

Стоя на одном колене, поддерживая себя мечом, который был воткнут в землю, я задышался.

Не успел я перевести дух, как гoblin попытался подкрасться ко мне сзади, но, к счастью, я был начеку и расправился с ним одним быстрым движением.

"И вот я говорил себе, что надо держать свое высокомерие в узде..."

Держась за левую сторону живота, я почувствовал, что все мое тело закружилось. Я перенапрягся.

Оглядевшись, я понял, что вокруг меня полно трупов.

Моя ранее чистая одежда теперь была залита зеленой кровью.

За последний час я сражался с более чем 20 гоблинами.

Сначала я думал, что с моими нынешними способностями справиться с 20 гоблинами не составит особого труда, но я сильно переоценил свои возможности и недооценил способности гоблинов.

То, что гоблины должны были быть слабыми, еще не означало, что они были таковыми на самом деле.

Да, конечно, может быть, один на один они были легки, но не тогда, когда на меня одновременно нападало более 20 таких существ.

Также нужно отметить, что мой ранг все еще был G+.

Я находился в подземелье ранга F, а это значит, что у каждого монстра, с которым я сражался, были более высокие показатели, чем у меня!

Если бы не тот факт, что я практиковал стиль [Кейки], я бы никогда не смог пройти так далеко.

Хотя статистика была важна, она была не всем.

Надо сказать, что статистика лишь в малой степени отражала способности человека.

Если бы кто-то с высокими показателями сражался с высококвалифицированным воином, у которого были бы более низкие показатели, но гораздо лучшее знание боя, то высококвалифицированный воин все равно мог бы победить.

Это как в играх, когда сражаешься с боссом.

У босса всегда были лучшие показатели, чем у главного героя, но он/она все равно могли победить босса.

При правильной стратегии можно было победить независимо от своих показателей. Ну... если учесть, что разница в статах была не такой уж большой. Если статы босса были намного выше, чем у вашего игрового персонажа, то вы могли бы попрощаться со своей игрой.

Если же босс был сильнее, но разница в статах между боссом и персонажем была не такой уж большой, то можно было сделать несколько вещей, чтобы победить его.

Например, если вы ударите монстра по его слабому месту.

Попав в слабое место, монстры получают гораздо больше повреждений по сравнению с обычным ударом.

В случае с гоблинами их слабое место находилось прямо на лбу, между бровями.

Поскольку искусство моего меча было очень стремительным, я смог быстро расправиться с гоблинами одним быстрым ударом.

Это может показаться легким, но на самом деле это было не так.

Каждый раз мне приходилось полностью концентрироваться, так как небольшой промах мог заставить меня сбиться с ритма.

Более того, поскольку их было много и они надвигались на меня одновременно, мне пришлось целый час гоняться за ними, прежде чем я смог наконец убить их всех.

Только после того, как я расправился со всеми гоблинами, мне стало жалко себя за то, что я говорил себе, что не должен становиться высокомерным и всегда смиряться перед лицом опасности.

Если бы гоблинов было на одного-двух больше, я действительно мог бы умереть.

Может, и не умер бы, но, по крайней мере, получил бы серьезные травмы.

Ну, если посмотреть на это с положительной стороны, то я был почти на полпути к достижению своей цели - собрать 50 000 у.

Поскольку стиль [Кейки] в основном сосредоточен на нанесении одного быстрого движения с невообразимой скоростью, все трупы вокруг меня были в первозданном виде, а значит, я мог продать их за большие деньги.

Постучав по браслету один раз, я схватил гоблина и положил его на браслет.

Сразу после того, как я положил гоблина на браслет, он исчез.

"Отличная штука"

Вот так, в течение следующих 10 минут, я помещал всех гоблинов, которых я убил, внутрь браслета.

"Фууууу, 21 гоблин, хах".

Если каждый гоблин стоил 1,000 у, то сейчас я накопил в общей сложности 21,000 у.

Ну, это если исключить пункт об 11%, что составит около 2310 у.

Вытерев пот, скопившийся на лбу, я дважды коснулся своего браслета, и передо мной внезапно появилась бутылка с водой.

"Размерные хранилища, конечно, удобны, хех....".

Нажав на браслет один раз, я мог поместить внутрь браслета все что угодно, если это не превышало объем хранилища.

Нажав дважды, я мог извлечь все, что хранил в браслете, пока думал о том, чего хочу.

Очень удобно.

Взяв бутылку с водой, я сделал большой глоток.

Из-за всех этих упражнений мне очень хотелось пить.

Выпив воду, я достал [зелье восстановления выносливости] и выпил его.

Вскоре после того, как я выпил зелье восстановления выносливости, я почувствовал прилив энергии в своем теле, отчего мое прежнее усталое выражение лица стало намного лучше.

Во время боя с гоблинами я использовал три [зелья восстановления выносливости], но даже с ними к концу боя я был полностью истощен.

Встав, я решил на время прекратить поиски гоблинов.

Поскольку я не считал себя готовым к встрече с еще одной ордой гоблинов, а охота на одного гоблина за раз была пустой тратой времени, я решил сразу искать монстров-боссов.

Если гоблины и монстры схожей силы считались слабыми противниками, то монстры-боссы, которые были намного сильнее обычных монстров в подземельях, считались грозными противниками для тех, кто был одного с ними ранга.

У них не только было гораздо больше здоровья, но и сила каждого из них почти достигала следующего ранга.

Если вы находились в подземелье ранга G, сила монстра-босса была примерно на уровне G+, почти приближаясь к F-рангу. Это делало их чрезвычайно сложными противниками.

...Стоп, зачем иметь дело с монстрами-боссами, которые были сильнее орды гоблинов?

Все было очень просто.

Когда я сражался с ордой гоблинов, мне приходилось постоянно целиться в их слабые места. Кроме того, поскольку меня атаковали со всех сторон, у меня едва хватало времени на то, чтобы отдышаться.

Это было похоже на кардио тренировку в течение 1 часа подряд.

С монстрами-боссами, хотя они были сильнее, у меня было больше пространства для дыхания.

В зависимости от монстра-босса, с которым мне предстояло столкнуться, есть вероятность, что сражаться с ним будет легче, чем с ордой гоблинов.

Монстры-боссы были разными.

Некоторые из них были медленными, некоторые - очень быстрыми, некоторые - выносливыми, некоторые - сверхсильными, было много разных типов монстров-боссов, и в зависимости от того, с каким из них мне предстояло столкнуться, сложность боя была разной.

Например, если бы я столкнулся с очень сильным боссом с ограниченной подвижностью, против искусства моего меча он не представлял бы особой сложности, так как я мог бы просто

одолеть его своей скоростью. Однако, если бы мне пришлось столкнуться с таким же быстрым боссом-монстром, тогда все стало бы сложнее.

Сложность монстра-босса зависела от того, насколько хорошо я мог противостоять его недостаткам.

В каждом подземелье ранга F было около 25 боссов, и хотя я не знал точного расположения каждого босса-монстра, с моими знаниями как автора этого романа я мог более или менее понять, где они находятся.

Хотя каждое подземелье было разным, они следовали определенному набору правил, которые я установил.

Хотя сейчас, оглядываясь назад, я думаю, что, возможно, немного усложнил их...

Подземелье следовало закону сохранения энергии.

Как только подземелье было создано, его энергетический потенциал был постоянным. Это означает, что если баланс внутри подземелья будет увеличен, подземелье сломается и дестабилизируется.

Поэтому до тех пор, пока мощность подземелья остается больше или равной внешним энергиям внутри подземелья (монстры + люди), подземелье будет функционировать без проблем.

Более того, энергия монстров всегда была постоянной, поэтому единственное, что могло привести к разрушению подземелья, это если внешняя энергия увеличивалась до такой степени, что общая энергия превышала энергетическую емкость подземелья.

Чтобы было проще понять, давайте представим, что подземелье - это наполовину заполненный воздушный шар, воздух внутри которого представляет собой общее количество энергии монстров в подземелье.

Как только человек входил в подземелье, количество воздуха в шаре увеличивалось пропорционально его силе. Чем сильнее был человек, тем больше воздуха было заполнено в шаре.

Если вдруг в подземелье войдет слишком много людей или в шар будет запущено слишком много воздуха, то шар лопнет, а в случае с подземельями они сломаются и выйдут из строя.

Это было первое и самое основное правило подземелья.

Второе правило заключалось в том, что, убив монстра, подземелье пополнит свою энергию, "породив" другого монстра с эквивалентной силой.

Поскольку подземелье находилось в мире демонов, монстры, которые "возрождались" в подземелье, были просто монстрами, которые были найдены в близлежащем регионе.

"Возрождение" - это процесс, в котором монстр заменялся другим в подземелье.

Подземелья были источником питания для монстров, и как только монстр в подземелье погибал, на его место автоматически притягивался другой монстр.

Однако подземелье могло притянуть только того монстра, который соответствовал "недостающей энергетической емкости".

Если монстр был сильнее убитого, то подземелье автоматически отвергало его существование и не позволяло ему войти.

Подземелье можно было считать очищенным только тогда, когда оно больше не могло "порождать" монстров, так как все монстры, находившиеся поблизости, погибли.

Да, конечно, технически можно очистить подземелье, просто превысив его вместимость и вызвав десинк, но это было бы глупо.

Мало того, что охотники, находящиеся в подземелье, застрянут в мире демонов из-за десинхронизации, но вы также потеряете источник дохода, так как монстры в подземелье стоили больших денег из-за своих крепких тел.

Более того, подземелья были опасны только для тех, кто в них входил, в большинстве своем они были безвредны.

Зачем кому-то очищать их?

Наконец, в третьем правиле количество монстров-боссов в подземелье зависит от ранга подземелья.

Чем выше ранг подземелья, тем меньше в нем монстров-боссов.

Более того, каждый босс занимал определенную область внутри подземелья и делил подземелье поровну.

Это означало, что мне сейчас нужно найти монстра-босса, а затем, используя карту, я смогу

определить, где находятся остальные боссы.

...или хотя бы получить общее представление.

Идя вперед, я видел перед собой возвышающиеся песчаные дюны.

"В этой области должен быть монстр-босс..."

Глядя на песчаные дюны, я был почти уверен, что здесь должен быть монстр-босс.

Мало того, что местность здесь отличалась от других областей подземелья, но, оглядевшись вокруг, я увидел, что гоблины и другие монстры держатся подальше от этого места.

Поэтому я решил немного подготовиться, прежде чем направиться в пустынную местность.

Поднявшись на дюну, я почувствовал, как внезапная волна жара обдала мое лицо, что заставило меня достать полотенце и накрыть им лицо, оставив небольшое отверстие для глаз.

Когда я шел вперед, я чувствовал, как мои ноги медленно погружаются в подставку, что затрудняло мое продвижение вперед.

Более того, из-за периодически появляющихся из-под песка монстров мой путь к боссу стал очень трудным.

Быстро вытащив меч, я одним плавным движением нанес удар по монстру, который пытался напасть на меня.

"А?"

Удивительно, но впервые за сегодня я не смог убить монстра одним ударом.

Издав сильный крик, предположительно из-за боли от удара, монстр, похожий на червя, попытался напасть на меня.

Опустив тело, я повернул его и ударил локтем, отчего червь взлетел в воздух.

Нырнув глубоко под песок, я вернулся в тишину.

Посмотрев вниз, под ноги, я закрыл глаза и почувствовал землю под собой.

Выпустив длинный вдох, я сосредоточился на том, чтобы почувствовать любую вибрацию, исходящую из-под меня.

"Вот ты где..."

Оказавшись за спиной, я вонзил меч позади себя, прямо в подмышку.

Услышав громкий визг и почувствовав, что мой меч стал тяжелее, я обернулся, и, словно на шампуре, червь повис на моем мече, проникая глубоко в его пасть.

Взмахнув мечом, червь упал на песок.

Глядя на труп существа, которое я только что убил, я подумал.

"Похоже, его слабое место - рот..."

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/70024/1911536>