

От лица Виктора

Бахахаха, я знал, что его преследуют интересные вещи!!

Теперь я присоединился к рейду в подземелье высочайшего уровня с настоящими монстрами. Мало того, я даже (с его позволения) превратил эту небольшую надутую черепашку в бронированную машину.

Поскольку путь, который делал земляной голем, был абсолютно плоским, Техно показал кое-что, что заставило меня ржать в голос.

Громоздкие металлические ножки черепахи подняли тушу, и снизу появились два комплекта колес, после чего ноги убрались в корпус. Колёса были не резиновыми, а стальными, по четыре очень больших колеса, расположенные рядом друг с другом, создающим словно одно колесо.

Таким образом, черепаха, вероятно, могла достигнуть скорости около 60 км/ч, как медленный автомобиль.

Если что-то случится, я смогу быстрее отступить. Мне сказали держать черепаху в безопасности. Так как это была наша кузница, это было действительно важно для них.

Когда мы вошли в подземелье, дорога была немного более ухабистой.

Я хотел найти минералы здесь. Этот кит был одним большим массивным месторождением руды. Нам просто нужно отделить "вены".

Когда свет снаружи начал исчезать, свет из глаз Механоидов стал освещать дорогу. Я вытащил две лампы и засунул их в пояс костюма. Огни освещали всё перед нами. Это была плохая идея, я думаю.

Как только зажёгся свет, мы услышали визг.

Это было оглушительно, но, когда мы подняли голову, мы увидели, что это было. Весь потолок был покрыт сотнями летучих мышей. Огромные ублюдки, размером с человека.

Когда я отсканировал их, я увидел информацию. Чёрная пещерная летучая мышь. Как, чёрт возьми, это считается летучей мышью?

Подождите... учитывая, что каждый летающий монстр может подняться снизу, это, вероятно, результат мутаций. Блядь!

Техно: «Огонь! Убейте столько, сколько сможете, как можно быстрее, прежде чем они спустятся»

Я увидел, как Асура Техно подняла среднюю и заднюю пары рук вверх.

Чик! Чик! Чик! Чик! Чик! Чик!

С едва слышным звоном шесть проволоочек упали на землю. Я увидел по гранате в каждой руке. Через мгновение каждая летела в собственную цель. Как только они приблизились к потолку, весь ад взорвался.

БАХ! БАХ! БАХ! БАХ! БАХ! БАХ!

Новые гранаты не могли не впечатлить нас силой взрыва. Сделанные из настоящего чёрного порошка, их сила была сравнима с гранатами из реального мира.

Около двадцати летучих мышей просто свалились замертво.

Остальные начали взлетать с потолка.

Я поднял миниган, прицелился и нажал на курок. Все мы.

ДАРАРАРАРАРАРАРА!!!

Все пулемёты или автоматические винтовки заплевали свинцом в летучих мышей. Остальные тоже начали падать, как мухи, а те, кто были позади, получили ранения.

Именно тогда я почувствовал головокружение.

Я слышал только очень высокий звук сверху.

Виктор: «Они... используют звуковые... атаки»

Другие не слышали ничего, кроме Брока, который был в подобной мне ситуации.

Чёрт возьми, эти Механоиды, должно быть, выключили слух, чтобы блокировать любые возможные звуковые атаки. Чёрт вас дери гаечным ключом на шестнадцать!

Я поборол тошноту и начал стрелять в тех, кто, как я думал, посылал этот долбанный шум. Я увидел, как Брок поднял правый кулак и ударил о землю.

В следующий момент из потолка выросли огромные шипами, которые затем стали падать вниз.

Проклятый шум остановился, но сменился криками боли. Я видел, как голем тяжело дышал. Наверное, для этой атаки потребовалась чёртова куча маны. Тем не менее, из-за этого мы получили хороший обзор всех, кто находится наверху. Девочка наносила больше всего урона, как я и думал. Она была на защитном роботе, вскакивая на стены, и стреляла своими полуавтоматическими винтовками из рук, а защитник, который имитировал ее, стрелял из пулемётов.

Вскоре стая из почти 200 летучих мышей был мёртв.

Вы уничтожили стаю Чёрных Пещерных Летучих Мышей.

Получено 2 уровня.

Таким образом, этих зверюг было достаточно, чтобы получить 2 уровня.

Со своим 32-м уровнем теперь я был позади других. Они все тоже получили по 2 уровня. Это место было хорошей зоной прокачки, но проблема была в боеприпасах. Мы переходили от одного трупа к другому, снимая крылья, клыки, шкуры, кости и оставшиеся целыми пули.

Всё было сохранено в нашем инвентаре, чтобы увидеть, можно ли это использовать позже. Пули были в основном расплющены о жёсткую кожу и кости, поэтому нам пришлось снова плавить их. Я сделал слитки из использованных пуль и оставил их так. У нас было достаточно боеприпасов, чтобы сразиться с ещё одной стаей этих зверей. После этого мне понадобилось около получаса с Техно, чтобы переделать все пули.

С уже включенными фарами, а также с двумя, расположенными на задней части черепахи, мы могли наблюдать за фронтом и тылом.

Мы прошли ещё немного, прежде чем Брок позвал.

Брок: «Эй, ребята, я что-то чувствую»

Булк: «Чувствуешь? Что? »

Брок: «Вибрация. Это расовое умение, которое позволяет мне чувствовать близких существ, которые передвигаются и создают достаточное количество вибраций. Эти существа идут быстро. И даже очень быстро»

Мы повернули вперёд, и вот тогда я это услышал. Как будто быстро катящееся колесо.

Вдруг из-за поворота появился огромный каменный шар. За ним катились ещё 15.

Брок: «Все назад!»

Он упал на колени и ударил руками о землю. Большой участок земли поднялся вверх, и скалы взлетели в воздух, после чего врезались в высокий потолок.

Все они упали на пол и открылись. Это были монстрами, похожими броненосца. Их раковины были камнями, но внутри животные. Не теряя шанса, Техно сразу же начал стрелять по животу своими пулемётами и двумя передними руками, на которых были винтовки. Нова последовала за ним, я повернул черепаху и тоже начал стрелять.

Они были самыми простыми монстрами, которых мы убили.

Это заполнило мою полосу опыта на 20%, что означало, что они были довольно слабыми.

Тем не менее, я предположил, что это было потому, что голем ошеломил их, когда они врезались в потолок, а потом упали на землю. В любом другом случае они, скорее всего, переедут нас, как дикие машины.

Мы разорвали их панцири, которые я убирал в инвентарь. Эти вещи могли оказаться ингредиентом алхимии высокого уровня. Например, для создания чешуйчатой стальной брони.

Как и у любого животного, когти и клыки мы вытащили, но после обыска осталось мало чего, кроме чудовищного мяса.

Я взял немного, так как мне нужна еда. Брок может есть, но ему это, в принципе, не нужно.

Мы пошли дальше и зашли в большую комнату. Здесь свет проникал из нескольких трещин в потолке, а из одной изливался небольшой водопад, который впадал в небольшой пруд, из которого текла речка, разбивая комнату на две части. Поток был маленьким, даже меньше метра, и мелким. Пруд был около 3 метров в диаметре и вода в нём была чистейшей. Повсюду вокруг стен и пола вокруг пруда и ручья, там, где был хоть какой-то солнечный свет, росли несколько травинки или цветочки.

Техно: «Неплохо, это место выглядит как место отдыха. Держу пари, что кто-то другой получил бы слишком много урона от этих двух нападений монстров, и эта комната была сделана, чтобы отдохнуть. Соберите воду, чтобы восполнить за использованный пар. Заполните также те

резервуары, которые есть, чтобы у нас был избыток воды»

Мы сделали, как он сказал. Я переместил черепаху рядом с водой и спрыгнул. Я помог остальным, а затем ведром я заполнил резервуар для воды внутри этой большой живой кузницы.

Пока мы ремонтировались и заполнялись, я потратил время на переделку пуль и создание новых обоев, чтобы устоять в безопасности. Любая битва может убить нас, так что лучше быть готовыми.

Со всем сделанным мы направились дальше. Разумеется, после того, как черепаха осторожно перебралась через ручей.

От лица Булка

Это подземелье довольно интересное. Здесь используют внезапные атаки, чтобы убить своих противников. Монстры более высокого уровня, но довольно слабы с очевидными недостатками. У летучих мышей слабые тела, которые легко могут быть пробиты взрывчаткой и пулями. Атаки издалека даже лучше.

«Армадилло» были бы действительно разрушительными, если бы не тот факт, что они безумно бросились на нас. Из-за этого мы легко оглушили их. Их тела тяжелы, так что это им не пошло на пользу.

Мы нашли много монстров, но все они закончили одинаково. Мы собирали этих "броненосцев", потому что их было намного меньше. Прокачка тоже идёт медленнее, чем в бета-версии. Это может быть проблемой. Мы не получаем столько опыта, как привыкли получать, хотя убиваем кучи монстров.

За 3 стаи летучих мышей мы получили только 4 уровня. Нова и я стали 42-го уровня, а Техно отстаёт на 2 уровня. Брок был на том же уровне, что и Техно, а Виктор - на 35-м.

Хотя мы и сражались с крупными существами. Магмовый голем, сохранение 4 рас, все эти миссии дали нам несколько уровней. Из-за Геи нам пришлось немного поплавать в небе, что тоже немного увеличило наш уровень.

В общем, мы никогда не сражались с монстрами нашего уровня.

Сейчас мы возвращались на базу. Мы собирались переночевать там, потому что ночью монстры сильнее. Это было твёрдое правило всех игр, так что кто знает, работает ли оно здесь, но проверять не хотелось.

По пути мы обнаружили несколько монстров, которые бродили в поисках пищи. Это даже нельзя назвать боем. Мы просто зачистили весь путь назад.

Не торопясь, мы добрались до корабля и увидели факелы, освещающие весь район.

На нижней палубе корабля мы расположились на ночлег. Техно сказал, что он поставил себя и Нову, чтобы отреагировать на любое движение, которое будет не с нашей стороны. Так что я могу выйти и отдохнуть.

Поскольку уже был полдень, я вышел из системы и пошёл поест и сделать дела по дому.

Когда я закончил, мне пришлось подождать ещё чуть больше полутора часов, прежде чем вернуться.

Когда я вернулся, ребята уже просыпались, и мы вернулись в то подземелье на ещё один день. Мы получили ещё 4 уровня. Опыта было очень мало, хотя монстры были гораздо более высокого уровня, чем мы. Я думаю, что что-то за этим стояло. Возможно, чем больше мы привыкали к чудовищу, тем меньше давало опыта его убийство. Мы охотились весь день, но получили столько же опыта, что получили от 3 часов охоты вчерашнего дня.

Мы ушли в слегка кислом настроении, из-за того, что так получилось. Когда я высказал эту теорию, остальные согласились со мной. В реальной жизни, после того, как вы привыкнете к чему-то, это становится все легче, независимо от того, как трудно было вначале. Наибольшее количество опыта получаешь в первый раз, после чего даёт всё меньше и меньше.

Я думаю, это было так, чтобы мы не оставались на одном месте. Система, созданная для того, чтобы люди действительно бегали по миру и не оставались в безопасном городе.

Когда мы возвращались с кислыми лицами по поводу этой "теории", Брок остановил нас.

Брок: «Эй, ребята, кто-то идет сюда. Он маленький и слабый, но бежит на двух ногах и бежит отчаянно»

Нова: «Что это?»

Брок: «Не знаю»

Виктор: «Приготовьтесь к стрельбе»

Виктор зарядил свой миниган, и, по указке Брока, мы нацелились на то место, откуда оно придёт.

Вскоре мы услышали шуршание кустов и треск ветвей. Когда Брок делал путь, он также толкал подлесок в стороны, создавая небольшую стену растений.

Маленькая девочка пробилась через кусты и замерла. Она тяжело дышала.

Я посмотрел на неё, пытаюсь понять, кто она такая. Ей было лет 12, но её мышцы ног были развиты не по годам, будто специально созданные для бега, некоторые мышцы на руках были такими же развитыми. Что меня оттолкнуло, так это то, что всё её тело покрывал тонкий слой меха. Мех на животе был белым, но на спине он был оранжевым с чёрными полосками. Чуть ниже спины у неё был длинный хвост, а на голове торчали кошачьи ушки.

Её ногти были... да не ногти, а когти, а во рту было видно острые клыки.

Она посмотрела на нас с испугом, но потом мы услышали новый шум сверху.

Она внезапно прыгнула, и огненный шар упал там, где она была мгновение назад. Она приземлилась прямо перед обоими Техно и посмотрела на него со слезами на глазах.

Девочка: «ПОЖАЛУЙСТА!! СПАСИ МЕНЯ!»

<http://tl.rulate.ru/book/1396/80768>