более или менее получить общее представление о том, где они находятся.

Хотя каждое подземелье было разным, они подчинялись определенному набору правил, которые я установил.

Хотя сейчас, оглядываясь назад, мне кажется, что я мог немного усложнить их...

Подземелье следовало закону сохранения энергии.

Как только подземелье было создано, его энергетическая емкость была постоянной. Это означает, что если бы баланс в подземелье был увеличен, подземелье разрушилось бы и стало

нестабильным.

Пока емкость подземелья остается больше или равной внешним энергиям внутри него (монстры + люди), подземелье будет функционировать без проблем.

Более того, энергия монстров всегда постоянна, так что единственное, что могло привести к разрушению подземелья, - это увеличение внешней энергии до такой степени, что общая энергия превысила емкость энергии подземелья.

Чтобы упростить понимание, давайте предположим, что подземелье - это полунаполненный воздушный шар, где воздух внутри него представляет собой общее количество энергии монстров внутри подземелья.

Как только человек входит в подземелье, количество воздуха внутри шара увеличивается пропорционально силе человека. Чем сильнее человек, тем больше воздуха набирается внутри шара.

Если вдруг в подземелье войдет слишком много людей или в шар будет вдуто слишком много воздуха, тогда шар лопнет, а в случае с подземельями они сломаются и рассинхронизируются.

Таков был первый и самый простой закон подземелья.

Вторым правилом было то, что после смерти монстра подземелье снова наполнит свою энергию, порождая другого монстра эквивалентной силы.

Так как подземелье находится в мире демонов, монстры, которые переродились в нем, были просто монстрами, которых можно было найти в соседних регионах.

Перерождение - это процесс, при котором один монстр заменяется другим внутри подземелья.

Подземелья служат источником питания для монстров, поэтому когда один из них внутри подземелья погибает, монстр автоматически притягивается подземельем, чтобы занять его место.

Тем не менее, подземелье может притянуть только такого монстра, который соответствует "пропавшей энергетической ёмкости".

Если монстр был сильнее убитого, тогда подземелье автоматически откажет ему и не позволит войти.

Подземелье можно считать зачищенным только тогда, когда оно больше не может порождать монстров, так как все те, что были поблизости, уже погибли.

Да, конечно, вы технически могли бы зачистить подземелье, просто превысив его вместимость и вызвав рассинхронизацию, но это было бы глупо.

Мало того, что охотники внутри подземелья окажутся застрявшими в мире демонов из-за рассинхронизации, но вы также потеряете источник дохода, поскольку монстры внутри подземелья стоили больших денег из-за своей прочности.

Более того, подземелья были опасны только для тех, кто в них входил, в остальном они были безвредны.

Зачем кому-то их очищать?

Наконец, в третьем правиле количество монстров-боссов, присутствующих внутри подземелья, различалось в зависимости от ранга подземелья.

Чем выше ранг подземелья, тем меньше монстров-боссов присутствует в подземелье.

Более того, каждый босс охватывал определенную область внутри подземелья, и каждый из них равномерно разделял подземелье.

Это означало, что все, что мне нужно было сделать прямо сейчас, - это найти монстра-босса, а оттуда, используя карту, я смог бы определить местонахождение других боссов.

...или, по меньшей мере, получить общее представление.

Продолжая свой путь, я мог видеть возвышающиеся песчаные дюны.

"Должен быть босс-монстр в этой области..."

Глядя на песчаные дюны, я был почти уверен, что там будет босс-монстр.

Не только местность здесь отличалась от других областей подземелья, но еще и, оглянувшись, я мог видеть, что гоблины и другие монстры держались подальше от этого места.

Поэтому я ненадолго остановился, чтобы подготовиться, прежде чем направиться к пустынной местности.

Поднимаясь по дюне, я почувствовал, как резкая волна жара окатила меня, побудив меня достать полотенце и накрыть им лицо, оставив небольшую щель для глаз.

Когда я шел, я чувствовал, как мои ноги медленно погружаются в песок, из-за чего мне было труднее продвигаться вперед.

- Куууак!

Более того, из-за монстров, то и дело выскакивающих из песка, мое путешествие к боссу стало чрезвычайно тяжелым.

- Щелк!

Молниеносно выхватив меч, одним отточенным движением я нанес удар в сторону монстра, который пытался на меня напасть.

- Бряк!

"Хм?"

Удивительно, но впервые за весь день мне не удалось убить монстра с одного удара.

- Скрииии!

Издав громкий крик, вероятно, от боли, монстр, напоминающий червя, попытался на меня напасть.

Пригнувшись, я вывернул тело и ударил червя локтем, отправив его в полет.

- Шлеп!

Глубоко нырнув в песок, тишина вернулась в мое окружение.

Опустив взгляд на свои ноги, я закрыл глаза и почувствовал землю под собой.

"Хааа..."

Сделав глубокий вдох, я сосредоточился на ощущении любой вибрации, исходящей из-под меня.

"Вот оно..."

- Шаа!

Появившись у меня за спиной, я вонзил меч позади себя, прямо между лопатками.

- Скрииииии!

Услышав громкий крик и почувствовав, как меч мой тяжелеет, я обернулся и увидел, что червь, словно на вертеле, висит на моем мече, пронзенный насквозь.

- Бам!

Опустив свой меч, я видел, как червь падал на песок.

Смотря на труп только что убитого мной существа, я подумал:

"Похоже, его слабое место — пасть..."

http://tl.rulate.ru/book/100374/3694174