

Как и ожидалось, человекоподобные монстры появились на 13 и 14 этажах.

Хотя персонал, оборудование и формирование отличались, была одна общая черта. Дело в том, что они питали к нам непоколебимую враждебность. По иронии судьбы, это было удачно. Благодаря этому члены партии могли без колебаний расправляться со своими врагами.

Тем не менее, битвы с гуманоидами повышали уровень стресса немного больше, чем борьба с демоноподобными существами.

Даже Анитнг, который был беспечен в большинстве ситуаций, воздерживался от опрометчивых вертешек. Один раз в день. После того, как бои закончились, наступил отдых. Управление кондиционированием было важным фактором при подготовке к 15-му этажу.

Так проходили дни.

Группа 1 достигла соответствующего уровня для покорения 15 этажа.

Я был на 15-м уровне, Дженна и Аарон на 13-м, а Эолка и Эдис на 11-м уровне. Мы еще не достигли максимального уровня, но повышение уровней даже для двух трехзвездочных участников занимает много времени. Эффективность опыта была низкой. Это был один из немногих недостатков героев с высокими врожденными рангами.

Цех оборудования вновь заработал.

На этот раз были розданы кожаные чехлы. Это были вспомогательные предметы, которые увеличивали лимит на переноску расходимых предметов, таких как зелья. Это был неплохой выбор. Лучше было взять с собой лишнее зелье или два, чем улучшать мусорное оборудование.

По мере приближения завоевания я поставил перед членами партии цель. Цель состояла в том, чтобы приобрести хотя бы один навык перед попыткой покорения 15-го этажа. На этот раз вторая группа, которая не присоединилась к экспедиции, оказала помощь, оставшись вместе на ночь для обучения.

И

[Дайте Хану(□□) 'Малое зелье жизненной силы'.]

[Дайте Хану(□□) 'Малое зелье жизненной силы'.]

[Не роняйте это. Это дорого!]

Изель, сидя на тележке, бросила зелье жизненной силы.

Я принял зелье и положил его в мешочек на поясе. Затем я взял еще один и вставил его. Рука Изель соскользнула, когда она попыталась бросить третью.

Лязг!

[«Малое зелье жизненной силы» было уничтожено!]

[Советы/предметы могут быть потеряны в процессе их переноски.]

— Дорого, говоришь?

[Я, я не знаю. Это вина мастера, который заставил меня это сделать!]

Изель взмахнула крыльями и покраснела.

Осколки разбитого стекла и красная жидкость исчезли, впитавшись в землю. Снова начался передел. На этот раз настала очередь Дженны.

[Дайте «Дженне» □□ «Зелье низкой жизни»... ... .]

Всего на площади собралось пять человек.

Я, Дженна, Аарон, Эолка и Эдис.

Мастер собирал членов группы для раздачи предметов.

Замысел был понятен каждому. Это был вызов за 15-й этаж.

Я наблюдал за членами первой партии.

Дженна пробормотала про себя, что она может это сделать, Аарон решительно держал свое копье, пока его руки не покраснели. Эолка глубоко вздохнул. Глаза Эдис были закрыты. Каждый из них находил свой способ снять напряжение.

Не было никого чрезмерно чопорного.

Пройдя со мной многочисленные практические баталии, они, естественно, обладали этим уровнем ноу-хау. Наконец я взглянул на окно своего статуса.

[Хан Исрат(□□) Ур. 15(Экспл. 38/120)]

[Класс: Новичок]

[Сила: 35/35]

[Интеллект: 10/10]

[Здоровье: 32/32]

[Ловкость: 30/30]

[Навыки: Малое фехтование (Ур.7), Око разума (Ур.4), Сопротивление огню (Ур.2), Сопротивление боли (Ур.4), Хладнокровие (Ур.4), Бешенство (Ур.3), Верховая езда (Ур.1)]

Общее значение характеристики: 107.

Для двухзвездочного уровня 15 уровня это были вполне приличные характеристики. Достаточно было сравнить с продвинутыми трехзвездочными. Результат усилий и расчета.

С момента прибытия сюда прошло около двух месяцев. Ни одного дня не было отведено на отдых.

У меня было семь навыков.

За исключением конного спорта, который был навыком поддержки, было шесть навыков, которые непосредственно помогали в бою. «Глаз разума» был навыком, который я отточил с

помощью сосредоточенной концентрации. Он сочетал в себе способности проницательности и защиты от снарядов. Значительно увеличив мою способность отражать снаряды, он дал мне защитные эффекты, а также позволил мне различать бреши в обороне моих противников. Этот навык был уровня А и был частью моих запланированных приобретений с момента моего приезда сюда.

Кроме того, сопротивление боли, самообладание и бешенство были повышены на несколько уровней.

Активация безумия с каждым рассветом приводила к этому. Совершенствовать умственные навыки было непросто, но, похоже, я нашел эффективный метод обучения.

[И на этом мы заканчиваем!]

В руке Эолки был пузырек с зельем маны.

Три зелья на человека. Дверь склада открылась, и пустая тележка сама двинулась вглубь помещения. Изель вытерла пот со лба и фыркнула, сказав:

[Внимательно слушайте, что говорит Хань, все. Если хочешь выжить, выполняй приказы.]

«Почему ты продолжаешь говорить ненужные вещи?»

[Это для укрепления морального духа. Если вы будете выполнять приказы вполсилы, вы попадете в беду.]

«Даже без ваших слов, я знаю, как вести себя со своей партией».

[Это так? В общем, давайте соберемся с силами на 15-й этаж. Не умирайте!]

С брызгами звездной пыли Изель исчезла.

Одновременно открылась дверь, ведущая в разлом.

«Она всегда такая властная».

Дженна пожала плечами и вошла.

После этого члены первой партии входили один за другим. Наконец, когда я вошел, дверь закрылась.

[Взобраться на башню, спасти мир!]

[Главное подземелье: Текущий этаж – 14]

«15-й этаж».

Были некоторые ожидания, но точный характер миссии не был известен. Это не было похоже на квесты на 10-м этаже. Я заговорил.

«Делай то, что ты делал. Если вы останетесь сосредоточенными, вы сможете вернуться живыми».

— Я могу просто следовать за тобой, верно?

«Не полагайся на меня слишком сильно».

«Это нормально — полагаться на вас. Ваши инструкции точны».

Эдис усмехнулся.

Я взглянул на системное сообщение в верхней части поля зрения.

Пульт управления двигался хаотично.

[С помощью функции записи.]

[Запись позволяет сохранить запись этого этапа в виде видео. Вы можете посмотреть его в любое время. Но для этого вам нужно приобрести эту функцию.]

«Он спасает повторы?»

Это не плохая привычка.

Я тоже проанализировал особенности героев, их достижения и типы уровней, пересматривая этапы, которые я уже проходил много раз. Было много вещей, которые невозможно было понять за один просмотр. Кроме того, это было полезно для выявления причин отказов ступеней.

Анализ прошлых записей очень помог развить понимание и суждение. Хотя мастер еще не мог внести большой вклад в миссию, это изменилось по мере того, как мы продвигались по этажам. Обучение сейчас поможет вам сиять в будущем.

[Хотели бы вы приобрести функцию «Запись»? На это уйдет 300 драгоценных камней.]

[Да (выбранное) / Нет]

Вспышка!

Временная вспышка произошла в разрыве времени и пространства.

[Поздравляю, Учитель!]

[С этого момента вы можете наслаждаться рекордами героя.]

В верхней части моего поля зрения появился треугольник, указывающий на начало записи.

В то же время из зеркала слева появился слабый свет.

Я глубоко вздохнул.

«Все».

Внимание однопартийцев было приковано ко мне.

Я заговорил.

«У этой миссии есть две особенности. Во-первых, это особая миссия. Вспомним пояснение к статуе богини на 10 этаже. Я говорил, что если его уничтожить, то мы все погибнем. На этом 15-м этаже есть аналогичные условия для полного уничтожения».

3-я сторона вошла на 15-й этаж и была уничтожена всего за 5 минут. Перед их кончиной не было никаких признаков страха, паники или какого-либо смертельного состояния. То есть они не участвовали в битве. Они провалили миссию, даже не понимая этого, и, как следствие, были уничтожены.

«Затем, когда мы войдем, нам нужно найти...

— Верно, Эдис. Нам нужно быстро найти цель. И предотвратите провал миссии. Однако времени у нас не так много. В лучшем случае, около 15 минут».

— Пятнадцать минут?

«Группа 3 вошла и умерла через 5 минут. Понимаете ли вы значение? Если вы просто располагаетесь внутри, миссия автоматически проваливается. Мы все будем стерты с лица земли. Это вторая особенность».

Поток времени между залом ожидания и сценой отличается.

Если перевести это так, то время, отведенное нам, составляет около 15 минут.

Время этой миссии невелико.

Другими словами, это правило атаки на время, при котором вы должны выполнить условия в течение ограниченного времени.

«Как только мы входим в миссию, у нас есть 3 минуты, чтобы собрать информацию и двигаться».

Все четверо кивнули.

[Главное подземелье, текущий этаж испытаний — 15-й этаж.]

[Дверь откроется через 10 секунд. Приготовьтесь!]

Свет постепенно усиливался, заполняя разрыв времени и пространства.

И когда свет потускнел, мы оказались в незнакомом месте.

Я огляделся вокруг.

<http://tl.rulate.ru/book/106798/4494056>