

Задание под названием "Сильно осажденный лабиринт" было тем, что ожидало меня после прорыва через второй этаж и прибытия на третий.

В отличие от первого и второго этажей, этот был похож на типичное подземелье с огромным лабиринтом, раскинувшимся внутри.

Правило этого задания было простым, так как мне нужно было только выбрать правильный путь и достичь цели. Тем не менее, монстры, которые появились в лабиринте, должны были стать проблемой.

[Рыцарь-скелет]

- Рекомендуемый уровень для подчинения: 6000

- Нежить в виде скелета. Будет бесстрашно отбиваться даже при получении урона.

[Маг-скелет]

- Рекомендуемый уровень подчинения: 6500

- Нежить в виде скелета. Может использовать различные виды магии.

Хотя это был первый раз, когда я действительно видел их, они довольно распространенные монстры в других подземельях. Среди этих двоих самым опасным был маг-скелет.

Третий этаж оказался, как и следовало ожидать, лабиринтом. Ширина обочины была довольно узкой, поэтому было трудно избежать магии, брошенной магом-скелетом.

Кроме того, скелеты также собрали вокруг себя своих товарищей, как только обнаружили меня. Я искренне думал, что умру, когда они напали одновременно спереди и сзади.

Но не волнуйся. Даже в такой опасной ситуации все было бы прекрасно! Да, пока у меня есть [Перенос в подземелье]!

- Перенос в подземелье!

Используя [обнаружение врага], я проверил, есть ли монстры или нет в проходе по другую сторону стены, Прежде чем перейти с [Переносом в подземелье]. Сделав это, я смог продвинуться вперед, избегая битвы.

Но единственная проблема заключалась в том, что этот лабиринт был отнюдь не обычным и довольно обширным. Даже после использования [обнаружение противника] на пределе дальности, я все еще не знаю, где была цель.

- По крайней мере, я имею представление, где он.

Когда я использовал [обнаружение врага], я обнаружил, что было большое количество монстров только в определенном направлении. И даже были разбросаны, словно защищая что-то. В таком случае было бы естественно предположить, что цель была там.

- Я не уверен, смогу ли я пройти такое количество монстров просто с помощью [Переноса в подземелье], но думаю, что у меня нет другого выбора, кроме как сделать это.

Решившись, я направился туда, используя [Скрытность].

Хотя были случаи, когда я сталкивался с некоторыми монстрами, я был в состоянии избежать трудных ситуаций, мгновенно убивая их, прежде чем они вызвали больше скелетов.

И вот, наконец, я добрался до этого места.

- Я нашел его...

Несмотря на то, что я уже прошел через этот сложный лабиринт, очевидно, последнее, что ждет меня у цели, - это примерно 100 метров большой прямой тропы.

За прямой тропой существовала сияющая область-цель. И поскольку изображение цели было показано перед началом квеста, я уверен, что это не было ловушкой.

- Это всего лишь небольшое расстояние, чтобы достичь цели, но... нет никакого способа, чтобы это было так просто, верно...

Многочисленные скелеты были закреплены на прямом пути к цели с несколькими пакетами на каждую дюжину скелетов. И если я не одолею этих монстров, то не смогу достичь цели.

- ...! И эти звуки!

Сзади слышались шаги сотен монстров. Несмотря на то, что моя [Скрытность] все еще должна была быть активирована, похоже, они нашли меня здесь благодаря какому-то методу.

- В таком случае я окажусь между двумя сторонами, у меня нет другого выбора, кроме как уйти!

Быстро приняв решение, я побежал к воротам. Я должен прорваться через эти препятствия до того, как придет подкрепление!

- -?!

- -!

Я начал атаку, используя [Скрытность], победив скелетов на фронте и прорвав их линию обороны. После этого враги, которые наконец-то заметили мое существование, немедленно попытались контратаковать.

Я должен приблизиться и победить этих скелетов-магов, прежде чем они смогут высвободить свою магию!

С этой мыслью я помчался вперед на большой скорости, но примерно на полпути этот момент настал.

- -!

- Ку!

Скелет-маг, который был примерно в 30 метрах от меня, выстрелил огромным огненным шаром, который накрыл тропу.

Избежать этого было невозможно. Это означает, что я должен принять это в лоб- если бы это были нормальные обстоятельства. Тем не менее, я остановился, и в нужное время, я пропел низким голосом.

- Перенос в подземелье.

Через несколько секунд я уже был по другую сторону огненного шара.

- Операция удалась!

Похоже, способ избежать магических атак путем переноса на другую сторону магии, которая приближалась ко мне, что обычно было невозможно сделать, оказался успешным. В то время как реакция врагов была запоздалой, я продолжал атаковать и неуклонно продвигался вперед.

И затем/

- Третий этаж - квест "Сильно осаженный лабиринт" был выполнен.

- Уровень вознаграждения за захват третьего этажа увеличился на 150

- Мне удалось благополучно прорваться через третий этаж.

И то, что ожидало меня на четвертом этаже, было заданием "Драгоценность мертвого зверя", самым трудным заданием, которое заставило меня думать, что это было задание, предназначенное только для того, чтобы убить меня.

Амане Рин - 19 лет - мужчина - уровень: 7191

Звание: Покоритель подземелий (10/10) □Безымянный Мечник□Тот, кто ставит точку
(ОШИБКА)

SP: 2710

HP: 52780 /56670 MP: 9860/15240

Сила Атаки: 13120

Выносливость: 10400

Скорость: 13440

Интеллект: 12750

Умственная Сила: 10320

Удача: 11880

Навык: Перенос в подземелье ур.18 □ Усиление тела ур.10 □ Геркулесова сила ур.10 □ Сверхчеловеческая сила ур.7 □ Высокоскоростное движение ур.10 □ Шторм ур.6 □ Магия новичков ур.3 □ Оценка ур.1 □ Инвентарь ур.4 □ Восстановление МР ур.2 □ Увеличение магической силы ур.5 □ Обнаружения противника ур.4 □ Невидимость ур.4 □ Сопротивление ненормальным состояниям ур.4 □ Сокрытие ур.1

<http://tl.rulate.ru/book/46286/1279491>