

Я выглянул из своего укрытия - большой трещины в стене. Оттуда я мог видеть вновь прибывших.

Люди... или, по крайней мере, гуманоиды. Они одеты в броню со шлемами, так что я не вижу никаких признаков, указывающих на то, что они люди или что-то подобное, но по крайней мере, нет никаких кентавров или щупальцевых инопланетян. И никаких женщин-рыцарей...

У доспехов была та же бело-золотая тема, но, присмотревшись, я вижу некоторые серьезные различия между ними шестью.

Есть один парень, который выглядит как модель рыцаря короля Артура, в комплекте с плащом и мечом. Но он самый нормальный на вид из всех этих парней.

Другой парень без оружия, но его перчатки настолько глупо большие, что любой другой не смог бы поднять руки, если бы надел их. Кроме них и поножей на ногах, на нем только кожаные доспехи. Наверное, какой-нибудь боксер или мастер боевых искусств. Именно такое чувство он и вызывает.

Двое других парней выглядят как маги, которые насильно добавили броню к своим мантиям. Можно ли называть их "волшебными рыцарями"? Один из них больше похож на священника, с крестами, украшающими его доспехи. И так, рыцарь-маг и рыцарь-жрец? Это те, у кого самая большая реакция от [магического зрения], и у того, кто похож на священника, есть золотисто-белая аура в придачу.

Нельзя забывать и о парне с копьём. Его броня тоньше, чем у других, вероятно, предназначена для быстрого передвижения. Даже такой любитель, как я, видит, что у него плавные движения.

Последним в группе идет парень, идущий впереди других. Но назвать его рыцарем, возможно, это некоторое преувеличение. Он больше похож на вора в мантии, покрывающей большую часть его тела, и как он проверяет землю таким образом. Только его шлем, скрытый под капюшоном и металлическими ботинками, показывает, что он является частью той же группы.

Группа рыцарей продолжала двигаться, приближаясь к склеенной черепаховой паре. Не то чтобы они двигались с какой-то поспешностью. Рыцарь-вор (?) продолжал проверять землю на предмет возможных ловушек и тому подобного, но через некоторое время они, должно быть, решили, что это безопасно.

Так вот как это делают профессиональные дайверы подземелий. Мне кажется, что то, что я делал, было кощунством по отношению к настоящим приключениям... но, эй, я же монстр! Почему я должен двигаться, как гуманоиды?

Пока я размышлял о разнице между монстрами и не-монстрами, группа рыцарей начала исследовать дуэт черепах.

Или, я думаю, они расследуют это? Они убрали эти дурацкие штуковины... какими бы они ни были. Похоже на видеокамеры или какие-то сканирующие устройства. В них есть мана, так что... магические машины? Нет, это звучит неправильно.

В любом случае, если эти ребята так заняты своим научным проектом, пусть будут. Я уйду отсюда! Наличие трех таких черепов в моем хранилище убило бы мой аппетит к рептилиям.

Это, и они сгниют прежде, чем я смогу съесть их всех. Иногда, имея в виду все времена, я хотел бы, чтобы [пространственное хранение] имело некоторые функции замораживания времени.

-

Несколько раз после того, как я сбежал от бригады рыцарей, я оказался на новом перекрестке дилемм. Настоящий перекресток! Ладно, я перестану шутить.

Дорога разделяется на четыре части, как греческая буква Ψ (psi). Следующий этаж проходит по самой левой верхней дороге, в то время как первый этаж - это дорога вниз. Проблема, однако, в середине - и правой дороге вверх.

Оба пути ведут к машине, которая нуждается в прослушивании, но правильная дорога является самой проблематичной. Его охраняет долбаная двухголовая змея-черепаха! Я знаю это, потому что видел ее, когда исследовал пол на первом ходу. Я убежал, как только увидел бегемота.

Средний путь лучше. Просто ваш повседневный лягушачий улей... лягушачий отель? Общество лягушек? Большая площадь, где лягушки в этом районе сделали свое официальное спальное место.

От лягушек легко ускользнуть, но бегемот - совсем другое дело. Я не смогу добраться до машины, не достигнув конца своей жизни. Или я могу?

Эта идея лучше работает. А где же хороший камень, когда он так нужен?

-

- Ззззз, кварк, кварк, кварк. Ззззз, кварк, кварк, кварк.

Какой храп издают эти ребята, э-э, лягушки. Я не против, если они сами себя не разбудят.

Я нахожусь у входа в пещеру, в которой находится подземная машина... и полчища спящих лягушек. Даже у черепахи будут проблемы с таким количеством лягушачьих лапок.

Но для меня это не проблема. Я использовал нить в качестве страховочной веревки и путешествовал по пещере, идя по стене. Мне нужно было заменить нить, пока я шел, но в конце концов я добрался до машины.

Щелк

А вот и само устройство!

- Зззз, кварк!

Ик! Что это было?! Одна из лягушек внезапно издала громкий звук. Я готовился к худшему, но, похоже, она только чихнула во сне. Не пугай меня так! Но глупая лягушка уже спала. Могут ли лягушки вообще чихать? Странно.

На этот раз у меня не было выбора, поскольку время сна лягушек полностью соответствовало моей цели, но, подумав об этом, разве я не должен был придумать какой-то план Б? Вера в то, что я могу прятаться с помощью [скрытности] все время, рано или поздно вернется, чтобы укусить меня.

... Давайте получим этот класс с очками навыков из квеста этого этажа. Получение навыка для увеличения DEX не будет стоить мне так много, и я могу использовать очки навыков, чтобы повысить его уровень. Единственный недостаток заключается в том, что я не получу никаких очков навыков, когда навык достигнет 10-го уровня сейчас, даже если я доберусь до этого уровня естественным образом позже, но с DEX, который является моим самым используемым статусом, я достигну 20-го уровня, когда получу класс Бандит.

Поскольку мне нужно еще три очка для достижения 100 DEX, мне нужно потратить 3 очка навыка, чтобы получить [увеличение ловкости (малое)] на ур.3. я уже выполнил требования "убить 10 или более существ незамеченным" благодаря шредеру, или, в данном случае, убив 10 или более существ до того, как они смогли отреагировать.

Кроме того, есть требование находиться в присутствии других существ, не будучи обнаруженным в течение определенного количества времени, но поскольку я был в скрытом режиме большую часть своей второй жизни, я не очень беспокоюсь об этом.

Интересно, прибыла ли уже группа рыцарей? Пока я думал об этом, я достиг пси-перекрестка... только чтобы найти говорящих дьяволов... Простите, я имел в виду рыцарей.

Они сделали перерыв, прежде чем двигаться дальше? Или, скорее, они, должно быть, двигались медленно из-за того, что видели, что в этом подземелье есть что-то, что может создать массу нитей, похожую на птичью известь. Это вернулось, чтобы укусить меня. Проверить, следуют ли они за мной, - это хорошо, но, черт возьми, это было близко.

Рыцарь-вор посмотрел на большой камень, служивший стеной, разделявшей правый и средний туннели. Они начали обсуждать это друг с другом, поэтому я незаметно подошел поближе...

- ...Что это может быть? - вор.

- Это похоже на какой-то рисунок... ? - боксер.

Эй! Почему ты говоришь это как вопрос?

- Я вижу это, но каков должен быть рисунок? - вор.

- ...рот? - копьеносец.

- Дыра? - маг.

- Такаяки? - жрец.

Это же сундук с сокровищами! Правильный путь ведет к чертовым сокровищам(ложь)!!

- Кто это сделал? И по какой причине? - рыцарь

- Не спрашивай меня. Это может быть ловушка, устроенная подземельем... но какой же путь нам тогда избрать? - вор.

- Логично, что путь, на который указывает рисунок, будет тем же самым, а два других будут заполнены ловушками... - маг.

Они оба безопасны! Все они безопасны! Ну если не считать местных жителей...

- ... Но что, если правитель подземелья знает об этом способе мышления? - боксер.

- Он прав. Если это так, то они будут знать, что люди пойдут по правильному пути, поскольку они ожидают, что этот путь будет без ловушек. Поэтому вместо этого они разместили все ловушки, которые можно было разместить на двух других туннелях в правом, создав одну настоящую смертельную ловушку, - копьеносец

Почему вы, ребята, так все усложняете!?!?

- ... Но почему бы правителю подземелья не расставить ловушки во всех трех туннелях? - жрец.

- Ах! - рыцари

Ты что, совсем тупой?! Если бы они могли это сделать, то поместили бы их у входа или еще где-нибудь!... Кстати о дьяволе, я тоже не видел никаких ловушек. Это место плохо с ловушками?

- Неважно, нам нужно обследовать все подземелье. Наводки говорят нам, что Гай тоже здесь, поэтому нам нужно искать его, работая над завоеванием или уничтожением этого подземелья. Не оставляя камня на камне. - рыцарь

- Есть сэр!

С этими словами группа рыцарей направилась к правому туннелю. Наконец-то! Я уже начал терять терпение.

Я покинул лягушачий туннель и поднялся на следующий этаж. Хорошо, что я подслушал, что рыцари тоже хотят победить подземелье. Это увеличивает шансы на то, что они поместят последнее устройство после победы над двухголовой черепахой.

Я даже обдумывал момент, чтобы присоединиться к борьбе между ними, так как обе стороны потеряют часть жизни, если они столкнутся, что принесет хороший шанс для получения некоторого бесплатного, высококачественного опыта. Хотя, скорее всего, все закончится тем, что я умру от случайного выстрела. Надеюсь, эти ненавистники искусства получат по заслугам!

...Не слишком ли это просто? Узнать о планах рыцарей и все такое? Должно быть, ты слишком много об этом думаешь. Я имею в виду, после всех моих забот, почему бы мне иногда не испытывать удачу?

-

- С точки зрения рыцарей -

- Этого было достаточно? - жрец

- Думаю, да, но никогда нельзя знать наверняка.

Группа рыцарей, группа искателей приключений, называвшая себя "Рыцарями Грааля", шла по туннелю подземелья, обсуждая монстра, который пытался спрятаться от них.

- Это лучше работает. Я ненавижу играть, - боксер.

- Не беспокойся. Паук, о котором шла речь, был достаточно опытен и умен, чтобы самостоятельно справиться с двумя, а может быть, и с большим количеством монстров ранга Е. И из информации, которую мы получили от партии раньше, это существо должно иметь те же мысли об этом месте, что и мы, - маг.

Рыцари уже обнаружили существование паучьего монстра расы Реха Зера в тот момент, когда началась битва между ним и черепахами. Кто бы не заметил кучку монстров, творящих ад? Даже если сначала их заметил только вор.

- Лучше иметь местную работу с саботажем этого чудовища. Даже с терморегулирующими доспехами мы не сможем исследовать большую часть этого места без надлежащих логистических каналов, - рыцарь

Рыцари встретились с отрядом веселых охотников, когда они отступали из подземелья. Когда эти две группы встретились, охотники сказали рыцарям Грааля, как войти в подземелье, сэкономив им некоторое время и ресурсы.

Из-за этого у рыцарей есть довольно приличная доля товаров, оставшихся в их сумках с предметами и навыками хранения, но не достаточно, чтобы исследовать подземелье неизвестного размера. Некоторые из наиболее известных подземелий могли иметь 50, если не 100 этажей и площадей.

Из-за этого авантюристы, которые отправляются в подземелье, ожидают, что им придется оставаться в подземелье в течение нескольких недель, если не месяцев. Количество материалов, необходимых для этого, намного больше, чем поиск какого-то таинственного предмета, который вызывает засуху.

- Просто надеюсь, что этот маленький засранец держится подальше от этого парня, - копьеносец

- Точно. Этот парень, как известно, ненавидит существ с атрибутом тьмы, - маг

- Мы должны встретиться с веселыми охотниками, идя по его следам, но серьезно, я хочу бросить его в тюрьму больше всего на свете, - боксер

- Шшш. Там что-то есть - вор

Рыцарь-вор успокоил своих коллег и указал вперед, на выход из туннеля. Настолько тихо, насколько позволяла их шумоподавляющая броня, рыцари Грааля направились к выходу из туннеля.

То, что они обнаружили, было огромной пещерой, в которой находилось не только устройство, большее, чем те, которые они видели на своем пути через второй этаж, но и массивная черепаха, возможно, в три раза больше, чем другие образцы, которые они обнаружили. Самым большим отличием между ними было то, что у более крупной черепахи было две змеиные головы.

- Оно спит... так ведь? - копьеносец

- ... Дэн, приготовь сонное заклинание. Цент, установи звуконепроходимый барьер, - рыцарь

- Та же процедура, что и в прошлый раз? - Дан (жрец)
- Та же процедура, что и каждый раз. - Цент (маг)
- Герман, Вульф, займитесь левой. Я возьму правую, - рыцарь
- Понял, - Герман (копьемосец)
- Оки-доки - Вульф (боксер)
- Эмель, ты... - рыцарь
- "Обеспечь любое подкрепление", я понял. - Эмель (вор)

Решив все свои роли, рыцари двинулись в путь. Чтобы не создавать никаких помех, Дэн и Кент подобрали нужное время и выпустили свои магические заклинания. Вскоре после этого пещера двухголовой черепахи была покрыта бледно-зеленым барьером, а сама черепаха была покрыта белыми искорками, которые заставили ее еще глубже погрузиться в сон.

Герман ударил копьем по левой голове спящего, и Вульф использовал силу своих массивных перчаток, чтобы еще сильнее вонзить копье в голову черепахи. Они получили идею этого "комбо-атаки", наблюдая, как люди строят деревянные здания с гвоздями и молотками.

Тем временем главный рыцарь без особых усилий обезглавил оставшуюся голову, демонстрируя разницу в мастерстве между ним и двумя другими. Не то чтобы их это волновало. Было ясно, что их предводитель на голову выше их по боевой мощи. Старший рыцарь сделал знак Центу, и вызывающий тишину барьер был отключен.

- Ладно, Эмель, мы за тебя возьмемся, - рыцарь
- В конце концов, за багаж отвечаю я. - Эмель

Рыцарь-вор Эмель поменялся дежурством с тремя физическими рыцарями и начал запихивать труп двухголовой черепахи в свое магическое хранилище. Тем временем, Кент и Дэн подошли к большой машине в задней части, чтобы поместить последнее устройство, необходимое для завершения задания.

- Все прошло гладко. Ну и что теперь? - Вульф

- Мы поднимемся на следующий этаж после того, как эти трое закончат. Есть кое-что, что я хочу подтвердить, - Найт

- Как и ожидалось от нашего великого вождя. Так что же... ? - Герман

- Проверяю, почему черный барон находится в этом подземелье, - рыцарь

- О, хорошая мысль. Я знал, что у него здесь база, но все же... - Герман

- Тогда возникает вопрос, зачем ему вообще понадобилась эта база.

- Разве он не искал источник засухи? Совсем как мы? - Вульф

- А как он узнал, где находится потенциальный источник? - спросил Найт.

- Справедливое замечание, - Герман

- Не так уж много людей не заметили бы связи между "высохшей областью" и "подземельем, в котором больше влаги, чем во всем остальном, что мы когда-либо видели", - рыцарь

- Как и следовало ожидать от Перселя! Ты быстро замечаешь такие вещи! - Вульф

- Ну, вы должны быть либо каким-то идиотом, либо прожить в этом месте всю свою жизнь, чтобы не заметить этого, - Герман

- А может, и то и другое, - Вульф

- Как та паучья штукovina? Похоже, он не заметил, что мы его заметили, - Герман

- Местный идиот - это как раз то, что нам нужно, чтобы закрыть это место. Я только надеюсь, что он будет держаться подальше от черного барона. Он - абсолютный ненавистник монстров, с атрибутом тьмы... - Персель (лидер рыцарей)

- С точки зрения Гарамии -

Хм, это не так уж плохо для тех динозавров... даже если мне больно это признавать... кто бы мог подумать, что получение [различения] до достаточно высокого уровня, чтобы увидеть навыки существа ранга E, будет иметь обратный эффект, как Тхи-хи-хи-хаааа-ЧОО!

Сопение. Кто-то говорит за моей спиной? Невозможно. Моя репутация призрачного демона ничего бы не стоила, если бы это было правдой.

Цепочка заданий:

Ошибка в узле (II)

Выдал:

Высшая богиня воды, Лусалки

Описание:

Продолжайте в том же духе! Установите следящие устройства на втором этаже подземелья. На этот раз постарайтесь посадить их в важных местах пола. Есть подозрение, что на втором этаже есть определенные помещения, которые имеют решающее значение для подземелья.

Содержание:

Разместите 5 следящих устройств на разных точках 2-го этажа водозабора Главраса. 5/5

<Нажмите здесь>, чтобы получить устройства слежения

Награды:

2.0 Очка навыков

Если вы выполнили задание Ошибка в узле (I)

Свиток навыков: [Сопротивление Страху]

Разблокировка: Ошибка в узле (III)

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Вы заработали 2 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно 2 очка навыков.

Получен опыт за завершение задания.

Квест [Ошибка в узле (III)] разблокирован

СИСТЕМНОЕ СООБЩЕНИЕ:

Повышение уровня. Вы достигли ур.8

Вы заработали .2 очка навыков

Благодаря "Чемпиону Альватрии", заработано дополнительно .2 очка навыков.

Наконец-то! Я боялся, что мне придется вернуться и закончить работу самому. Передо мной появилась похожая на свиток вещь, вероятно, награда, поэтому я запихнул ее в свою кладовку, чтобы использовать позже.

Проводив рыцарей к боссу этажа, я пошел прямо на этаж 3, чтобы сделать базу, но я отвлекся, когда [различение] внезапно достиг ур.15. Глядя на этих динозавров, которые населяют пол, я потратил так много времени, что забыл о покупке навыков, которые хотел. Теперь я могу...

Подожди секунду. Я снова поднял уровень, не так ли? Затем...

Имя:

Гарами

Раса:

Реха Зера | Пол: Женский

Уровень:

8

Значение кармы:

-96

Навыки:

39

Очков навыков

12.4

НР: 61/61

МР: 69/69

SP: 63/63

STR:77

VIT:55

MAG:62

RES:82

SPD:93

DEX:101

INT:120

LUC:150

Я так и знал! 101! На единичку больше, чем мне нужно! И без покупки навыка повышения!

И почему моя карма снова упала? Я мог бы поклясться, что она была минус 94 в последний раз, когда я проверял. Это потому, что я обманул тех рыцарей? Не приходите и не говорите мне, что мои рисунки настолько плохи, что из-за этого у меня снизилась ценность моей кармы!?

Дуться. Я устрою себе гнездышко и немного поплачу в своей постели, прежде чем выберу класс. И почему-то у меня такое чувство, что кто-то на меня смотрит. Это заставляет меня дрожать, поэтому я хочу оставаться в безопасном месте, когда сосредотачиваюсь на магазине навыков. Итак, какой тип дома хочет мисс? Просто шучу~.

.....

- ЦЕЛЬ ЗАПУСТИЛА СКРЫТНОСТЬ. ЦЕЛЬ ПОТЕРЯНА. ВОЗВРАЩАЮСЬ К ЧЕРНОМУ БАРОНУ ЗА ДАЛЬНЕЙШИМИ РАСПОРЯЖЕНИЯМИ. ОБЕЩАНИЕ СОХРАНЕНО В БАНКЕ ДАННЫХ. УБИТЬ ОСНОВАННОЕ НА ПАУКЕ ДЕМОНИЧЕСКОЕ СУЩЕСТВО. - ???

Гримуар/Монстры/Рептилии: Главрас Дуортуаз

Название:

Главрас Дуортуаз

Ранг:

D+

Тип:

Черепаха

Срок жизни:

140-160 лет

Атрибут:

Вода

Черты:

Неядовитая Рептилия, Несколько голов(2), Монстр Главраса

Описание:

Главрас Дуортуаз - это эволюция Главрас Бункертла. Он в два раза больше, в два раза умнее, в два раза противнее и более чем в два раза опаснее. Просто "осторожность" не поможет против этой ходячей крепости.

Внешность:

Как и его предыдущая эволюция, Главрас Дуортуаз - это массивная черепаха-монстр с телом различных морских цветов. У них две змеевидные головы и шеи, что придает им сходство с менее ранговым монстром Гидрой.

Способности:

Средний НР:

C-

Средний МР:

G+

Средний SP:

D+

Средний STR:

E-

Средний VIT:

C-

Средний MAG:

F

Средний RES:

D+

Средний SPD:

G+

Средний DEX:

G+

Средний INT:

C+

Редкость:

B

Ранг опасности:

E+

В Главрас Дуортуаз есть все, что делает Главрас Бункертла занозой в заднице. Высокая защита, мощные челюсти, навыки преследования, чтобы догнать добычу.

Включая упомянутые способности, способности к самовосстановлению Дуортуаз находятся в своей собственной лиге. Он может вырастить новую конечность менее чем за час, даже без помощи каких-либо навыков, которыми они могут обладать.

Они также имеют доступ к навыкам противодействия, которые увеличивают силу и скорость их атак после нанесения урона, поэтому Дуортуаз нужно только танковать удары за ударами, пока он не будет "заряжен" достаточно, чтобы уничтожить врага одним ударом.

Комментарий Гарамии: эта двухголовая штука была настолько опасна!? Разговор о близком звонке!

<http://tl.rulate.ru/book/47925/1217412>