Перевод: Vzhiiikkk

Divine Protection of Many Gods (Божественная Защита Множества Богов), глава 62

---

Хибики Джунно - главный герой, искатель приключений, благодаря Божественной Защите способен на магию всех типов, усиление союзников, заимствование их способностей и много чего ещё.

Эйла - первая компаньонка, раса полу-тигров, укротитель монстров. Отношение к Хибики: хозяин.

Эми - вторая компаньонка, человек, алхимик. Отношение к Хибики: хозяин.

Влада Циркония (Цирия) - третья компаньока, вампир, некромант, ненавидит зомби. Отношение к Хибики: господин.

Латия - полу-демон, специализация: дева/горничная. Отношение к Хибики: друг.

Книга (Том) Мудрости - живая книга, хранящая в себе знания "которые могут понять все", иными словами - говорящая и обучающаяся энциклопедия всего и ничего, способная рассказать о том, что и так знают большинство людей (различных эпох, следовательно хранит даже утерянные знания), но при этом не способен рассказать о чём-либо детально. Интересуется новой информацией любого типа. Отношение к Хибики: владелец.

---

Гирен - лорд Вельбурга, глава местного филиала гильдии искателей приключений.

Флора - не-очень-адекватная дочь лорда Бурэто.

Фрея - рыцарь-телохранитель Флоры.

---

– Чёрт, ещё один тупик? – Хотя уже прошло несколько часов, с тех пор, как мы спустились на средний уровень, мне кажется, что мы до сих пор шатаемся возле входа.

– Я ужасно извиняюсь, видимо у меня ошибка в карте. – Эми, заметив, что я уже начинаю злиться, искренне извинилась.

Но я поспешил объясниться:

– Эми, это не твоя вина. Наверно это какой-то обман, давай снова перерисуем карту.

– Конечно.

Лёгким шагом вы вошли в маленькую комнатку. Судя по тому, насколько она уже мне знакома, в эту комнату мы входим не впервые.

– Мы уже были в этой комнате?

– Сейчас посмотрю... Да. Эта комната есть на нескольких листах карты. – Примерно так мы и

выстраивали карту - похоже, что проходы здесь постоянно меняются. – Не совпала только одна стена.

Следовательно, единственный показатель "феномена изменения" - появившаяся из ниоткуда стена.

– Хм, значит, тут появилась лишняя стена? – Мог ли какой-то монстр, вроде Нурикабэ, заблокировать путь? (ПП: призрак японской мифологии) – Эми, а вот тут, разве мы не пропустили это место?

Если цель изменения лабиринта не в том, чтобы мы заблудились, то в том, чтобы мы побольше выдохлись перед сражением с Хранителем. Иными словами, пропущенное место - явно комната с Хранителем.

– Да, так и есть. Но я не вижу никаких входов.

– Для начала, давайте приблизимся настолько, насколько возможно.

– Владелец, с тех пор, как мы вошли в лабиринт, прошло два дня и три часа. Более того, прошло уже шесть часов с тех пор, как мы спустились на средний уровень, вам следует отдохнуть.

Когда Книга Мудрости упомянул об этом, я, наконец, заметил свою нетерпеливость. Да и когда мы вынесли грифона наружу, мы случайно заснули на несколько часов?

– Ого. Спасибо, давайте отдохнём здесь часок. Рубин, пожалуйста, доставай пищу.

Мы вынули из Рубин пищу и разделили её между всеми, после чего я решил спросить Книгу Мудрости о том, что он думает по поводу нашей проблемы:

– Книга Мудрости, у тебя случайно нет никакой информации о монстрах, способных двигать стены в лабиринтах?

– Хмм, лепреконы и монстры вроде них могли бы. В бою они беспомощны, но они ловкие и озорные.

Лепреконы, судя по описанию, похожи на маленьких людей. Таких запомнишь, даже если увидишь всего единожды.

Сами по себе стены не двигаются, значит, тут должны быть подобные монстры.

Отдохнув, мы выдвинулись к пробелу на карте.

– Это здесь?

– Да. Вероятно, за этой стеной, то самое место.

Я дотронулся до стены, но ничего странного не почувствовал. Царапанье мечом также не принесло результатов, не думаю, что возможно сделать дыру. Каким-то образом, важные части лабиринта защищены, вероятно, даже кирка не сможет повредить стены, да и стал бы грифон бесстрашно охранять лестницу, будь всё так просто?

Всё происходящее начинает всё больше напоминать игру, тут даже неуязвимые стены. Но может магия сможет помочь?

В прочем, будь возможно проламывать стены и так двигаться вперёд, лабиринт потерял бы смысл.

– Иными словами, тут должен быть проход. – Самый близкий к пробелу на карте проход находится всего в ста метрах от нас, – Ладно, разделим работу и всё тут проверим. Эми, Эйла, пожалуйста, проверьте комнату, начиная от входа.

– Ясно, поняла.

– Сделаю, что смогу.

– Хорошо, мы с Цирией будем проверять комнату наоборот, двигаясь ко входу.

– Господин, – Влада казалась серьёзной.

– Что случилось, Цирия?

– Я, кажется, могу предложить чудесное решение.

– Чудесное?

Влада кивнула и продолжила говорить, – Не проверить ли нам другую сторону стены с помощью моих призраков?

Благодаря её призраку, уже всего спустя пять минут, рычаг был найден. За стеной оказалось четверо или пятеро маленьких существ, лепреконов. Хотя они и были удивленны, стоило стене открыться, как они все разбежались.

Что ж, видимо на среднем уровне было несколько ловушек, а рычаг нужно было найти, догадавшись об этом.

При этом сам рычаг был над замочной скважиной, через которую нужно было какими-то махинациями получить ключ. Но, я об этом не знал, поэтому просто проломился с помощью телекинеза.

– Ну, так кто является Хранителем среднего уровня?

– Каменный голем. Этот магический монстр обладает превосходной защитой и атакой в бою. Это, безусловно, Хранитель лабиринта, хотя иногда их ставят в магических мастерских. (Книга Мудрости)

– Он силён?

– Конечно. Его тело сделано из камня, что крайне полезно, как в атаке, так и в защите. Могу заявить, что победить каменного голема трудно. Конечно же... если он будет двигаться, но... (Книга Мудрости)

Видимо из-за того, каким способом мы судя попали, голем попросту "не включился". И раз он такой особенный, я попросил Рубин проглотить его целиком. Я, возможно, смогу его как-нибудь использовать. И я уже давно хотел сделать голема, но не удавалось, может мне удастся управлять этого.

За этой стеной оказалась только комната с Хранителем, следовательно, брат Яку на нижнем уровне, ведь этот мы проверили целиком и полностью.

И, в итоге, средней уровень закончился не по плану. Интересно, что будет на нижнем? И не жду ли я слишком многого из-за компьютерных игр, на которые похож этот лабиринт?

Жаль только, что мы так и не решили загадки среднего слоя. Но, не стоит придумывать себе проблемы.

Опускаясь на нижний уровень я чувствовал, что мне уже всё это надоело, но стоило тьме развеяться, как перед нами возник город.

Как мы вообще могли выйти из лабиринта?

Это же не может быть просто раскрашенный потолок? И нет ведь магии, перекрашивающей потолок в небо?

Придя в себя, я сделал шаг вперёд и женщина, стоящая у входа в город, воскликнула:

– Добро пожаловать, это город Сельвы.

Сперва я даже подумал, что она не ко мне обращается. В конце концов, она даже в мою сторону не посмотрела.

– Эмм, прошу прощения, вы со мной разговариваете? – Я решил спросить её, убедившись, что рядом больше никого нет.

– Добро пожаловать, это город Сельвы. – Те же слова она произнесла вновь.

– Эй-эй, что ещё за шутки? – Каким-то образом, всё вокруг стало действительно походить на игру.

http://tl.rulate.ru/book/638/49153