

С тех пор я продолжаю фармить демонов. Всё бы ничего, но есть одна проблема. Достаточно одного тычка «Убийцы Демонов», как монстр падает. Так и хожу по подземелью, повторяю одни и те же действия по сотому кругу. Интересно, здесь тоже RPG-герои занимаются тем же в подземельях? Прямо слёзы наворачиваются от такого времяпровождения.

(Прим. переводчика: фармить — то же самое, что и охотиться.)

— Гугя-я-я?!

Раздумывая о монотонной работе, я заметил, что меня на миг окутал свет. Другими словами, мой персонаж, как это было бы в игре, получал опыт. А если существует опыт, значит существуют и уровни.

— Гигя-а-а?! — завопил очередной демон.

Мне захотелось открыть окно статуса персонажа. Ничего не произошло. Ни слова, ни движение — ничего не давало видимого результата. Если бы меня кто-нибудь увидел, он бы подумал, что какой-то чудик выписывает странные знаки в воздухе.

Хотя нет, я же демон.

Ха-ха, смешно.

— Гугя-я-я?!

Нужно дождаться повышения уровня — именно это моя нынешняя цель. Скольких демонов я уже убил? Может даже показаться, что это простая работа, но нет. Она скорее возмутительная в своей однообразности.

— Гугя-я-я?!

«Вы можете только «гигякать», да, парни?!»

Орудя Убийцей Демонов в проходе, я с лёгкостью валил монстров, старательно пытающихся пройти через меня. Вдруг, пришло осознание. Тело не устаёт. Думаю, будучи демоном, моя выносливость действительно огромная. На руках нет даже следов от сражения. Хм, может это эффект от Убийцы Демона? Или ещё от чего?

— Гегя-а-а?!

Наконец-то. Вокруг моего тела появились ярко-красные и белые спирали, мгновенно окутывая светом. Эффект Барбера — так называли этот уникальный эффект топовые игроки Grimoire x

Lancer.

(Прим. переводчика: Barber effect (ババ) — эффект парикмахера?.. Боюсь представить, что имел ввиду автор. Оставляю без перевода...)

Конечно, я рад, что мой уровень повышается, но мне всё так же непонятно, как попасть в окно статуса. Возможно, есть какой-то другой способ открыть его? Нужно будет потом ещё раз этим заняться. Сейчас у меня уже нет на это сил, особенно учитывая предыдущие попытки...

— Ох...

Внезапно я заметил, как с монстра, после того как он исчез, что-то выпало на пол. Лут. Интересно, что это такое? Валюта этого мира называется «Гарудо», как раз её мне немного выпало, пока фармил, но вот предметов ещё не было.

«Неужели это... слеза демона?»

При взятии предмета никакой информации не появилось, как могло быть в игре.

«Слезка демона» — это редкий лут с демонических монстров. Сомневаюсь, что демоны, обладающие данным предметом, действительно плачут, наоборот, имея такую штуку остаётся только смеяться: мгновенно отменяет отрицательные эффекты (дебафы) и повышает магическую защиту. Другими словами, компенсируют уязвимости демонов. Баф-предмет.

Несмотря на столь прекрасный эффект, в игре демоны не использовали этот баф, что не сказать о игроках. Применялось ими, обычно, перед сражением с магическими противниками.

Теперь, когда я заполучил столь ценный предмет, появилась другая проблема. Как мне его применить, если у меня нет инвентаря? И что мне с ним теперь делать? На данный момент «слёзы демона» для меня бесполезны, уверен, позже применение найдётся.

Раздумывая, я заметил ещё кое-что. Память о моей жизни. Причина, по которой я вёл существование босса башни, что стоит в горах, — это запечатанное сознание. Моя изначальная личность потеряла всю индивидуальность, как итог, я просто защищал сундук.

Почему же я об этом заговорил? Ответ прост: как я и говорил ранее, демоны очень сильны физически, но в обмен имеют сильную уязвимость к специальным атакам.

...только если не используют «слёзы демона».

Разве я не смогу сражаться с временно, но значительно увеличенными характеристиками? На ум пришло одно воспоминание из прошлой жизни, словно память поджидала этот момент. Когда я проходил башню, мид-босс показался мне сложнее, чем главный босс всего данжа.

-...на этом закончим.

Забрав «слёзы демона», я отправился дальше. К счастью, лестницу наверх ещё не нашёл. Как говорится откровение находится на вершине.

— Гигя-я-я?!

После убийства очередного демона, было решено найти путь наверх, к боссу башни — Безумному Магу, на девятый этаж. Интересно, на каком этаже я нахожусь сейчас? Помню, что мид-босс находится на пятом, думаю, скоро мы встретимся.

Думаю, я прошёл уже три этажа.

Чувствуя себя немного усталым, я решил было присесть отдохнуть, но на глаза попалась точно сохранения. Такие места окружены четырьмя колоннами, отпугивающих монстров. Игроки, никого не боясь, могли здесь восстановить силы. Особенно если применить палаточные предметы, мана и здоровье восстановится вмиг.

Позвольте мне отдохнуть в столь чудном месте.

Меня откинуло назад.

Конечно откинуло! Я, как никак, демон! Чёрт! Никто не озаботился местом для восстановления душевного спокойствия демонов! Очень обидное положение дел, как-будто точка сейвов так и говорит: «ты больше не человек, вали отсюда, нечисть!»

Не видя ни единого шанса с сейв точкой, я открыл дверь в другое помещение, за зоной с четырьмя колоннами. Стальной пол всё так же расстился по проходу, в очередной раз задаюсь вопросом, сколько мне осталось идти?

— Гогегя-я-яя?!

Как же я задолбался валить красных. С другой стороны, если я нашёл точку сейва, значит комната с боссом подземелья довольно близка. Как же хочется уже встретиться с Безумным Магом, уверен, моей физической силы хватит, чтобы его победить.

Точка сохранения означает, что босс определенно где-то здесь. На самом деле не обязательно точно знать план подземелья, можно идти и вслепую. Точки сохранения скажут, на каком этаже я нахожусь.

Зайдя в очередной стальной проход, я заметил исходящий откуда-то бледный свет.

...Эх

На девятом этаже не должно произойти никакого особого события.

Привлеченный странным светом, я пошёл прямо на него. Подземелье всё ещё воняло железом, но мне стало интересно, что там такое. Источник света находится прямо за коридором, по которому вёл путь. Ну и кто меня встретит? Демон или змея?

— Гогя-я?!

Ясно, демон. С секирой наперевес, я рублю его прямо на бегу. Как и думал, ничего особенного. Немного расстроившись, я отложил оружие за спину, но свет попался на глаза снова.

— Что это?

Скрытое под побежденным демоном, лежало что-то, отдаленно напоминающее камень.

— Что это за лут?

Взял я маленькую штуку, похожую на осколок камня, размером с мячик для пинг-понга. Не знаю почему, но прикоснуться к нему было немного жутковато. Такой предмет разве существовал в игре?

Внезапно, осколок из моей руки засветился и взвыл в воздух. Я только удивленно наклонил голову.

— Что на этот раз?

Маленький камушек начал кружиться в воздухе, испуская светло-голубой свет во все стороны, он медленно поднимается на высоту моих глаз и... мгновенно врезается в мою грудь, как бы всасываясь.

— Хах?!

Что произошло?.. Не успел я толком задать себе вопрос, как почувствовал жар, поднимающийся по всему телу, вместе с этим и силу, как если бы меня бафнули. Удивительно, насколько силен я стал благодаря непонятно чему.

(Прим. переводчика: «бафнули» — это значит наложили усиливающие заклинание)

Моя сила увеличилась не так, как если бы я поднял уровень. Предметов, накладывающих

статус повышения силы, просто не существует в Grimoire Lancer, именно поэтому я и удивляюсь. Даже с проклятыми предметами, не могу вспомнить броню с таким эффектом. Что за странную фигию мне посчастливилось найти?

Отставить раздумья. Наоборот, я должен благодарить судьбу, ведь у меня получилось стать сильнее. Не всегда хорошо думать слишком много, лучше пойду дальше. Как раз вижу подходящую лестницу у того места, где я нашёл камень.

Шаг за шагом, мне удалось подняться наверх, по железной лестнице. Наконец, показалась дверь, ужасающая игроков своим видом. Такое ощущение, что она сделана не из железа, а из бронзы, а давление, идущие оттуда, чувствовалось даже подле.

«Ну что-ж, игра началась»

Не знаю, как именно использовать слезы демона, но самое время попытаться.

В тоже время, камень заблестел серебряным песком, и я почувствовал, как красноватая аура окружила меня.

Кажется, всё правильно. Отлично, теперь у меня есть только одна дорога — пойти вперёд и дать бой.

Поднимаясь по ступенькам, я понимаю, что моя сила резко возросла, намного больше, чем даже раньше. Вероятно, сила обломка.

Звучно выбив дверь, да так, что ошмётки полетели в разные стороны, я сразу же заметил человека, стоявшего за множеством ровно расставленных склянок. Однозначно — это он, тот, кто запечатал «мою» память, хозяин Башни Гибила.

Гарис. Безумный маг.

<http://tl.rulate.ru/book/7122/285676>