

Третий этаж дал мне несколько новых навыков, в частности [Техника смычка] и [Чувство присутствия]. Последнее было довольно приятно, но в этот момент не было ничего, что на самом деле пыталось скрыться, поэтому сейчас это было не нужно.

Четвёртый этаж дал мне [Сильную руку] и [Цепкое тело]. Первый поднял мою [Силу], а второй [Ловкость]. Големы раздражали меня, но их пассивные навыки были хороши.

Кроме того, я заметила, что стены часто были с трещинами и что-то сверкало между ними. При ближайшем рассмотрении оказалось, что это какой-то металл в стенах, а не скрытая комната или что-то в этом роде, так что я потеряла интерес. Големы уже роняли крупные камни, хрустальные гроздья и комья глины. Я осмотрела каждый выпавший лут. Первый камень был светло-серым и немного зернистым по текстуре. Кристалл был гладким и твёрдым, и глина была твёрдой с очень небольшим количеством влаги, но на ощупь больше походила на пластилин, чем на обычную глину.

Из любопытства я попробовала лизнуть и их тоже. Первый был на вкус таким, каким я его себе представляла, и слегка шипел во рту, когда я пыталась выплюнуть кусочки, которые слетали с языка. На вкус кристаллы напоминали соль. Настолько, что я отчаянно вытерла язык, пытаясь избавиться от невыносимого вкуса во рту. Глина просто имела вкус.... грязи?

Я пожалела, что попробовал последнее, но первые два были информативными, так что в целом это был чистый позитив. Теперь мне оставалось только найти им применение, чтобы мои страдания стоили того.

Та же картина продолжалась по большей части и дальше. Я входила на этаж, кормилась и грабила, что могла, и переходила на следующий этаж.

Иногда там был интересный этаж.

Одиннадцатый этаж был таким же. Структура была новой для меня, поскольку он не был похожа на лабиринт.

То, что первым поприветствовало меня, было парой монстров, стоящих перед воротами.

Сами монстры выглядели как двуногие собаки, держащие кривые металлические копыя и одетые в броню, сделанную из грубо залатанной затвердевшей кожи. Кобальды, если мне не изменяет память.

Конечно, как только они заметили меня, они действовали в обычной манере и атаковали меня, не учитывая разницу в нашей силе.

За тяжёлой деревянной дверью был небольшой пустой коридор с другой дверью. За ним был большой зал с несколькими кобальдами, оснащенными по-разному.

Сначала я восприняла это как лёгкую и простую битву, но после того, как второй монстр упал, острая боль в плече сообщила мне, что в этой комнате было больше, чем казалось на первый взгляд. Наверху, вместо простого потолка, был балкон второго этажа, наблюдающий за комнатой, в которой я сражалась, и там была пара кобальдов, целящихся в меня из луков.

Как только я поняла это, борьба стала простой, но тот факт, что всё было настроено таким образом, потрясло меня.

Сами комнаты были устроены не так, как обычно. Это были не просто разветвлённые залы с боковыми комнатами, в которых были либо сундуки с сокровищами, враги, ловушки, либо просто пустые. Все комнаты, казалось, имели свою цель, хотя были тонны дубликатов комнат, как будто они были сделаны, чтобы заполнить местность.

Что было особенно интересно, так это то, что монстры, которые появлялись в этих комнатах, также подходили для этих комнат. Кобальды, одетые в поварские костюмы, были на кухнях, те, что в кожаных фартуках и с молотком в руках, были в кузнечных мастерских, те, что в белых фартуках поверх халатов, были окружены бутылками, наполненными таинственными жидкостями.

Но не только это, как и во второй комнате за первоначальными воротами, тут были оборонительные комнаты, которые содержали стратегически расположенных монстров, оптимизированных для засады на таких как я.

Честно говоря, если бы это не было посреди подземелья, я бы подумала, что случайно забрела в кобальдовую крепость или что-то в этом роде. Ну, сама планировка не имела большого смысла, и было слишком много дубликатов. Никакая крепость не нуждалась в семи ткацких мастерских и шести кожевенных мастерских.

Но в то время как дизайн этого подземелья был уникальным, самой интересной его частью были сами монстры.

Возможно, я впервые увидела кобальдов, но не это делало их такими необычными. Интересными были навыки, которые я получила от них.

Сначала была куча тех, кто использовал магию. Это был не первый раз, когда я получила навыки, связанные с магией, но на этажах, где они появились, навыки удерживались монстрами, которые не имели даже смутных гуманоидных характеристик.

Ящерицы размером с дракона, которые плевались огнем и камнями, или плавающие медузоподобные монстры, которые бросали воду и ветер, были такими монстрами, с которыми я сталкивалась до тех пор. Если бы я не получила объявление о том, что я получила навыки [Магия огня], [Магия земли], [Магия воды], [Магия ветра] и [Тайная магия], я бы подумала, что это какие-то расовые навыки или что-то ещё.

Но из-за природы монстров, от которых я получила навыки, и отсутствия деталей использования в их описаниях, я не могла понять, как активировать навыки. Просто иметь их было недостаточно. Мне нужны были знания о том, как использовать их, чтобы заставить их работать.

Было похоже на то, что навыки дразнили меня. Использование магии было одним из основных элементов фантазии, но, хоть у меня не только были навыки, они достигли третьего ранга к тому времени, когда я закончила седьмой этаж, я всё ещё не могла их использовать.

Что ещё хуже, они даже дали мне ранг 5 за [Проницательный ум], который поднял мой интеллект.

Мне захотелось немного поплакать.

Но на этом одиннадцатом этаже всё изменилось. Тут были кобальды, которые могли использовать магию, и хотя это была только магия земли или ветра, я могла видеть, как они пели и махали руками, чтобы использовать свою магию.

Это было сюрреалистично, как я могла понять их пение, но не их случайный крик. Один из них имел реальное конкретное значение, но другой считался немного больше, чем визги и хрюканье в соответствии с моим навыком понимания языка.

Сами песнопения казались немного простыми. Такие вещи, как "Камни поднимаются и вонзаются в моего врага" или "Стрелы огня, летят по воздуху и поражают моего врага".

Однако, видя реальные примеры, я начала практиковать магию, хотя я и не поняла, как заставить её работать к концу этажа, независимо от того, насколько хорошо я копировала слова и движения. Вероятно, было что-то ещё, чего мне не хватало. Я надеялась выяснить это, когда нырнула глубже в подземелье, но пока я решила провести дополнительное время в комнатах фонтана, работая над ним на стороне.

В дополнение к магии, я обнаружила, что странно одетые кобальды, которых я убила, действительно обладали навыками, соответствующими их предполагаемой профессии. Кобальд-повар [Кулинария], портной-кобальд имел [Пошив] и т. д.

Так как это был первый раз, когда я видела такую вещь, я потратила дополнительное время на выращивание этих небоевых навыков, если я не найду их в другом месте. Даже если у меня не было никакой непосредственной пользы для любого из них, был только вопрос времени, когда они пригодятся.

Имея это в виду, я получила навыки [Кулинарии], [Кузнечного дела], [Плотницкого дела], [Кожевенного дела], [Пошива], [Чародейства] и [Алхимии] и даже четыре их ранга. В то время как другие были самоописательными, [Зачарование], оказалось, было умением наполнять предметы магическими свойствами, а [Алхимия] была силой создавать предметы, которые по

своей сути имели магические эффекты. В основном [Волшебство] приводило в действие существующие объекты, в то время как [Алхимия] создавала по своей сути мощные вещи. Это была разница между созданием магического оружия и созданием зельев. По крайней мере, это было то, что я получила от них, но так как я ничего не знала о самом процессе, я не могла фактически использовать навыки, делая их мёртвыми навыками в то же время.

Казалось, это место было слишком удобным для вампиров вроде меня, чтобы получить навыки, которые я обычно не могла бы получить, но монстры также бросали предметы, которые были уникальны для них. Каждый раз я получала что-то, связанное с профессией, с которой был связан навык. Из тех, что имели [Приготовление пищи], я получила травы и специи. Из тех, что с кузнечным делом, я получила металлические слитки. Из [Плотницких] банки с липкими жидкостями, похожими на лаки и краску. Из [Кожевенного производства], банки с какой-то мутной жидкостью, которая могла быть каким-то дубителем, а также красителями. Из [Пошива], много красителей. Из [Очаровательных], просто кристаллов различных цветов. И от [Алхимии], широкий ассортимент частей растений и животных.

Я не была уверена, насколько часто я буду использовать такие вещи, но на всякий случай, я возвращалась к фонтану, чтобы сбросить свою добычу, прежде чем продолжить обрабатывать навыки. По моему мнению, лучше иметь, чем не иметь навык, хотя избыток их был явной проблемой, но я всегда могла очистить и выбросить любой, если у меня начинало бы заканчиваться пространство.

В дополнение к этому, я также получила и подняла навык [Лидерства]. Сначала я этого не понимала, но в каждой группе был свой лидер, как бывает, когда начальник ведёт за собой подчиненных.

Часто босс был просто самым сильным, и группа не координировала свои действия за пределами основной, predetermined стратегии, но иногда босс действительно отдавал приказы. Они были редки, но казалось, что у этих боссов был навык [Лидерства]. По крайней мере, такова была моя теория.

Описание навыка состояло в том, что он увеличивал способность пользователя отдавать приказы другим, а для других - следовать приказам пользователя. Это было похоже на повышение харизмы для отдачи приказов тем, кто признал пользователя своим лидером, и, кроме того, если эти подчиненные следовали этим приказам, они становились более способными при выполнении этих приказов.

Эффект не был сильным среди кобальдов, но я чувствовала, что они стали немного слабее, когда я нацелилась сначала убить лидеров групп. Когда-нибудь это наверняка пригодится, если у меня появятся собственные союзники.

Кстати, кобальды напомнили мне тех уличных торговцев хот-догами. Начальником был кобальд в причудливом наряде, имитирующий какого-то дворянина или что-то в этом роде. На вкус он напоминал изысканный хот-дог со слишком большим количеством начинки.

После одиннадцатого этажа я ещё несколько раз сталкивалась с этажами, похожими на этот. Этажи, которые были сформированы как замок, или крепость, или какое-то другое специально построенное сооружение, а не просто гигантский лабиринт, который может иметь или не иметь вид искусственно построенного.

Я не забывала каждый раз немного подтягивать редкие навыки, хотя я не нашла никаких новых после первого этажа, камни постепенно увеличивались в качестве.

Тринадцатый этаж представлял собой густой лес, сквозь проломы в пологе которого струился свет, освещая тропинки. На этот раз монстры были растениями.

Там были маленькие гуманоидные коричневые морковки, которые бежали на меня, крича так громко, что мне пришлось сопротивляться желанию закрыть уши. Эти твари чертовски раздражали, хотя и были слабы. Даже слабый удар сбивал их с ног и заставлял замолчать, пока они не вставали на свои ноги. Они были медленными и слабыми, но с этим криком было трудно справиться. Особенно когда они были объединены с другими монстрами.

На вкус они напоминали имбирную конфету.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/27128/619668>