

День 42 — Утро, лагерь на берегу реки около нового лабиринта

Просто отличное утро, даже просыпаться было приятно. Мы провели замечательный вечер, а ночью хорошенько выспались.

Я готов бы сказать, что мое настроение уже ничем не испортить, но мне нужно готовиться к спуску в весьма неприятный лабиринт. Что-то ёкало внутри меня. Даже если противники там не сильнее, чем в прошлом лабиринте, куда большую проблему представляют стены и сама атмосфера в лабиринте. Все подземелье когда-то было затоплено водой, которая никуда не сливается, неприятный тухлый запах никуда не делся, а самое главное, там высокая влажность.

Я хочу увидеть главного босса в подземелье, это морской царь или может какой-то утопленник? По-моему, главное не умереть от отвращения, а не увернуться от его ударов.

Лабиринт – хорошее место, чтобы заработать много золота, опыта и силы. Вот только есть моменты, которые невозможно компенсировать характеристиками или хорошим оружием. Личные параметры, такие как отвращения или концентрация.

Мы прошли первые этаж, встретили там небольшого босса, быстро его убили и спустились дальше. Лестницы просто ужасны: все ступеньки на покрыты слоем ила, но даже это не самая большая проблема. Беда в том, что с лестницы тут можно легко свалиться куда-то вниз, нет никаких перил. Любая оплошность и ты умрешь где-нибудь внизу. Вообще, кто отвечал за строительство этого лабиринта и почему ему позволили создать такой травмоопасный элемент? Безопасность и комфорт – первое, что должен обеспечивать дизайнер и архитектор во время своего созидания, но мы же авантюристы, мы должны преодолевать трудности, верно? Вот только я не согласен с этим. Трудности во время приключений – это сложные боссы и ловушки, но никак не смертельная архитектура, где ты можешь свалиться просто так.

Мы шли все дальше, собирая магические камни и другую добычу. Хотя сейчас проблем с финансами у меня нет, не могу сказать того же об остальных одноклассниках. Нужно иметь постоянный доход. Если сейчас сидеть на месте и наслаждаться жизнью, уже через некоторое время могут возникнуть проблемы с деньгами.

Что меня расстраивает, так практически полное отсутствие сундуков с сокровищами. Они и должны встречаться редко, но на втором уровне мы ничего не нашли, хотя обошли уже большую часть.

Всего один предмет из сундука по своей ценности может стоить дороже, чем большая часть добычи, полученной в честном бою на этаже.

Мы прошли чуть дальше и дошли до большой комнаты с водой мне по колено. Сам пол не представляет опасности, но вода вызывает такое раздражение, что уже сейчас хочется все бросить и сломя голову бежать обратно. Такими темпами уже в шестнадцать лет я обзаведусь ревматизмом, артритом или даже неврологическим заболеванием. Нет, воздух в доме должен

быть немного увлажнен, но тут такая влага, что во рту чувствуется неприятный запах ила. Не подхватить бы тут какую-нибудь заразу.

Так мы спустились до пятого этажа, но настроения у всех было просто ужасным. Мы понимали, что нужно идти дальше, но душой хотели все сбежать наверх, посмотреть на небо, почувствовать солнце и забыть этот ужас хотя бы до следующего дня.

— Только деньги и опыт заставляет идти дальше...

Мы разбрелись по уровню в поисках сундуков с сокровищами, монстров или чего-то, что можно продать. Чтобы быстрее убивать монстров, пока они слабы, наш большой отряд разбился на группы по пять человек, но я и Анжелика действовали вдвоем.

После убийства старого ржавого голема мы наткнулись на странную потайную комнату, где нашелся первый сундук.

— А вот и приз за пребывание в этом противном месте!

Сундук получилось открыть все тем же ключом из первого лабиринта, внутри лежал неплохой меч.

«Морозный атакующий меч – Сила + 10% Скорость + 10%; 10% шанс заморозить противника на одну секунду (Обычная)»

Вот оно, настоящий меч для настоящего авантюриста. Разумеется, хороший искатель приключений не будет цепляться за такую мелочь, но настоящие профессионалы купят его пока нет возможности купить что-то интереснее.

— Не то, чтобы этот меч был превосходным, но с ним можно быстро управиться с группой монстров. А еще эта штука дает возможность замораживать противников и прибавляет характеристик.

Я передал меч Анжелике, она сможет его хорошо испытать, а потом сказать мне точную цену. Ее основное оружие все равно сильнее, но я не могу правильно оценивать качество такого оружия. К тому же, мне куда больше нравится сжигать противников, чем замораживать их.

На шестом этаже нашими врагами оказались призраки, но не обычные. Они напоминали утопленников, на одежде виднелись водоросли или старые, ужасные кандалы на ногах. Призраки проблемные противники, не только потому что они ужасно выглядят, но и потому что обычным оружием их не убить. Хорошо, что Анжелика всегда носит при себе серебряный клинок, а у меня есть магия, наносящая повышенный урон по противникам.

Этот этаж мы прошли быстро и не нашли ничего интересно, лестница на седьмой была такой

же ужасной, как и на первых этажах.

На седьмом мы нашли сундук с сокровищами, там было еще одно оружие.

«Громовое копьё - скорость +10% Защита +10%; 10% возможность нанести противнику дополнительный урон электричеством»

Просто замечательное оружие, небольшая атака позволяет нанести удар молнией. В этом подземелье большая часть противников так или иначе связаны со стихией воды, и огонь с электричеством наносим им дополнительный урон.

До самого девятого этажа ничего интересного не нашлось, и только там нам попался очередной сундук с сокровищами. Из него выпала «Голубая серьга удачи» - ничего интересного, немного повышает удачу, зато они прекрасно подойдут к новому вечернему платью, что купила себе Анжелика. Голубое платье с глубоким декольте, чуть ниже колен, а вместе с хорошими украшениями Анжелика будет похожа на ангела. Хотя нет, почему похожа? Она и есть настоящий ангел, место которому на небе.

Магических камней падает вновь много, их сила увеличивается, но они все еще остаются камнями F, самые распространенные и в тоже время самые покупаемые. Почему-то высокоуровневые магические камни покупают намного хуже, чем самые простые, которые можно легко перепродать или использовать в работе.

Мы нашли место, где сравнительно сухо и нет противников. Небольшая зона отдыха для авантюристов? Хорошо, мы немного отдохнем.

<http://tl.rulate.ru/book/20533/795029>