

Глубины потустороннего лабиринта

Глава 11: Охота

После исследования Лабиринта вместе с Диа мой EXP увеличился примерно на 100 пунктов. До повышения уровня оставалось около 600 пунктов.

100 EXP за два часа шлифовки... Это так чертовски медленно, что я могу даже зевнуть.

для более быстрого прохождения читайте на сайте webnovel.site

Однако, видя, что тридцатилетние опытные искатели приключений все еще находятся на 10-м уровне, я бы сказал, что такой рост был довольно быстрым по сравнению с этим. В конце концов, мне нужно было делать то же самое еще шесть дней, и я достиг бы 5-го уровня. При таком темпе мне понадобится меньше года, чтобы догнать тех, кто сражается уже десять или около того лет.

Подчеркните "в сравнении", поскольку я отнюдь не был доволен такими темпами роста.

Моей целью было преодолеть сотый этаж Лабиринта. Я полностью включил свои игровые очки и создал новые, более эффективные планы исследования только ради этой цели.

Во-первых, мне нужно было подготовить все необходимые предметы для исследования. Я был слишком неопытен, чтобы отличить правое от левого, но после первого исследования с Диа я почувствовал, что в первую очередь нам нужна способность продолжать бой.

Я не потерял ни одного НР во время нашей разведки; только мой МР достиг дна. Другими словами, пока у меня есть способ восстановить МР или лучше сохранить МР, я смогу сражаться бесконечно; это приведет к увеличению количества EXP.

Далее, мне нужно было знать, как охотиться на монстров подходящего для нас ранга. С огневой мощью Диа будет гораздо эффективнее сражаться с более сильными монстрами и увеличивать количество EXP и денег.

Это довольно распространенная история. В итоге мне нужно было обеспечить себе средства восстановления и тщательнее выбирать места для охоты. Самые элементарные основы для любой работы по повышению уровня в MMORPG.

"...Моя домашняя работа очевидна".

С этим подтверждением я пробормотал про себя.

"Ара, что очевидно?"

Линн-сан ответила на мой монолог.

"...Ничего.

Я только что снова начал ходить в Лабиринт, и я как раз думал о том, как важно знать, где находятся чудовища".

Как работник таверны, она должна быть хорошо осведомлена о Лабиринте. Я рассказал ей о своих мыслях, ничего не скрывая, ожидая получить совет.

"Хи-хи. Ты сказал, что раньше тебя это обескураживало, но теперь ты снова решился на это".

"Да, в конце концов, у меня есть время. Когда мне нечего делать, я почему-то всегда возвращаюсь в Лабиринт..."

"В конце концов, ты проделал весь путь из Фании, чтобы бросить вызов Лабиринту. Я не могу винить тебя".

"Я постараюсь не пострадать, чтобы не причинять неудобств таверне".

"Нет, нет, сосредоточься больше на своей мечте, чем на таверне. Это место будет продолжать открываться, так или иначе. Более того, ты что-то говорил о монстрах и прочем. Я предлагаю тебе пойти и спросить у управляющего".

Я тоже так думал. В конце концов, его уровень был 15 - один из самых высокоуровневых бойцов, которых я когда-либо видел.

"Ты прав. У меня много вопросов, и я думаю, что у менеджера есть на них ответы".

"Да, да. Так и сделай".

На этом наше легкое подшучивание не закончилось. После этого мы оба были по уши заняты огромным количеством клиентов...

* * *

-После окончания работы в таверне наступил следующий день.

Началось мое второе исследование Лабиринта с Диа.

После разговора с управляющим накануне вечером у меня было довольно надежное представление о том, где в Лабиринте появляются сильные монстры. Я также составил список монстров, которые могли бы обеспечить нам как можно больше EXP, с которыми мы могли бы справиться с помощью наших способностей. Мы были готовы идти.

"Кхм. Сегодня мы будем сражаться с монстрами высокого ранга или, может быть, даже с боссом".

"Ооо, босс! Это круто, очень круто!"

Я встретился с Диа в церкви и изложил ему свой план на день, и он отреагировал с энтузиазмом.

"Из того, что я исследовал, кажется, что нам понадобится дорогой предмет, чтобы решить проблему МР, так что... мы будем шагать вперед с нашей стратегией вместо этого".

"Согласен. Давайте пойдем прямо к боссу. БОСС!"

Похоже, что односторонняя резня, которую мы устроили ранее, ему все-таки не понравилась. Должно быть, в нем разгоралось желание сразиться с более сильными врагами.

"Это значит, что мы нырнем немного дальше, так что не отставай от меня".

"Понял."

Затем я поместил "Карту" на свой "Дисплей". Карта облегчила нам исследование глубин.

Полагаясь на информацию, полученную в таверне, мы направились к месту, где мог находиться монстр-босс. По пути туда я старался как можно больше экономить МР. Хотя я не мог расслабиться в поисках, я старался не использовать "Измерение", сражаясь с монстрами низкого ранга.

Я выбирал монстров, которых мы могли легко победить, пока мы шли по Лабиринту, и вскоре коридор постепенно изменился.

Из безликих каменных конструкций коридор превратился в яркий зеленый путь, постепенно увеличиваясь в размерах и зарастая деревьями. Дальше... был лес.

Больше не было никаких пересечений путей из одного коридора в другой. Вместо этого был огромный темный лес, простиравшийся насколько хватало глаз. Это было доказательством того, что мы попали в более глубокую, особенную область.

"Кхм. Мы вошли в зону, предназначенную для этих насекомых (жуков). Теперь мы будем убивать главного монстра, "Королеву леса"".

"А?"

Я торжественно объявил, что мы будем убивать босса. Несмотря на то, что я уже сказал ему, что он должен стрелять в босса с безопасного расстояния, когда это возможно, Диа все еще выглядел озадаченным.

"...бекас. Бекас, понимаешь, бекас".

"Подожди, подожди секунду. Бекасить, когда я могу - ты это имеешь в виду, да? Только не говори мне... что мы можем сделать четкий выстрел даже отсюда?"

"Позволь мне объяснить план".

"Э, вай!"

Когда я увидел, что обычно быковатый Диа выглядит гораздо более испуганным, чем я ожидал, он показался мне довольно милым, поэтому я продолжил свои объяснения, не слушая его.

"Если информация верна, я должен быть в состоянии определить местонахождение босса с того места, где мы находимся. Тогда я хочу, чтобы ты со всей силы выстрелил своей магией в том направлении, куда я укажу. Босс должен умереть мгновенно, вероятно. Нам также нужны выпавшие предметы, так что стреляйте во всю мелочь вокруг босса. Думаю, тогда к нам придут еще несколько мелких мальков, но их тоже можно отстреливать издалека. Затем, если они подойдут достаточно близко, чтобы создать проблемы, я встречу с ними лицом к лицу. В этом

случае, я не буду обращать внимания на экономию МР. Я буду сражаться изо всех сил, а вы будете прикрывать меня огнем". -Вот и все по нашему плану. С нашими способностями мы должны быть в состоянии выполнить его с легкостью. Есть вопросы?"

"Хм, хм...? Мы действительно сможем это сделать?"

"Без сомнения."

Я сказал это преувеличенно, чтобы избежать ненужного давления на Диа, но я был уверен, что миссия будет легкой с нашими способностями.

В этом мире мои способности и способности Диа были настолько необычны.

Если бы между нами был хотя бы один обычный авантюрист, эта стратегия была бы невозможна. Это было возможно только потому, что в моей партии была только Диа, исключительная авантюристка, и все благодаря моей способности видеть таланты насквозь. Способность видеть способности других людей с помощью "Проявления", которой я обладал, была таким же обманом, как и другие мои способности.

"Я понял. Я в долгу перед тобой, Христос. Я доверюсь твоим словам".

"Не нагнетай обстановку. Если я все правильно понял, это действительно будет легко. Ты увидишь, когда все закончится. Ты действительно такой сильный, Диа".

Я подбадривала его, чтобы уменьшить его душевное смятение.

"...Правда, правда?"

"Правда... Ну, я начну поиски, так что подожди немного".

Я применил "Умножение измерений" и расширил свое восприятие в том направлении, куда меня привела полученная информация.

Я расширил обзор сквозь деревья леса и... обнаружил монстра длиной около пяти метров, прислонившегося спиной к огромному дереву. Это было двуногое чудовище с крыльями, как у бабочки, и ракообразной броней. Вокруг него бродило еще несколько монстров, которые, похоже, были его подчиненными.

Я указал на это место. Благодаря "Измерению" в моем сознании была заложена пространственная информация, которую можно было определить с точностью до миллиметра. Если бы не было никакой погрешности, то наш расчетный удар пришелся бы на сердце Королевы Леса.

"Хорошо, я нашел его. Диа, положи свою руку поверх моей. Затем выстрели своей магией туда, куда я указываю. Не беспокойся о ветре или препятствиях. Большинство вещей не могут повлиять на твою магию, а даже если и повлияют, я скорректирую прицел."

"...Понятно."

Диа выглядел озадаченным, но он сделал, как я приказал, положив свою руку на мою через плечо сзади.

"Цель не движется. Я не думаю, что она будет двигаться, пока мы не подойдем к ней ближе. Ты

можешь стрелять по своему времени, Диа, чтобы не обжечь мне руку..."

"Все в порядке. Теперь я могу стрелять".

С этими словами Диа закрыл глаза и начал концентрироваться. После нескольких секунд паузы он открыл глаза, а затем крикнул...

"Вот так! "Пламенная стрела"!!!"

Мгновение спустя из его руки вырвалась вспышка света.

Я сразу же убрал руку от руки Диа, как только почувствовал сильный жар от нее. Все это тепло высвободилось и понеслось прямо вперед, проделывая дыру в деревьях. "Измерение" последовало за его траекторией.

Затем, это мгновение закончилось, и "Огненная стрела" пронзила горло Королевы Леса.

* * *

* * *

□Вы заслужили титул □Один, связанный с зеленью□□.

STR был скорректирован на +0.05

Мы целились в туловище, но произошел небольшой перекосяк, и магия попала в горло. Тем не менее, голова монстра была отделена от тела, и наша цель умерла мгновенно. Очевидно, магия Диа стала немного нецелевой, когда была запущена на полную мощность.

Пока я убеждался, что Королева Леса мертва, я проверил свой и Диа статусы через "Дисплей". Было добавлено огромное количество EXP, и распределение между нами было 50 на 50. Я понятия не имел о деталях формулы распределения EXP между всеми заинтересованными сторонами, но казалось, что сотрудничающая партия в основном получает равное количество EXP на каждого члена.

Я улыбнулся ожидаемому результату и перешел к следующему шагу.

"Да, хорошо. Мы победили босса. Теперь пойдем и победим его подчиненных. При этом не похоже, что они знают, где мы находимся. Они просто бродят налево и направо. План меняется, мы уничтожаем минимальное количество врагов и охраняем выпавшие предметы, не ослабляя бдительности."

"А? И это конец?"

Диа недоверчиво смотрела на то, как внезапно закончилась битва.

"Ага, вот и все, конец. Теперь давайте двигаться вперед с осторожностью. Мы будем уклоняться от врагов, но я уверен, что нам не удастся избежать битвы полностью, так что будьте готовы".

Сказав это, я осмотрелся, чтобы лучше понять ситуацию вокруг добычи.

Половина подчиненных монстров передвигалась в поисках врага, который застрелил их

хозяина. Однако другая половина оставалась на месте.

Мы с Диа потратили около десятка минут, избегая врагов, и подобрались к месту, где выпадали предметы босса.

До него было всего несколько сотен метров. Это заняло больше времени, чем ожидалось, из-за всех обходных путей, которые нам пришлось сделать. Затем, убедившись, что мы в достаточной безопасности, мы прицелились в трех монстров-подчиненных, которые ждали в засаде около выпавших предметов. Я подал сигнал Диа глазами, и он выстрелил по моей команде.

Первый ничего не смог сделать, был застрелен, не зная, что делать. Остались еще двое. В этот момент они, похоже, заметили направление, откуда исходила магия. Оставшиеся двое направились прямо туда, где находились мы. Видя это, я позволил Диа сделать то же самое, что и раньше.

Я приказал ему прицелиться в монстра, который шел к нам по прямой, и выстрелить. На полпути монстр был пронзен "Огненной стрелой". Затем появился последний, которого я сразил своим мечом. Этот монстр был рангом выше, чем монстры, с которыми мы обычно сражались, поэтому я сражался с ним, не экономя МР.

Для меня бой с последним монстром в ближнем бою - это все, ради чего стоит сражаться с боссом.

Монстр напоминал боевого богомола - в обеих его руках были острые лезвия, одно из которых быстро замахнулось на меня. Я увидел его глазами и переместил свое тело, чтобы увернуться. Не успел я перевести дух, как вторая рука богомола с лезвием пронзила меня снизу вверх. Я парировал ее плоской стороной меча, а затем ударил ногой по туловищу богомола, чтобы сохранить дистанцию.

Именно тогда я убедился в своей победе. У монстра не было никакой специальной атаки, которая могла бы пронзить меня насквозь, так как все его атаки были косыми. Похоже, он также не стремился к Диа, которая стояла позади меня. Я был на стороне получателя и тянул время, пока...

"- "Огненная стрела"!"

В тот момент, когда я открыл дистанцию во второй раз, голова богомола была снесена.

"Фух..."

"Ты в порядке, Христос? Черт, это был чертовски быстрый жук".

Это был самый быстрый и резкий атакующий монстр, с которым я сталкивался до этого момента. Но, честно говоря, я не собирался проигрывать в схватке один на один - настолько мощной была моя магия. Моя "Магия измерений" позволяла мне захватывать пространство вокруг себя таким образом, который не имел аналогов в ближнем бою.

"Что-то вроде этого все еще легко. В любом случае, теперь это действительно конец".

"Понятно. Тогда это хорошо."

Мы с Диа начали собирать выпавшие предметы. Собрав волшебный камень босса-монстра и уникальный выпавший предмет, мы покинули специальную зону, чтобы не столкнуться с

другим монстром.

Мы осторожно двинулись к главной дороге и обезопасили себя, прежде чем я проверил оставшийся запас МР.

Видя, что у меня осталось больше половины, я посоветовался с Диа.

"Ну что ж, Диа. Может, пойдем и победим следующего монстра-босса?"

"Эх, есть еще один?"

"Тот, который находится недалеко отсюда, должен быть в Деревне Гоблинов. Гоблины - двуногие человекоподобные монстры, и среди них есть один огромный гоблин, так что пойдем и победим его."

"...Ааа, понял. Как раз то, что я хотела".

Диа согласился, перекачивая на ладони волшебный камень Королевы Леса. Мы направились к месту, о котором я слышал слухи, и повторили предыдущие шаги.

Естественно, даже если мы имели дело с гоблинами, результат был тот же. Спустя всего несколько десятков минут очередной босс был повержен. Диа в разочаровании пробормотала.

"- Как-то это немного отличается от исследования Лабиринта, о котором я думала... Нет, я не говорю, что это плохо или что-то в этом роде. Просто..."

"Я согласен с тем, что ты чувствуешь. Однако, это самый безопасный и эффективный метод, который мы можем сделать с нашими возможностями..."

Наши сражения, в которых использовались особые способности и необычные магические силы, были далеки от обычных сражений. Несмотря на это, мы с Диа повторили нашу формулу. В конце концов, мы смогли победить монстров-боссов, чудовищ, которые в любом другом сценарии могли бы легко лишить нас жизни, не сражаясь с ними, так что нам не на что было жаловаться.

-В тот день мы с Дией победили в общей сложности трех монстров-боссов, прежде чем вышли из Лабиринта.

□Вы заслужили титул □ Сила трусости□□.

STR был скорректирован на +0.05

□Вы получили титул □Trample Down□□.

STR был скорректирован на +0.05

□Статус□

Имя: Айкава Канами

НР: 119/151, МР: 25/141

Класс:

Уровень: 4

STR: 3.14, VIT: 3.21, DEX: 4.07, AGI: 5.05, WIS: 6.10, MAG: 8.09, APT: 7.00

Конституция:

Замешательство: 4.27

EXP : 3442/800

□Навыки□

Приобретенные навыки:

Размерная магия: 5.01

Врожденные навыки:

Владение мечом: 1.01

Замораживающая магия: 2.02

??? :

???

??? :

???

□Магия□

Замораживающая магия:

Заморозка: 1.00

Лед: 1.01

Размерная магия:

Измерение: 1.02

Внутренняя магия:

Многомерность: 1.01

Dimension Gladiator: 1.01

<http://tl.rulate.ru/book/71474/2462805>