

Глава 9

Ловушка Лабиринта Передачи

Мы вошли в темницу [Свиньи].

Судя по всему, в этом подземелье было 12 этажей, то есть всего было 36 комнат.

Много...я не планировал уделять время каждой из них.

- Все, ускорьтесь вдвое! Кто не успел, тот опоздал...

- Есть!

- Ммм, я сделаю всё возможное...

- Ты недооцениваешь мою скорость, патрон!

Мои монстры отвечали энтузиазмом...

Я хотел как можно скорее разбить кристалл врага.

Меня беспокоили не потенциально сильные враги и смертельные ловушки, подстерегающие нас где-то. Скорее, я боялся, что мой кристалл разрушится до того, как я успею разбить вражеский.

Герцог, Жухэ и несколько Рыцарей остались в Авалоне, чтобы обеспечить его защиту.

В лобовом бою они практически не могли проиграть, но было возможно многое другое. Например, у врага могла быть какая-то способность мгновенно без боя прибыть в мою хрустальную комнату.

Тем не менее, беспокойство ничего не изменит.

Единственное, что мы в атакующем отряде могли сделать, - это как можно быстрее пройти через подземелье врага. Поэтому многие члены атакующей группы были, если так можно выразиться, быстроногими.

По пути Океанские Певцы дали мне отчёт. По их словам, другое измерение в настоящее время было так же пусто от вражеских монстров, как и темница, в которой мы находились.

Или враг просто не смог получить медаль другого измерения?

Как бы здорово это ни было, более вероятно, что это была какая-то ловушка для усыпления нашей бдительности. Итак, я дал указание быть начеку.

Прошел час ...

- Ото-сан, странное подземелье! Здесь никого нет...

- Даже мой ветер ничего не улавливает. Это должно быть ловушка.

- Постарайтесь не обращать на это внимания. Остаётся только двигаться вперёд. Скорее всего, они где-то нас подстерегают.

Комната за комнатой...мы все глубже погружались в темницу.

За исключением самой первой комнаты подземелья на первом этаже, каждая комната подземелья, которую мы прошли, была более или менее тем, что можно было бы назвать комнатой типа лабиринта.

Мы уже прошли во вторую темницу четвёртого этажа, но до сих пор никого не встретили.

То же самое было и в другом измерении.

Может быть, они решили где-то объединить свой военный потенциал и в массовом порядке столкнуться с нами? Нет, не может быть. После нашей первой встречи, где участвовал белый рыцарь и Рыцари Авалона они поняли, что произойдёт, если они массово на нас нападут. Но тогда что ещё это могло быть? Не может быть, чтобы у них не было никакого плана.

- Аура, сканируй врага более тщательно, чем обычно. Ророно, также будь строже в восприятии ловушек.

- Угу, поняла. Я буду пользоваться нашим передатчиком данных...

Ророно была экспертом в магии земли. Таким образом, она могла получать информацию обо всём, что касалось земли.

Это делало ловушки видимыми.

Это ещё не всё. Устройства доступа в виде планшетов были переданы монстрам, которые исполняли роль лидеров, и благодаря этому они могли легко просматривать информацию,

собранную Ророно. Без сомнения, это был гораздо более быстрый и более точный метод передачи больших объёмов информации, чем устное общение.

В целом это обеспечивало сверхбыстрое исследование подземелий.

- Ророно, я думал добавить больше подземных этажей, но сначала хотел услышать твоё мнение.

- Я того же мнения. Во времена [Войны] чем больше этажей, тем лучше. Этим можно выиграть время.

- Я так и подумал. Даже без монстров, которые управляют ими, просто наличие дополнительных этажей, на прохождение которых требуется время...имеет большое значение. Используя мои оставшиеся DP, я сделаю подземелья как со сложным рельефом, так и с ловушками.

- Я поддерживаю. И если мы сможем правильно расположить комнаты, время, которое потратят враги будет большим.

Что касается монстров, в подземелье должно быть легко сражаться с определёнными из них, но, когда речь идёт просто о том, чтобы заставить врага потратить как можно больше времени, может быть достаточно чего-то вроде комнаты [Лава], полной одной лишь магмы.

Но тогда у вражеских летающих монстров не было бы никаких проблем. В этом случае размещение комнаты [Лабиринт] с максимально низким потолком сразу после комнаты [Лава] должно снова замедлить продвижение.

Это лишь несколько примеров того, как эффективное упорядочение подземных комнат с особым ландшафтом могло препятствовать прохождению через них, а иногда даже остановить их захват противником. В приведённом выше примере, если была добавлена комната [Озеро] после [Лавы] и [Лабиринта], только маленькая группа монстров смогла бы их преодолеть.

- Что ж, тогда переходим в следующую комнату. Готовьтесь.

Все кивнули, и мы пошли в следующую темницу.

В этот момент меня охватило чувство страха.

А потом появилось ощущение, будто я плыву. Это было почти похоже на перемещение в пространстве.

Нет, не почти, меня перемещали! Итак, это та самая темница, да? Неприятно, но сейчас у нас нет выбора, кроме как пережить это.

Существовали различные типы комнат в темницах, которые можно было купить в [Книге Владык Демонов]. [Луга], [Равнины], [Лава], [Море], [Пустошь] и многое другое.

Чем проще была комната, тем дешевле. И наоборот, чем более индивидуальной была местность, тем дороже она становилась. Например, комната [Лава] была в три раза дороже, чем простая комната [Равнины].

Кроме того, если комната подземелья имела какую-то магическую функцию, стоимость DR была ещё выше.

Комната [Хранилище сокровищ], которая периодически производит сундук с сокровищами, была прекрасным примером.

Были также комнаты [Терапии], которые увеличивали собственную целительную силу, а также восстанавливали магическую силу, просто находясь в комнате подземелья.

Эти две комнаты были астрономически дорогими, но я надеялся когда-нибудь занять такие комнаты в своей темнице. Если бы я оставил Куину в комнате [Терапии], скорость, с которой она накапливала бы магическую силу в ворсинках своего хвоста, несомненно, взлетела бы до небес.

А потом мы случайно наткнулись на темницу.

Это была ещё более дорогая комната, производившая удивительный магический эффект.

Она называлась...[Лабиринт Передачи]

Как следует из названия, в тот момент, когда кто-то входит в эту комнату-лабиринт, он случайным образом переносится в одну из шести точек передачи темницы.

Что ещё хуже, все эти точки были размещены на окраинах лабиринта, а выход – в его центре. Более того, пока один из них не выйдет из комнаты, они не только не смогут воссоединиться с союзниками, которые были брошены в другие точки, но и не смогут вернуться ко входу.

- Комната – полный кошмар...

На первый взгляд, Трансферный Лабиринт представлял собой очень удобную комнату для разделения военного потенциала врага. Однако, похоже, в ней был недостаток, заключающийся в перемещении членов группы в один и тот же пункт передачи.

Итак, для странников, которые достаточно хорошо работали в группе, эффект Трансферного Лабиринта был не таким сильным, как казалось изначально.

И всё же, несмотря на этот недостаток, стоимость комнаты была такой абсурдной! Я чувствовал себя всё менее и менее склонным купить такую в будущем для своего подземелья. По-прежнему было искушение заставить странников искать выход без возможности вернуться ко входу, но этого было недостаточно для такой запрашиваемой цены.

Тем не менее...

- Я так счастлива, что хозяин здесь!

- Гав!

Чтобы повысить свой уровень и уровень Тиро, мы вдвоём были в одной группе с Ророно, её Рыцарями Авалона и тремя её рыцарями.

Что касается остальных, то их скорее всего перебросили в другие точки.

Именно тогда я понял, что я упустил из виду.

- Понятно, кажется, моё суждение было несколько преждевременным. Хотя эта комната не имеет большого значения со странниками, с другими Лордами Демонов и их монстрами разброс военного потенциала действительно может переломить ситуацию.

Как обычно, я создавал монстров, которые выполняли одинаковые роли в группе. Однако на этот раз это обернулось против нас.

Имея схожие роли, им будет сложно самостоятельно восполнить свои слабые места.

Хуже всего было со снайперами. Аура и Высшие Эльфы преуспели в уничтожении вражеской элиты, но против роя врагов их ограниченных массовых атак и заклинаний могло быть недостаточно. Более того, этот лабиринт наверняка затруднял им преодоление дистанции.

С такими врагами был реальный шанс проиграть.

- Мастер, благодаря устройству доступа, которое есть у командиров, я смогла определить их местонахождение. Более того, я могу общаться с ними, пока они находятся в той же комнате темницы, что и мы.

- Прекрасная работа. Я хочу, чтобы ты сказала им следующее: как можно скорее

направляйтесь к выходу в центре лабиринта.

- Угу. Я также пришлю им данные этого места.

Если у них будут данные карты Ророно, у них будет возможность добраться до выхода, не заблудившись.

После долгих раздумий я пришел к выводу, что, если [Свинья] когда-либо и соберётся сделать ход, он сделает его здесь и сейчас, пока наши силы будут рассеяны.

Скорее всего, враги сначала сосредоточатся на других группах, избегая группу Ророно, которая уже доказала, что большое количество врагов на данный момент даже её не беспокоило.

Агарес казался тупым, но, видимо, он – настоящий интриган. И, признаюсь, я недооценил комнату [Лабиринт Передачи].

Помимо того, что я узнал, что такие комнаты эффективны в боях с Лордами Демонов, я также получил ценный урок, как формировать группы.

Вместо того, чтобы формировать группу, члены которой выполняли одну и ту же роль, было лучше сформировать группу из тех, кто восполнял недостатки остальных, чтобы они в одиночку могли справиться.

Пришлось поблагодарить Агареса за этот урок.

- Ророно, Тиро, давайте, давайте поторопимся. Ророно, я боюсь, что Аура находится в наибольшей опасности, поэтому определи её местоположение и сформируй маршрут, который приведёт нас к ней. Выход должен быть там, где сходятся все наши пути; вопрос только в том, чтобы найти путь к выходу, а затем к ней.

- Предоставь это мне.

Мы побежали, всё время молясь, чтобы враг не опередил нас.

◇

[Снайперский корпус] Процела состоял из Ауры и высших эльфов.

Они были отделены от остальной армии и в настоящее время направлялись к выходу.

По пути Аура была веселее, чем обычно, она пыталась подбодрить встревоженных высших эльфов.

Через некоторое время они вышли на открытое пространство.

Внутри комнаты лабиринтного типа открытые пространства явно были не к месту.

Более того, открытое пространство занимала абсурдно большая армия орков, которые были существами, которые были сильнее и жестче, чем гоблины. Среди них были даже высокопоставленные лица.

- Я рада, что у нас сегодня много целей, но я не думаю, что наших пуль достаточно...

У Ауры и высших эльфов было ограниченное количество патронов для их противотанковых винтовок. Конечно, они приготовили и носили с собой пули, но, поскольку каждая пуля была большой, они носили на себе столько, сколько могли унести.

Обычно это не было проблемой, поскольку мифриловые големы Ророно носили с собой большие контейнеры с боеприпасами, и эти големы обычно давали пули монстрам. Однако на данный момент такая возможность для эльфов была недоступна.

- Не слишком хорошо это для нас, правда? Но если я проиграю с такой армией, я не имею права называть себя [Монстром Завета]. Кроме того, Ророно-чан уже какое-то время находится в центре внимания; может это мой шанс блеснуть...

Сказав это, Аура приготовила свою драгоценную винтовку.

В следующий момент почти одновременно раздался выстрел и крик орка, сигнализируя о начале боя.

Несмотря на обстоятельства, Аура улыбнулась при мысли, что это может быть прекрасной возможностью.

Подобно Куине, которая открыла возможность эволюции, и Ророно, получившей мощный навык под названием [Материализация], Аура получила новый козырь в качестве [Монстра Завета] Проща.