Глава 17 - Старик выпускает молнию

Сегодня мы находимся в подземелье морского дна с рекомендуемым уровнем 25.

Подземелье морского дна - это не подземелье для новичков 11-го уровня, это место, куда на охоту приходят даже ветераны. Мы пришли сюда сегодня, поскольку количество монстров сократилось благодаря ветеранам, что делает его намного более безопасным, чем кажется.

Обычно прийти в это подземелье на 11-ом уровне было бы самоубийством. Несмотря на наше превосходное оборудование и бонус от сброса, мы всё ещё недостаточно подходим для здешней охоты. Однако, имея магию, подходящую этой ситуации, мы сможем справиться.

Чем выше разница в уровне, тем будет больше бонусного опыта. За каждый уровень монстра мы получим дополнительные 5% очков опыта. Если разница в 14 уровней, это будет 1.0514 опыта, что примерно в 1,98 раза больше обычного. Во-первых, размер опыта, получаемого за убийство монстра, возрастает в зависимости от их уровней. Если удвоить опыт от монстра 25-го уровня, когда его победит авантюрист 11-го, то наши уровни начнут повышаться с экспоненциальной скоростью.

"Пойдем, Луна, Тилаэль. Помните, что возвратные камни только для чрезвычайной ситуации." (Юйя)

"Угу. Я готова." (Луна)

"Моя сестра отступила, дав нам их, конечно, я готова." (Тиаэль)

Они обе показали в руках синие драгоценные камни, прежде чем положить их в карманы. Одежда с глубокими карманами - лучший друг авантюриста. Чем больше карманов, тем удобнее будет в подземелье.

"На самом деле, гораздо выгоднее разместить камень на поясе." (Юйя)

Если есть акцент на том, чтобы быстро использовать предмет, лучше прикрепить его к поясу. Однако, прикрепляя такой дорогостоящий предмет, мы должны будем убрать его, когда окажемся рядом с другими людьми, поскольку, из-за жадности, это может подвергнуть нас большой опасности.

"Теперь, пойдем." (Юйя)

"Угу. Но... Я беспокоюсь о странном виде Юйи." (Луна)

"Похоже, сейчас он полноценный Маг?" (Тиаэль)

"Ну, технически я Рыцарь, способный набрасывать магию. Но пока я буду Магом, который может использовать меч." (Юйя)

Прямо сейчас мое оборудование напоминает одеяние Мага, а не Мистического Рыцаря. Я взял с собой меч, но повесил его на спину. В руках я держал двуручную трость и одел халат вместо брони. Даже если мы всего лишь 11-го уровня, я должен справиться с навыками монстров в этом районе. Однако факт об этом подземелье заключается в том, что у монстров необычно высокая сила атаки. Даже если я подниму защиту с помощью своего лучшего снаряжения, битва все равно закончится, если по мне попадут. Поэтому я решил поднять магическую силу вместо того, чтобы пытаться улучшить обычный комплект оборудования. Одеяние, в которое я сейчас одет, имеет особый эффект, повышающий магическую силу, в то время как посох уменьшает время каста.

"Но единственная магия, которую я у тебя видела очень короткодействующая. С таким снаряжением опасно приближаться к любым монстрам. Особенно без меча, это слишком опасно." (Тиаэль)

"Магия, которую я планирую использовать, гораздо более похоже на заклинания Мага. Это новая магия, которую я еще не использовал, но сегодня, наконец смогу это сделать." (Юйя)

Индивидуальная магия, которую я создал Настройкой Магии, состоит не только из Напалма. На этот раз я собираюсь использовать настроенную версию Грозы.

"Луна, ты подняла уровень Обнаружения Присутствия до 10 уровня, как мы планировали?" (Юйя)

"Конечно." (Луна)

"Молодец." (Юйя)

Обнаружение Присутствия можно поднять до 10-го уровня, однако после 5-го нет никаких особых бонусов, поэтому нам было достаточно остановиться на 5-ом. Тем не менее, перейдя на 10-й уровень, навык значительно улучшается. На 5-ом, вы можете определить количество и положение ближайших врагов. Однако на 10-м, можно четко определить их формы, а также, на ком сосредоточено внимание монстра.

"Тиаэль, твоя «Приманка» будет важным фактором в этой охоте." (Юйя)

"Хе-хе, положись на меня! Мой лук безграничный!" (Тиаэль)

План для подземелья прост. Луна находит монстров с Обнаружением Присутствия, Тиаэль заманивает их стрельбой, а я с ними разбираюсь, когда они подходят ближе. Если мы успешно это проделаем, то сможем безопасно охотиться в этом подземелье.

Как следует из названия, подземелье морского дна представляет собой подземелье на дне моря. Точнее, это пещера на дне океана. Потолок пещеры прозрачный, что позволяет солнечному свету проникать в океан. Благодаря этому в подземелье хорошая видимость. Здесь также широкие дороги, что облегчало наше передвижение. Это главная причина, почему это подземелье популярно среди ветеранов-авантюристов. Здесь легко передвигаться, избегая монстров Обнаружением Присутствия, во время охоты.

"Вау, я не вижу конца этой широкой дороги." (Тиаэль)

"Это одна из причин, почему мы пришли в это подземелье." (Юйя)

Несмотря на то, что макет подземелья изменяется во время респа каждую неделю, фундаментальная концепция не меняется. Вот почему такой длинный путь был ожидаем в этом подземелье.

Опираясь на Обнаружение Присутствия Луны, чтобы избегать монстров, мы погрузились глубже в подземелье, прежде чем столкнулись с гигантским монстром по типу краба. Лисьи уши Луны начали дрожать.

"Чудовище, о котором упоминал Юйя, находится прямо здесь. Он очень большой." (Луна)

"Хорошо, на этот раз, я убью его сам." (Юйя)

Этот монстр - Краб-Отшельник, гигантский краб-отшельник размером более 3 метров. Он обладает чрезвычайно высокой защитой, атакующей силой и нелепым ускорением. Хотя это ускорение не очень быстрое, у него большая дальность, высокая мощностью и приличная скоростью для скилов ускорения. Это ускорение часто достает к задней линии, из-за чего Маг улетает во время чтения заклинания.

Но есть решающее значение. У этого монстра практически нет защиты от магии. Тем не менее, он чувствителен только к заклинаниям Ветра (Молнии), поскольку обладает сопротивлением к Огню и Воде (Лед). Обычно он активирует его, когда обнаруживает начало каста заклинаний в его окружении. Хотя наиболее слабым перед ним будет Маг, но и наиболее подходящий класс для победы, тоже Маг. Часто авантюристам приходится избегать этого монстра, пока у них не появится Маг, способный его победить, даже когда их уровни наравне с монстром. Из-за этого здесь сложили головы бесчисленные авантюристы, поэтому группы часто проходят подземелье, избегая этого чудища.

"Тем не менее, вокруг Краба-Отшельника есть ещё много врагов. Рыбы, моллюски и даже насекомые." (Луна)

"Похоже, монстры собираются вокруг него." (Юйя)

Хотя непонятно, почему вокруг Краба-Отшельника много монстров. Такие монстры часто назывались промежуточными боссами, так как их трудно победить, из-за постоянного возрождения монстров, которые его окружали. Однако у нас в пати есть Тиаэль.

"Вот почему лук Тиаэль будет важным. Луна, давай медленно приближаться к монстрам. Если кто-то из них, кроме Краба-Отшельника, заметит нас, мы убежим на полной скорости." (Юйя)

"Угу. Поняла." (Луна)

Мы начали медленно приближаться к группе монстров. Луна считала расстояние между нами с тех пор, как мы их заметили.

"Тиаэль, мы в 200 метрах." (Луна)

Монстры были далеко, в конце огромной дороги. Я мог их видеть.

"Нужно попасть стрелой в громадину и не ударить ни одного из окружающих монстров." (Юйя)

"Я знаю. Верь в мой лук." (Тиаэль)

Теперь давайте начнем.

Есть несколько причин, по которым я решил охотиться на Краба-Отшельника в этом подземелье.

Во-первых, среди доступных монстров на своем уровне, Краб-Отшельник дает больше опыта по сравнению с другими. Вероятно, это связано с его сложностью.

Во-вторых, если владеть достаточной боевой мощью с атрибутом Ветра (Молнии), можно легко победить монстра одним заклинанием.

Обычно Маги не могут преодолеть страх перед его ускорением, поскольку у них редко есть заклинания за пределами диапазона обнаружения 30 метров. Тем не менее, я могу использовать магию с большей дальностью атаки, необычную магию.

"Готовьтесь к битве. Луна, Тиаэль, постарайтесь. Если мы потерпим неудачу, это верная смерть." (Юйя)

Они кивнули с серьезным лицом, и я начал читать заклинание.

Я почувствовал, что моя магическая сила растет. Напалм - это настроенная огненная буря, которая отбрасывает все концепции в обмен на мощь. Однако магия, настроенная из Грозы, отличается. Я сжал область действия к прямой линии, напоминающую полет пули, увеличив время каста, чтобы улучшить её силу. Сейчас, мне требуется около минуты, чтобы закончить одно чтение. Это заклинание нельзя использовать в быстром сражении, но в сейчас проблем нет.

Это заклинание предназначено для дальних выстрелов с точностью снайпера. С Обнаружением Присутствия я могу стрелять по врагам за пределами их диапазона агра, чтобы избежать нашего обнаружения, и длительное время каста не будет иметь никакого значения. (Агр - монстр вас замечает и направляется к вам с агрессивным настроем.)

Область действия и время чтения ухудшаются, чтобы улучшить дальность и мощность. С помощью Настройки Магии заклинание, которое вызывает сильный дождь над несколькими врагами, превратилось в заклинание, которое стреляет в одного врага из большого расстояния, будто это громовая винтовка с дальностью выстрела 100 метров.

Прошло более 30 секунд с тех пор, как я начал каст. Я подал сигнал Тиаэль, и она выстрелила в Краба-Отшельника с двухсот метров. Она легко в него попала. Изначально, монстры атакуют любого кто окажется в их активном диапазоне. Хотя монстр от монстра отличается, самый большой диапазон составляет 100 метров, а самый короткий - около 5. Если авантюристы не будут стоять в этом диапазоне, монстры их не заметят. Однако, если монстра атаковать, он автоматически вас обнаружит и двинется к вам. Этими двумя правилами можно злоупотребить, чтобы «заманить» монстров.

"Юйя. Тиаэль. Краб нацелился на Тиаэль." (Луна)

После доклада Луны, можно было увидеть, как Краб двигается к нашей позиции. Это то, к чему мы стремились. Мы не были в диапазоне агра других монстров, поэтому никто из них не заметил нас. Тем не менее, Краб-Отшельник побежал к нашей позиции, сагрившись на Тиаэль. Это «Приманка».

Теперь, Краб-Отшельник изолирован от своего окружения. Несколько минут монстры будут привязаны к своему текущему положению, и за это время нам нужно победить Краба.

До окончания моего каста осталось 20 секунд. Я указал кончиком посоха прямо на Краба, который принимал на свое тело стрелы, волну за волной. Благодаря высокой защите стрелы не оказывали никакого эффекта. Он продвигался сквозь дождь из стрел, сокращая расстояние с огромной скоростью.

Я почувствовал, как по спине стекает холодный пот. Хотя мое заклинание сможет убить Краба одним ударом, для Магов есть опасность для жизни, если расстояние между ними и мишенью слишком быстро снижается. Если мой каст не завершится до того, как монстр подойдет к нам на 30 метров, всё закончится, и я лишусь жизни. Поэтому, мы должны победить его издалека, чтобы предотвратить эту угрозу.

Время казалось вечностью, когда я наблюдал, как Краб сокращает между нами расстояние. Но всё оказалось гораздо быстрее, чем я думал. Расстояние между нами составляло 110 метров. Каст завершился, и время как раз было подходящим. Волшебная сила начала собираться вокруг кончика посоха, и затрещали электрические разряды.

Промежуточная Настроенная магия - Гроза.

"Разряд Молнии."

Из кончика посоха высвободился удар молнии, двигаясь со скоростью света. Это дальний выстрел, который, жертвуя областью действия и временем каста, получает подавляющее расстояние и мощность, а также характеристики молнии не дают цели уклониться. Эта характеристика является причиной того, почему Гроза была наиболее подходящей для заклинания типа снайпера. Огонь и ледяные заклинания не были бы столь эффективными.

Разряд Молнии легко проник в Краба-Отшельника, пробив большое отверстие в его теле.

Краба настолько быстро и сильно пронзила атака, что он даже не заметил факта, что уже мертв, продолжая бежать к нам, когда превратился в синие частицы. В отличие от Напалма, у Разряда Молнии увеличены и дальность, и сила, а это значит, что она слабее Напалма, который фокусируется на чистой мощности. Тем не менее, его сила все ещё необычайна. Независимо от разницы уровней между Крабом-Отшельником и нами, Краб не сможет выстоять от Разряда Молнии, поскольку это - огромная слабая точка.

В наш организм поступило большое количество опыта, от чего уровень поднялся. По всему телу потекла сила.

"Как и ожидалось от монстра 25-го уровня. С такой большой разницей, наши уровни будут расти по несколько пунктов за каждое убийство." (Юйя)

"Ничего себе, мы получили три уровня. Мы уже 14-го!" (Луна)

"А почему сестра сказала, что всё станет сложнее после 11-го уровня?" (Тиаэль)

"Она не лгала. Это довольно странно, так быстро получить три уровня." (Юйя)

Добраться до 11-го уровня, простая задача. Однако после каждых 10 уровней опыт, необходимый для повышения уровня, экспоненциально возрастает. Обычно, для достижения 12-го уровня требуется около трех дней.

"Теперь давайте продолжим охоту. Луна находит краба. Тиаэль его заманивает, а я убиваю." (Юйя)

"Я буду стараться изо всех сил! Я хочу стать сильнее!" (Луна)

"Ничего не поделаешь. Если Юйя нуждается в моей помощи, я протяну руку." (Тиаэль)

Я почувствовал, как их мотивация напирает на меня, в то время как я и сам был в превкушении.

"Поехали. Вместе мы станем сильнее." (Юйя)

Благодаря увеличению уровней, максимальное количество Разрядов Молнии, которое я могу скастовать, увеличилось до 6. Я оставлю один выстрел для чрезвычайных ситуаций, поэтому давайте убьем ещё четверых Крабов-Отшельников, прежде чем вернуться назад. При таком темпе мы достигнем 20-го уровня менее чем за месяц, что, безусловно, самый быстрый темп за всю историю этого мира.

http://tl.rulate.ru/book/14752/327263