

В настоящее время мы находимся на 5-м этаже.

"Ежедневное подземелье" открывается на пятом этаже, но есть только три типа подземелий, в которые можно отправиться, когда впервые откроете его. Это шахты Изральта, Кендертский лес и плато Синмирел.

В этих трёх подземельях можно собирать с появляющихся монстров камни атрибутов низкого ранга, которые можно использовать для получения камней более высокого уровня.

Понедельник и вторник - это Шахты, среда и четверг - Лес, а пятница и суббота - Плато. В воскресенье открыты все три подземелья.

Я сижу на скамейке в сквере и уплетал куриную ножку.

Давненько я не ел мяса. Не ел его с момента прибытия, так что прошло чуть больше месяца.

После вчерашней охоты Дженны я наконец-то ел мясо. Это была неплохая перемена. Вкусно или нет, но есть только картошку было бы несбалансированно.

"Ты ждал, не так ли?"

"Ага."

"Только не говори мне, что не ждал".

Дженна вышла из своей каюты.

На спине у нее лук и колчан, а на поясе - кинжал.

"Тебе понравилась еда?"

"Это было очень вкусно, но нам уже не хватает оленя".

К этому времени в столовой в задней части домика идёт праздник.

Ну, не в этом дело. Я сказал.

"Изель, я хочу пойти в ежедневное подземелье".

[Сейчас я открою дверь!]

Чирк.

Пространственно-временной разлом медленно открылся. Текущее время, 7:48 утра.

"Ежедневное подземелье, которое сейчас открыто, это Плато. Верно?"

[Да.]

Между вчерашним и сегодняшним днём по земному времени прошёл день. Календарь, который я составил, сравнивая время в зале ожидания с земным временем, постепенно сходился. Я закончил доедать то, что осталось от куриной ноги, и выбросил кости в мусорное ведро.

Дженна и я вошли в разлом.

[Поднимись на башню, спаси мир!]

[Главное подземелье: Текущее количество этажей для восхождения - 5]

[Ежедневное подземелье: Пиршество для глаз!]

[Ежедневное подземелье: плато Синмирел (11 часов)]

[Собирайте различные редкие материалы!]

[Исследовательское подземелье]

[Недоступно! Очистите 10 этаж главного подземелья].

Зеркало слева от прохода в главное подземелье затемнено. Это естественное изменение, поскольку единственное место, куда мы по-прежнему можем отправиться в одиночку, - это Ежедневное подземелье.

"Но действительно ли можно стать сильнее, собирая материалы?"

"Разве я когда-нибудь ошибался? Следуй за мной".

Не только я, но и Дженна близка к повышению. Чтобы повысить уровень Дженны, нам нужно собрать по два камня атрибутов.

На этот раз нас только двое. Аарон с рассвета машет копьём на тренировочной площадке, как бы навёрстывая упущенное за вчерашний день. Дика тоже участвует.

[Проход открыт, вам просто нужно пройти через зеркало!]

"Хорошо."

Я посмотрел вверх.

Темные тучи на пепельном небе. Нект не подключался.

Я приложил палец к центральному зеркалу, и он проскользнул сквозь него. Размытая волна излучалась от поверхности соприкосновения моей руки и зеркала. Я сделал глубокий вдох и толкнул себя внутрь.

Пейзаж изменился.

Подул свирепый ветер. Камыши в поле прижались к его телу.

[Временная команда (Хан и Дженна) вошли в Ежедневное подземелье, плато Синмирел (самый низкий уровень). Они вернутся после сбора материалов!]

Позади нас был портал, похожий на тот, который мы видели в лесу.

Дженна вышла из портала. Прижав кончики пальцев ко лбу она осмотрела окрестности.

"Хороший вид, и приятный ветерок".

С утёса, на котором мы стояли, открывался вид на равнину. Я не был уверен в точной высоте, но она должна была быть не менее 1000 метров над уровнем моря. Я протянул руку к внешней стороне утёса, и передо мной возникла прозрачная стена.

С внутренней стороны скалы было травянистое поле. Вдруг я заметил красный цветок в трещине скалы.

"Растение жизни".

Я видел иллюстрации с изображением шестиконечных красных лепестков. Это был ключевой ингредиент для зелья восстановления. Я заберу его, когда закончу свои дела и у меня будет время.

"Следуй за мной".

"Вперед!"

Мы пробираемся через траву.

Монстр здесь - это Следопыт Плато. Он знает, как ориентироваться по местности. Нужно лишь следовать за ним к реке, и затем окружить...

"Мне повезло."

Я нашёл его сразу.

[Следопыт плато Ур.10]

Следопыт Плато - огромный волк с иссиня-черной гривой.

Он опустил лапы в реку и пил. Мы спрятались под скалой в пяти метрах от реки.

"Это наша добыча?"

Я молча кивнул.

Я вытащил меч из ножен и поднял щит. Дженна прикрепила стрелу к своему луку.

Вот так в подземелье каждого дня недели появляется монстр, которого можно назвать привратником. Для леса - это олень, плато - волк, а пещеры - змея.

"Целься в ноги".

"Не лучше ли выстрелить ему в голову и убить одним выстрелом?"

"Я устрою ему хорошую взбучку".

Дженна направила лук на волка.

Вылетела стрела.

"Пинг!"

"Кряк!"

Волк отпрыгнул в сторону, как будто ждал этого, увернувшись от стрелы.

"Я же стреляла в него сзади!"

"Я же говорил тебе."

У него есть особый навык под названием "Внезапное уклонение".

Это продвинутый навык, который блокирует неожиданные атаки с высокой вероятностью. Его недостатком является снижение шанса защиты в некритических ситуациях, но, похоже, в итоге он не сработал.

"Гррр..."

Волк демонстрирует свою враждебность.

Нет необходимости прятаться. Я медленно выхожу из-за скалы.

"Вууф!"

Каждый раз, когда волк лаял, из его пасти брызгала жёлтая слюна.

Он не был такого же размера, как королева леса. Его конечности были набиты шишковатыми мышцами. Острые коренные зубы выглядывали при каждом лае.

"Если ты попадёшь в меня, я убью тебя".

"Не волнуйся".

"Я иду!"

Я побежал, держа щит перед собой. Волк выпрыгнул мне навстречу.

"Активация Берсерка".

Эта битва - чисто собачий бой, стратегия не нужна. Я решил использовать "Берсерк" из моей последней миссии. Это навык с высоким риском и высокой наградой, который повышает все твои показатели, пока ты теряешь рассудок.

Как его активировать?

Может, просто разозлиться?

Я перестал думать и поднял щит.

Мощный удар потряс мою левую руку.

Существо ударило по моему щиту передней лапой размером со спину взрослого человека. Не такой мощный, как Королева Леса, но такой же грозный.

Подтянувшись, я перекатился. Когти впились в землю.

Волк взмахнул когтями в мою сторону.

Коготь задел кончик моего носа.

Капля крови стекала с переносицы.

Он был быстр.

Между атакой и ударом не так много времени. Также сложно справиться с мечом - если неправильно заблокировать атаку, мне отсекут правую руку. Если бы не мой щит, мне было бы трудно с ним справиться.

Я медленно отступал, парируя каждую атаку своим щитом.

Пинг!

Стрела вонзилась в бок волка.

"Гррр!"

Волк развернулся и оскалил зубы на Дженну.

Я направил меч на волка, стоявшего ко мне спиной. Волк быстро развернулся и взмахнул когтями.

Я оттолкнулся от траектории его когтей. Кожаные браслеты на моей правой руке порвались, но

мне удалось вогнать меч ему в бок. Прямо рядом с тем местом, куда вошла стрела.

Пинг!

Стрела прилетела и пронзила волчий хвост.

Я ударил волка щитом по голове, когда он попытался добежать к Дженне.

Пинг!

Ещё одна стрела ударила.

Дженна позади меня, я впереди.

Волк был застигнут врасплох и погиб под градом ударов мечей и стрел.

Мгновение спустя.

Волк высунул язык и обвис.

Из его пасти выскользнула маленькая бусинка.

[Низкоранговый камень атрибута "Вода"]

[Класс: D-]

[Камень атрибута, содержащий энергию плато. Используется для изготовления различных предметов и продвижения некоторых героев].

Мне повезло.

Я снова получил камень атрибута с первого раза.

Мне также повезло, что появился только один. Горные следопыты обычно встречаются группами, по крайней мере, по две особи. Этот, похоже, отделился от группы, чтобы попить воды.

Жаль, что я не успел использовать "Берсерк", но в будущем будут возможности.

"Дженна,ними с него шкуру".

"Для чего ты собираешься её использовать?"

"Это все на потом".

"И когда будет это потом?"

Дженна хмыкнула и начала снимать шкуру с волка своим кинжалом.

Я сорвал красный цветок с берега реки.

"Посмотрим, ингредиенты для зелья..."

Трава жизни, вода плато, чёрный гриб и золотой камень.

Первые два можно найти здесь. Чёрный гриб можно найти в лесу, а золотой камень - в шахтах.

Не совсем понимаю, зачем нужны камни, но их запас бесконечен.

Я старательно собирал травы, пока Дженна снимала шкуру.

Обычно их трудно собрать без навыка "Травник", но здесь это было несложно, поскольку название предмета пришло мне на ум, как только я его увидел.

Вода плато- это буквально вода из реки на плато.

Я достал заранее приготовленное ведро и наполнил его речной водой.

"Что делать с когтями и зубами?".

"Вырвать их и рассортировать".

"Ура".

Шурх.

"Как тут мирно."

Сказала Дженна сзади меня, держа нож в руке.

"Скажи это после того, как сотрёшь кровь со своих рук".

"Да ладно, это доказательство того, что я много работала".

Чёрная шкура волка отслоилась.

Дженна начала отстригать ему когти.

"Если бы мы только могли вот так жить в мире, охотиться и собирать. Я бы хотела, чтобы Мастер ушёл навсегда, а ты? У нас есть еда. Есть где спать. Это был бы рай без Мастера!"

'Я бывший Мастер, Дженна.'

Я проглотил слова внутри. Рай без Мастера. Она определённо не ошибалась. Теперь у нас есть люди, с которыми можно общаться, а ежедневные подземелья обеспечивают нас едой. Была создана небольшая деревня.

Интересно, думали ли люди в Нифльхейме о том же?

Мысль о том, что они теперь без Мастера.

Я не без претензий к нынешнему хозяину.

Я бы занял его место, если бы мог, и я уверен, что мог бы управлять залом ожидания гораздо эффективнее, чем сейчас.

"Ты не хочешь сражаться?" - спросил я Дженну.

"Что ты имеешь в виду?"

"Дело не только в том, чтобы сражаться на передовой. Ты можешь охотиться, и не то чтобы у тебя не было навыков, так что я не думаю, что тебе придётся беспокоиться о синтезе".

"Ты собираешься дать мне место?"

"Почему бы не быть лучше, чем есть?"

На самом деле, с точки зрения выживаемости, лучше быть некомбатантом, чем сражаться в

основной партии. Если бы я заботился о выживании, я бы выбрал этот путь.

Как плотник, который, возможно, сейчас точит ветки в своей мастерской.

"Почему бы тебе не пойти этим путём?" - спросила Дженна.

Я рассмеялся, не отвечая.

К этому времени у меня было полно красной травы.

"Давай на этом остановимся. У нас мало времени".

Дженна стряхнула с рук кровь и встала.

Мы схватили нашу добычу и направились к portalу.

На обратном пути нас встретили пятеро волков.

Охотники плато обнажили свои зубы.

"Быстрее в портал!"

Похоже, они были спутниками того волка которого мы убили. До портала недалеко. Мы бежим прямо к нему.

"Скорее!"

Дженна бросила нашу добычу в портал.

['Дженна (□)' собрала "Шкуру следопыта плато"].

['Дженна (□)' собрала "Острые клыки"].

['Хан (□)' собрал "Траву жизни"]. ...

Закинув ингредиенты одним махом, мы бросились внутрь портала.

[Миссия завершена!]

[Герои возвращаются в зал ожидания].

Вернувшись на площадь, мы слегка поправили свою одежду.

Материалы, которые мы только что принесли через портал, были автоматически упакованы и сложены на полках склада.

"Я думала, что умру! Как же мы будем собирать ресурсы, когда они кишат вокруг?"

"Обычно они не остаются возле портала".

При встрече с ними, лучше просто сбежать через портал. Попытка будет потеряна, но это лучше, чем в главном подземелье, откуда невозможно выбраться.

В будущих походах в подземелье я буду добавлять в команду одного бойца в качестве сопровождающего. Четыре собирателя и один сопровождающий. Это стандартный состав для ежедневного подземелья.

Я кратко рассказал Дженне о подземелье.

Я не могу рассказать ей все подробности.

Я рассказал ей, что и как нужно делать, чтобы добраться до второй звезды.

Дженна интуитивно понимала такие понятия, как уровни и ранги. Это нельзя не чувствовать, когда твои физические способности взлетают с каждым уровнем.

"Это так странно", - сказала она, - "каждый день менять места и ходить только один раз".

"Каждый день для мастера, а не для нас. Когда мы входим в подземелье, мы должны сначала найти редкие ингредиенты и захватить их, а остальные ресурсы оставить другим членам команды".

"Хорошо".

Когда речь идёт о камнях атрибутов и редких материалах, чем больше, тем лучше.

Их можно использовать для изготовления особых предметов или придать своему снаряжению особые способности после повышения.

"На этом пока все."

Продвижение по уровням - необходимый процесс, но не стоит его торопить.

Нет смысла торопиться, кроме как для того, чтобы разблокировать верхний уровень.

Даже если мы не можем повышать уровень, мы всё равно получаем опыт.

Если мы будем ходить в подземелья каждый день недели, то сможем собирать материалы естественным образом.

Я направился на тренировочную площадку.

<http://tl.rulate.ru/book/84668/3500653>