

День 31 — 82-ой этаж...

Моих сил недостаточно, чтобы идти дальше, а потому, выбрав место поспокойнее, я установил палатку и расставил всевозможные ловушки. Спать в подземелье глупость, но у меня больше нет сил, чтобы продолжать путешествие по лабиринту.

Хлопотно отдыхать в таких местах, когда во сне тебя может уничтожить паук или еще кто, но я пошел на такой риск, чтобы не откинуться во время очередного боя с монстром.

Нужно проверить свои характеристики, за последнее время они обязаны были повыситься, я ведь убил сотни монстров!

***Имя: Харука

Раса: Человек

Возраст: 16

Уровень: 16 (Повышение! +4)

Звание: —

[Характеристики]

Здоровье: 276 (Повышен на 90)

Мана: 294 (Повышен на 99)

Выносливость: 254 (Повышение на 81)

Сила: 256 (Повышение 79)

Скорость: 290 (повышение на 99)

Ловкость: 286 (Повышение на 97)

Защита: 299 (Повышение на 102)

Интеллект: 313 (Повышение на 108)

Удача: максимум (предел, повышение невозможно) Очки навыков: 1,774

[Боевые навыки]

Боевое искусство владения тростью (Продвинутое) — уровень 5 (повышен на 6 уровней) (Прорыв)

Уклонение (Продвинутое) — уровень 3 (повышен на 4 уровней) (Прорыв)

Пронизывающий взгляд — уровень 7 (повышен на 6 уровней)

Магическая блокировка — максимум (предел, повышение невозможно)

Запутывающий удар — уровень 7 (повышен на 3 уровней)

Иллюзия — уровень 7 (повышен на 3 уровней)

Блокирование — уровень 9 (Уровень повышен! + 3)

Блокирование урона предметов — уровень 2 (повышен на 16 уровней)

[Магические навыки]

Понижения температуры — уровень 7 (повышен на 2 уровней) Уменьшение объема — уровень 8

Ходьба (Продвинутое) — уровень 4 (повышен на 6 уровней) (Прорыв)

Магия основных стихий (Продвинутое) — уровень 2 (повышен на 5 уровней) (Прорыв)

Магия дерева — уровень 8 (повышен на 1 уровней)

Магия молнии — уровень 8 (повышен на 2 уровней)

Магия холода — уровень 7 (Новый! Повышен на 7 уровней) [Особые навыки] Финансовое дело — уровень 5

Бедность — уровень 6

Гимнастика — уровень 9

Замкнутость — уровень 8 (повышен на 2 уровнях)

Аккуратность — уровень 3

Волшебная сила — уровень 7

Физическое сопротивление — уровень 9 (повышен на 5 уровней)

Концентрация — уровень 6

Скрытность — максимум (предел, повышение невозможно)

Физическая тренировка — максимум (предел, повышение невозможно)

Ускорение — уровень 5 (повышен на 3 уровнях)

Аналитика — уровень 2

Скоростное мышление — уровень 2

Копирование — уровень 1

Карта — уровень 8 (повышен на 3 уровнях)

Обнаружение ловушек — уровень 1 (Новый!)

[Снаряжение]

Тканевая сумка?

Кольцо спасения?

Кожаные ботинки?

Перчатки?

Сельский тканевый костюм?

Антимагический плащ

Шляпа крестьянина

Кольцо с Феромонами

Этот мир все больше и больше становится для меня загадкой. За посещения лабиринта я набрал целых четыре уровня, больше, чем когда-либо, но и убить для этого монстров пришлось просто тысячи.

Часть навыков развилась, я так понимаю, это переход от обычного уровня на более продвинутый. Другие же навыки достигли своего максимума. Надо больше узнать о них, ведь нужно понимать, какие навыки ограничены десятым уровнем, а какие можно развивать дальше.

За последние несколько дней я действительно почувствовал, что становлюсь сильнее. Мои навыки продолжают совершенствоваться, а в совокупности с новым снаряжением и дополнительными тренировками я становлюсь лишь сильнее других авантюристов моего уровня.

Когда вернусь в город, сразу после сна и отдыха нужно будет потратить несколько дней, чтобы распределить все предметы и доспехи, самое ценное спрятать, а ненужное продать на рынке, выручив хорошие деньги. Если получится подняться на еще несколько уровней, пока будут выходить из подземелья, я согласен повторить весь маршрут, но только с хорошим запасом продуктов, а еще взять с собой несколько грузчиков, чтобы не бросать большую часть камней по пути, забирая только самые ценные.

Я закрыл глаза и сразу же погрузился в объятия морфея...

Когда я открыл глаза, голова продолжала болеть, но ничего вокруг не изменилось. Моя напарница-скелет сидела около палатки и продолжала всматриваться в пустоту впереди нас.

— Доброе утро?.. Тебе не нужно спать или что-то еще? Просто ты даже заговорить со мной не хочешь, а это, знаешь, немного обидно!

Она только отрицательно кивнула. Не знаю, чего в ней больше, человеческого или скелетного, но чем больше узнаю ее, тем больше поражаюсь этому миру. Она может легко идти дальше и не спать, махать своими мечами без усталости, не тратя силы, механическая кукла, но что-то в ней остается человеческое.

Если бы она могла смеяться, я уверен, что слышал бы ее смех. Доспехи и оружие она выбирает не только по характеристикам, но и по красоте и прекрасно понимает мои слова... Наверное раньше она была идеальной напарницей, пока ее не заточили тут на долгое время без возможности с кем-то поговорить или увидеть свет солнца.

Поскольку моя напарница путешествовала со мной уже долгое время, я решил глянуть и на ее характеристики.

Имя: Анжелика

Возраст: 17

Уровень: 11 (повышена на 10 уровней)

Звание: —

[Характеристики]

Здоровье: 280 (Повышена на 181)

Мана: 291 (Повышен на 192)

Выносливость: 256 (Повышен на 157)

Сила: 265 (Повышен на 166)

Скорость: 307 (Повышен на 208)

Ловкость: 301 (Повышен на 202)

Защита: 298 (Повышен на 189)

Интеллект: 298 (Повышен на 199)

Удача: 99

[Боевые навыки]

Богиня мечей — Уровень 1

Боевой танец — Уровень 1

????????????????

????????????????

[Магические навыки]

Магия света — Уровень 1

????????????????

????????????????

[Особые навыки]

Страж — Уровень 1

Борец с нечестью — Уровень 1

????????????????

????????????????

????????????????

[Уникальные навыки]

????????????????

????????????????

[Снаряжение]

Серебряная броня

Сапоги скорость

Кожаные перчатки

Браслет мужество

Кольцо божественного благословения

Колье стихий

Серебряные парные клинки

Красный плащ

Пускай ее характеристики открылись, но большая часть все равно осталась недоступной. Пока я получил четыре уровня, она успела насобирать достаточно опыта, чтобы получить одиннадцатый уровень. Ничего себе, какой продуктивный поход по подземелью.

Богиня мечей и боевой танец... Судя по тому, как она ловко манипулировала клинками в бою, ее действительно можно назвать богиней. Я уже встречал в компьютерных играх персонажей, которые так или иначе становились настолько профессиональными фехтовальщиками, что их называли богами!

Кстати, я только сейчас заметил, что у нее пропала приписка «скелет», это значит, что моя подруга постепенно возвращается в человеческое обличие или просто эволюционирует по мере приобретения уровней?

У нее прекрасные доспехи и, самое интересное, она может их использовать в отличие от меня, человека, которому не доступны даже самые простые доспехи из-за низкого уровня.

Мы встали и отправились дальше, нам нужно покинуть это подземелье как можно скорее. Сон дал мне сил, но на голодный желудок сложно двигаться дальше, а ведь время идет...

Тут же нам попалась комната, а в ней сундук с сокровищами. Недолго думая, я заскочил туда и открыл замок при помощи своего имбалансного ключика. В сундуке оказались обычные тканые перчатки под названием «Большой взрыв — увеличивают силу магии на 30%». Отличные перчатки для магов, но совершенно бесполезны для бойцов ближнего боя, даже для меня они будут бесполезными, так как не дают никаких характеристик, кроме усиления магии. Я бы хотел такие перчатки, но мне нужна комбинация двух полезных навыков, к примеру, как с колье. То есть чтобы перчатки давали не только прибавку к магической силе, но и к ловкости или силе атаки.

Да, комбинированные предметы, как правило, слабее своих аналогов, влияющие на один единственный параметр, но из-за своего развития и стиля боя я не могу прокачиваться только в одном направлении, совершенно забыв про другой.

Мы поднялись на восемьдесят первый этаж. Аквариум... Аквариум? Да, аквариум!

Правда, тут нет воды и все рыбы плавают по воздуху, вроде рыбы-меч, рыбы-молот и рыбы-лук... Рыба-лук?! Черт, я бы не отказался зависнуть тут надолго, вот только мои противники сразу испаряются и их даже в теории нельзя приготовить.

Чем рыба-меч отличается от живого меча? Тем, что у меча нет большого тела или ему не нужно питаться другими мечами? Чем дальше я поднимаюсь по лабиринту, тем тупее мне кажутся монстры. Кто вообще придумывал эту систему?! Как-бы да, передо мной простая рыба-меч, таких я часто видел в подводных локациях какой-нибудь игры или читал в книгах по биологии, но, черт возьми, мы сейчас в нескольких сотнях метрах под землей, а вы тут нам показываете рыб, плавающих по воздуху...

Наш первый противник заметил нас через пару минут и тут же поплыл к нам, но я решил расправиться с ним оригинально, просто понижая температуру вокруг него. Бедная рыба сначала начала терять скорость, а потом вообще застыла на месте. Рыбы хладнокровные животные и не могут существовать в холодной воде, эй, спасибо вам, учитель Танака, что рассказывали нам правильные вещи на уроке биологии.

От моего удара раба рассыпалась на много мелких кусочков. Замораживать своих противников, а потом разбивать их, словно они сделаны из чистого стекла, что может быть интереснее?

Рыбы плыли со всех сторон, а я продолжал уничтожать их при помощи магии льда и своего посоха. Анжелика просто ходила за мной и собирала магические камни. Не знаю, какие запасы в ее карманах, но мы точно богаты.

Рыб было много, и я жалел лишь об одном, что их нельзя съесть. Каждый раз, когда я смотрел на очередную рыбу, мой желудок предательски журчал, но я продолжал идти дальше в поисках лестницы на восьмидесятый этаж. Лестница нашлась не быстро, по дороге мне пришлось заморозить около двух сотен рыб, но этаж мы прошли всего за пару часов, если верить моим внутренним часам.

Поднявшись на этаж, мы вновь встретили монстра сотого уровня. Теперь я понимаю, что каждые пять этажей мы имеем особо сильного монстра. И что у нас на этот раз?

— Демон мастер меча, как интересно. У него сотый уровень, справимся?

Анжелика только удовлетворительно кивнула и потянулась к своим клинкам.

В его навыках нет ничего интересного, парень просто хорошо владеет мечом, а его меч мне больше напоминает двуручный палаш, за спиной у него копье. Получается, наш противник может использовать не только свой меч, но еще и копье.

С другой стороны, наш противник настоящий дьявол и доверять ему мне не хочется. Они известны как противники, использующие ловушки, а также своей нечестной репутацией.

Навыки, о которых ты не знаешь? Легко!

Удары, от которых нельзя увернуться? Запросто!

Дьявол мастер меча не собирался атаковать нас сразу, давая время на принятие решения, но я все равно не могу пройти дальше, не убивая его... Разве это вообще нормально, что мы не можем выйти из лабиринта, не убивая очередного высокоуровневого противника?

Моя напарница бросилась вперед, и два мастера меча встретились в честном поединке. Почему честном? Ну потому что я решил не вмешиваться в их битву, да и Анжелика сама показывала,

что не хочет этого.

Дьявол рубанул сверху вниз, но моя напарница отпрыгнула в сторону и вогнала свой клинок ему в колено, тот закричал от боли и сделал шаг назад.

Не имея доступа к собственному клинку, дьявол достал копьё, но моя напарница подскочила к нему раньше и точным ударом проткнула ему сердце. Дьявол закричал, а через несколько секунд превратился в пыль...

— Так, что нам от него досталось? Меч? Меч! Божественный клинок борца с демонами, наносит двойной урон по порождениям тьмы, а также усиливает скорость атаки, силу атаки и защиту на 30%... Почему у дьявола святой меч? Что, черт возьми, тут творится?!

Я просто стоял, держа в руках клинок, и ничего не мог понять....

— В подземелье бродит монстр, у которого есть святой меч. Если рассуждать логически, то сам меч должен ослаблять монстра, а потому его добавили, чтобы немного ослабить мастера мечей для авантюристов, что придут сюда... Хорошо, пора валить дальше, мне не хочется стоять тут еще несколько минут!

Это только восьмидесятый этаж, что же ждет меня дальше?

<http://tl.rulate.ru/book/20533/748466>