

Глава 218. Развращение (Часть 2)

Идти в бой против нежити не было страшно из-за тщательно продуманной среды, которая должна была напугать игроков из их остроумия. Это из-за того, что игроки никогда не узнают, где скрываются их враги нежити. Они могут оставаться скрытыми за стенами и под землёй, вступая в действие, чтобы атаковать ничего не подозревающих игроков и в конечном итоге подавлять их с помощью огромного количества.

Е Цы немедленно вызвала Старину четырёх. Хотя класс охотников превосходен в дальнем бою, Охотник всегда был уязвим в ближнем бою. В конце концов, в прошлой жизни Е Цы не было никакой информации об этом подземелье. Не исключено, что игрок, выполнивший эпический квест, оставил информацию о подземелье при себе. Также была вероятность, что игроку никогда не удавалось исследовать это подземелье. Независимо от того, что происходит, Е Цы не могла вспомнить никакой информации о подземелье. Она впервые исследовала эту неизвестную территорию.

В отличие от предостережения Е Цы, Старина четырёх был смелым и жизнерадостным.

Как монстр эпического уровня, Драгония, пожалуй, единственная форма жизни, которая превосходила Старину четырёх. Вот почему зверь не показывал страха, несмотря на тёмную и жуткую окружающую среду, когда он весело бегал повсюду.

Конечно, это было то, что Е Цы смогла использовать в своих интересах. Движение Старины четырёх определённо привлечёт внимание нежити в этом районе. Нежить в подземелье, состоящая в основном из полупрозрачных призраков и зомби с полуразложившимися телами, начала свирепые атаки на Старину четырёх в знак своей ненависти к захватчику.

Е Цы и Старина четырёх, которые были на 45 уровне, были в затруднении в битве против противников 50 уровня. Тем не менее, как эпическая форма жизни, Старина четырёх имел некоторое преимущество над более распространёнными монстрами. С таким преимуществом, и с дополнительным уроном от огня стрелы Е Цы, они смогли победить своих врагов, которые превращаются в очки опыта, которые перетекают в шкалу опыта Е Цы и Старины четырёх.

Одиночное подземелье означало, что только один игрок должен был очистить подземелье. Это был фаворит для одиночек. В подземелье, подобном этому, игроки могут повышать уровень, не опасаясь конфликта с другими игроками, и вся добыча будет принадлежать одному человеку. Именно поэтому одиночные игроки будут стекаться в любое одиночное подземелье, которое было обнаружено, и проводить дни в подземелье, пока они, наконец, не устанут от этого места.

Е Цы, конечно, не была исключением.

Прошёл месяц с тех пор, как она вошла в игру. Во время этого окна многие игроки догнали её по уровню. Те, кто был очень фанатичен в повышении уровня, даже превзошли её уровень. Е Цы вздохнула с поражением. Всегда есть кто-то сильнее тебя, каким бы сильным ты ни был. Если бы Е Цы не могла даже иметь преимущество с точки зрения уровня реинкарнатора, это было бы неловко для неё. Вот почему она приняла решение убить каждого монстра, которого она найдёт в этом подземелье. Подземелье послужит ей тренировочной площадкой. В этом месте, она будет зарабатывать обратно все очки опыта, которые она пропустила.

Приняв решение, Е Цы немедленно приступила к работе.

Время летит, когда человек сосредоточен на поставленной задаче. К радости Е Цы, подземелье было довольно легко очистить. Помимо их высокого уровня здоровья, нежить в подземелье не

была проблемой, как и все остальные. Единственным противником, который представлял угрозу для Е Цы, был Некромант, который мог призвать на помощь орды меньшей нежити. Некромант сможет вызвать море меньших монстров в относительной безопасности, если не будет побеждён.

Так как она не была знакома с подземельем и с монстрами, имеющими преимущество над собой, Е Цы была очень осторожна, исследуя подземелье.

Е Цы израсходовала половину своих огненных стрел за 4 часа, и смогла поднять свой уровень с уровня 45 до уровня 49. Пока Е Цы отдыхала, она начала жарить мясо, которое она взяла с собой в поездку, кормя себя и голодного Старину четырёх. Она была удовлетворена, когда она взглянула на окно своего персонажа и увидела, что она на полпути к 50 уровню. Её поход в подземелье того стоил. Её прогресс в выравнивании достаточно удовлетворителен.

Убедившись, что её уровень выносливости восстановился, и что у Старины четырёх уже была своя доля мяса, Е Цы немедленно вернулся к работе. Вскоре её характер был окутан золотым светом, означающим её продвижение в царство 50 уровня. Прежде чем она успела возрадоваться, в пещере раздался холодный голос.

"Я чувствую запах свежего мяса. Мясо эльфа. Прошло много времени с тех пор, как я попробовал что-то подобное..." сказал неприятный голос, который был настолько искажён, что невозможно было определить пол его владельца. Голос пришёл не с определённого направления, а со всего окружения Е Цы.

Именно тогда появилось системное уведомление: вы достигли уровня, чтобы исследовать подземелье. Удача.

Е Цы была озадачена системным уведомлением. Так вот почему я чувствую, что я ходила кругами, и на моей карте ничего не было! Единственное, что она могла сделать за все четыре часа, это убить монстров в пещере. Так вот что это...

Система определила, что Е Цы не сможет очистить подземелье с её уровнем, и перевезла её на выравнивание уровня. Подземелье было доступно ей, когда она была на 50 уровне. Так вот почему монстры в этом месте дали такое большое количество очков опыта, но почти не имели никаких капель.

С этой мыслью Е Цы немедленно открыла свою карту. К её радости, карта, которая изначально была пуста, снова стала нормальной. Она, с другой стороны, всё ещё стояла у входа в подземелье.

Хотя Е Цы была уверена, что она сможет очистить подземелье даже на уровне 45. Однако система была вынуждена следовать запрограммированным указаниям разработчиков Судьбы. Это означало, что уровень мастерства Е Цы не был принят во внимание.

Как бы то ни было, я всего лишь простой игрок, не так ли?

Сделав быструю инвентаризацию оставшихся стрел и расходных материалов, Е Цы была уверена, что у неё достаточно припасов, чтобы очистить подземелье, и она немедленно направилась в подземелье.

Конечно, сложность в подземелье была намного выше, чем в области прокачки. Уровень монстров был на уровне 55, а противники, с которыми столкнулась Е Цы, обладали определённым уровнем интеллекта. Они даже начали использовать умные стратегии в своей

борьбе против Е Цы. Монстры увидели её метод отправки Старины четырёх вперёд, чтобы привлечь Агро, пока она начала атаки на монстров с относительной безопасностью. Если бы Е Цы не смогла вовремя убрать своих противников, они бы начали бросать всё больше и больше своих номеров в Старину четырёх, в то время как некоторые из монстров с более высоким количеством уровня жизни будут бросаться на Е Цы.

Е Цы была застигнута врасплох, так как она была первый раз в такой ситуации. Она была вынуждена отследить входящих монстров и приложить большие усилия, чтобы победить их. Старина четырёх чуть не погиб во время этой встречи.

После этого Е Цы начала проявлять осторожность в борьбе против разумных монстров. Она не хотела умирать, даже не дойдя до босса.

Нежить в подземелье приносила огромное разнообразие добычи: от зелий до золотых монет, различных расходных материалов, стрел и некоторых других предметов. Был также специальный пункт падения, "эмблема духа". Эти предметы не имели чёткого описания и не могли быть проданы. Поскольку они не занимали много места в её инвентаре, так как 1000 эмблем духов могли быть помещены в один слот инвентаря, Е Цы позволила Эмблемам духов складываться в её инвентаре.

В одиночном подземелье каждый предмет принадлежал одному человеку. Это было не благом, а проклятием. Игрок должен был бы нести всё в одиночку, и если бы не было торгового NPC в поле зрения, инвентарь игрока был бы быстро заполнен. Это была проблема, которую Е Цы быстро осознала. Даже после уборки своего инвентаря перед входом в подземелье, и учитывая тот факт, что в области прокачки не было много добычи, инвентарь Е Цы был почти полон.

Редко какие-либо торговые NPC появлялись в одиночном подземелье, как это. В такой ситуации игроки будут вынуждены выбросить некоторые из менее ценных предметов, чтобы освободить место для предметов, которые могут принести цену.

Е Цы не была новичком в таком методе. Она была печально известной одиночкой в своей прошлой жизни. Это было что-то, что не создавало никаких проблем для Е Цы. Проведя быструю инвентаризацию своих вещей, Е Цы углубилась в подземелье.

Подземелье состояло из 3 глубоких пещер, расположенных в треугольной форме. Однако ни в одной из пещер не было босса. После победы над всеми монстрами в подземелье, Е Цы обнаружила, что она очистила подземелье.

Нет босса?

Как в подземелье может не быть босса?

Это была очень странная ситуация. Даже такой опытный игрок, как Е Цы, была озадачена её открытием. Она ходила кругами по подземелью со стариной четырёх и поняла, что оно пустое. В подземелье ничего не осталось.

Босс не появился ... должно быть, я что-то упустила или сделала что-то не так. Подумала Е Цы, стоя посреди карты. Затем она бродила по всем углам подземелья, тщательно осматривая каждую пылинку. По пути она обнаружила скопления скал странной формы, которые было легко пропустить с их тускло-серым цветом. Все они указывали на место, где Е Цы была почти побеждена монстрами подземелий.

Она нашла простую головоломку, которая показала расположение следующей головоломки

после того, как она была решена, это привело к ещё одной головоломке.

Третья головоломка привела Е Цы обратно в середину карты, где появился странный механизм.

"О? Не терпится стать моим ужином, а? Если это так, то так тому и быть..." - сказал голос сразу после активации данного механизма.

Даже прежде чем голос затих, земля задрожала. Если бы Е Цы не лежала на земле, она бы определённо потеряла равновесие.

Прежде чем Е Цы смогла встать на ноги, сильный ветер проревел на неё, и холод прошёл по её спине. Е Цы откатилась в сторону рефлекторно и посмотрела вверх. Гигантский скелет в доспехах бросался на неё со своим длинным оружием.

Два слова, "клинок души", были выгравированы на мече скелета. Так звали этого босса. Нельзя слепо атаковать неизвестного босса. Правильная стратегия борьбы с таким противником заключалась в том, чтобы начать небольшие зондирующие атаки, чтобы оценить его силу, одновременно находя способ победить указанного врага. Е Цы отдала приказ Старине четырёх атаковать Клинок души, когда она побежала вокруг пещеры, стреляя своими навыками в босса и наблюдая за уроном, который они нанесли Клинку души.

У Е Цы не заняло много времени выяснить, какой урон она может нанести Клинку души своими навыками. Стратегия начала формулироваться в её голове по мере продвижения битвы. Охотник был непобедим, пока враг был в 8 ярдах от охотника. Однако, как только враг охотника смог приблизиться, Охотник был обречён. Именно поэтому Е Цы приняла решение держаться как можно дальше от Клинка души.

Однако для Е Цы это была непростая задача. Клинок души был очень высоким NPC. Несмотря на низкую скорость передвижения, каждый шаг босса мог покрыть больше земли, чем Е Цы могла успеть за несколько шагов. Держать дистанцию от Клинка души стало главным приоритетом Е Цы.

К счастью для Е Цы, победить босса было относительно легко, так как это была бонусная награда для игрока за прохождение подземелья. Е Цы держала дистанцию и отслеживала босса издалека, и смогла убить своего противника за короткое время.

Кроме квестового предмета, который был сброшен боссом, Е Цы не получила ни капли добычи за победу над Клинком души. Ты издеваешься надо мной? Я ничего не получу за победу над боссом? подумала Е Цы.

После дня тяжёлой работы, уровень Е Цы был уже на 55. Она была на 8 уровней выше игрока, занявшего первое место в рейтинге игроков. Это наполнило её сердце радостью.

Белла тепло встретила Е Цы, когда она покинула подземелье: "Эй! Мой дорогой друг! Я рада, что Вы смогли благополучно вернуться!"

После небольшого разговора с Беллой, Е Цы направилась в гильдию воров Дорана, чтобы передать предмет задания Андрею. Она могла только проклинать разработчиков за, казалось бы, бессмысленный квест, когда она шла к серебряной жиле.

Андрей был рад увидеть клинок. Получив похвалы от NPC, престиж Е Цы в гильдии воров Дорана возрос.

С её престижем в гильдии воров Дорана на уровне "интимный", Е Цы, наконец, могла взаимодействовать со всеми NPC в бандитском лагере. Она тут же продала все разные вещи ближайшему к ней торговцу. Настроение Е Цы улучшилось, когда она увидела количество золота в инвентаре.

Перед тем, как покинуть лагерь бандитов, Е Цы заметила странного NPC, которого она никогда раньше не видела. Это был гномий NPC с названием "торговец специальными предметами".

Когда у игрока был определённый уровень престижа с фракцией, игрок мог приобрести специальные предметы со своими очками престижа. Этот факт был известен Е Цы, которая до сих пор не могла найти торгового NPC. Может ли этот NPC быть тем, кого она искала?

Е Цы была ошеломлена предметами, выставленными NPC торговцем. Она наконец-то поняла истинную ценность одиночного подземелья.

Как и ожидалось от квеста эпического уровня. Награды, предлагаемые за прохождение второго этапа квеста, были действительно щедрыми.

Продаваемые товары купца были все уровня 55 и выше. Различные наборы экипировки, оружие, ювелирные изделия, зачарованные предметы и редкие книги жизненных навыков, которые были потрясающими

Валютой торговца не было золото. Это были предметы, которые Е Цы собрала ранее в подземелье: Эмблема Духа.

Цены на предметы варьировались в зависимости от их редкости, причём самые дорогие продавались по 5000 эмблем Духа, в то время как самые дешёвые предметы продавались по 1000 эмблем Духа.

Чёрт возьми! Есть ли что-то более потрясающее, чем эти предметы?

У Е Цы было более 3000 эмблем духа в инвентаре, которых было достаточно, чтобы купить плащ. Она сразу же купила его без угрызений совести. Когда Е Цы взглянула на описание плаща, мышцы на её лице дернулись. Это было не из-за гнева, и не из-за печали. В то время Е Цы была полна восторга.

Причина была проста: предметы не были привязаны к ней после покупки. Он будет связан со своим владельцем только после того, как он будет оборудован.

Разве это не означает, что я смогу продать всё это оборудование, если смогу заработать достаточно этих эмблем духа? размышляла Е Цы. Когда её клиентом было всё игровое население Судьбы, деньги определённо не были проблемой.

Е Цы почувствовала, что впадает в депрессию. Она была благородной и добродетельной, мало думала о деньгах. Однако, её взгляды изменились после недавнего инцидента. Она осознала силу денег. Человек с деньгами подобен побеждённому персонажу в игре. С её нынешним финансовым положением, она очень нуждалась в деньгах.

Предметы, проданные торговцем, были похожи на золото, падающее с неба. У неё было желание посмотреть на небо и выкрикнуть свою мысль, поспешить и раздавить меня до смерти со всеми этими деньгами!

Однако Е Цы быстро обнаружила серьёзную проблему в своих планах. Быстрый бег в

подземелье дал только 3000 эмблем Духа. Ей придётся исследовать подземелье несколько раз, чтобы заработать больше. Её путь к богатству полностью зависел от настроек подземелья.

Что если ... я смогу очистить подземелье только один раз?

Привет, минна-Сан! Вот ещё одна глава потрясающего романа, переведённого потрясающим переводчиком (это я, кстати), надеюсь, вам понравится!

Как у всех дела? Жизнь бьёт ключом здесь, но я наслаждаюсь этим! О, И... я просто взял интервью, чтобы стать членом комитета аниме-клуба в моём университете!! Пожелайте мне удачи, народ!!!

В любом случае... не забывайте, что у нас есть тизер на следующей странице!

Первый комментарий: первая кровь!

На то воля Божья!

<http://tl.rulate.ru/book/2945/346158>