

Глава 7 – Смена Профессии?

Scanties (п.п. - я без понятия, как они называются у нас, просто зауглите картинки) – тип нижнего белья в Японии, которые характеризуются трусиками с низким вырезом, или проще – очень короткие трусики. Если в вас загорелся дух исследователя -□□□□□□.

«Прошло три дня с тех пор, как меня закинуло в этот мир».

Первый день я потратила на то, чтобы попасть в город, на второй и третий – я зарабатывала деньги, выполняя собирательские задания в Гильдии Авантюристов. И только после двух дней такого опыта до меня дошло.

«Я не смогу прожить, выполняя только собирательские задания.»

В день, когда зарегистрировалась, я потратила время ещё и на «поход» в церковь, но на следующий – я взяла сразу два задания. За их выполнение я получила 1 серебряную монету, и просто проведя ночь в гостинце, эта сумма иссякала. Если же включить расходы на еду и воду, тогда я в полном минусе.

Потому, что у меня есть компенсирующие деньги, назовём их так, с первого дня, проблемы возникнут не скоро, но при расходах, которые больше доходов – это просто вопрос времени.

Наверняка есть новички, как и я, которые не берутся за истребительные задания, как же они справляются?

Задаваясь этим вопросом, я пораспрашивала управляющую, и поняла, что эти новички местные и им не нужно платить за гостиницу или же, они живут в более дешёвых местах. Другими словами, мой стиль жизни не совпадает с размером моего кошелька.

Вы можете сказать, что мне просто нужно понизить мои требования, но, для современного человека, это больше походит на шутку.

Честно говоря, даже та гостиница, в которой я остановилась, не на том уровне, который я бы назвала «высоким.» Более того, как девственница, я против того, чтобы спать рядом с теми, с кем я не состою в отношениях; оставим на момент вопрос того, существует ли мужчина, который сможет «напасть» на меня.

При таких условиях, у меня нет иного выхода, как увеличить свой доход. С собирательными заданиями, неважно как сильно я постараюсь, мне всё равно не хватит, так что всё, что осталось, это – истребление и охрана.

Оба мне не по душе, но лучше я возьмусь за истребление. Так как задания по охране требуют непосредственной коммуникации с клиентом, они явно не подходят для меня. Более того, если я встречу с ними взглядом во время путешествия, даже случайно, это бы обернулось большой суетой.

Даже ранее, я сомневаюсь, что кто-нибудь наймёт такую подозрительную персону, которая отказывается снимать капюшон.

Задания по истреблению, обычно, требуют убить определённых монстров и принести какие-то определённые части их тел.

Монстры, на которых объявляют охоту обычно те, кто наносят вред или несут какой либо риск.

Клиенты – те, кто пострадали, Гильдия Авантюристов, Гильдия Торговцев или лорд города.

Истребление гоблинов, что стали раздражать людей после того, как разрослись – закреплённое задание за гильдией.

Так как это «истребление», ты вынужден убить цель, но честно говоря, это довольно тяжкая ноша для меня.

«Я никогда и жучка не убила»... это не то, что я скажу, но за всю свою жизнь, я никогда специально не убивала животное.

Думаю все современные люди такие. Честно говоря, внезапно принять подобное задание, требует немало смелости, и я всё ещё боюсь, что впаду в панику и окажусь той, кого убьют. Но я слышала о подземелье для новичков, с востока от Римьера.

Подземелья – это, обычно, лабиринты в виде пещер, а внутри неисчислимое количество монстров, ловушек и конечно — сокровищ.

Активные подземелья обычно находятся под контролем мастера подземелья, но в том, о котором я слышала, мастер был давно убит, и видимо теперь оно под юрисдикцией Гильдии Авантюристов.

Потому, что оно было истреблено очень быстро после своего формирования, оно довольно короткое, всего с тремя этажами, и видимо потому, что низкоуровневые монстры, как слизи и кобольды возрождаются постоянно, оно используется, как тренировочная площадка для тех, кто новичок в истребительских заданиях.

Кстати говоря, имя «Нубское Подземелье» довольно популярно среди авантюристов и никто не помнит его официального имени.

Конечно, даже если оно под юрисдикцией гильдии, то, что там появляется – настоящие монстры, и нельзя сказать, что там нет угрозы для твоей жизни.

Но новичковое подземелье, с его ограниченным количеством монстров имеет более низкий уровень риска, чем истребительское задание, проще говоря – идеальное место для тренировки.

Я не смогла набраться смелости и взяться за само задание, и решила пойти в подземелье и потренироваться, пока что. Если это не поможет, придётся искать другие способы увеличения дохода.



После двух часов ходьбы от восточных ворот, я увидела вход в подземелье, около озера. Кинув взглядом на табличку, которая гласила «Вход только для персонала Гильдии Авантюристов, отделение Ривьера», я аккуратно вошла в подземелье.

Говоря, что оно под юрисдикцией гильдии, не значит, что они что-то тут меняли, это пещера и вокруг – голый камень.

Крепко сжимая танто в моей правой руке, я начала осторожно осматриваться. Кстати говоря, я слышала, что пока ты будешь идти по левой стене, даже если ты потеряешься, рано или

поздно, ты придёшь к выходу.

Я могу потеряться, так что буду делать так, хотя бы пока не появятся монстры.



Идя по пещере где-то час, обыскивая подземелье, разрубая свирепых монстров, которые атаковали меня, убивая их с одного удара... не то, что произошло.

Нет, я действительно шла уже час, но, по какой-то причине, ни один монстр не напал на меня, ни разу.

Более того, я не увидела ни одного монстра. Сначала я думала, что так и должно быть, но я откинула эту идею.

Это явно ненормально; будь оно так, это подземелье не стало бы тренировочной площадкой для Гильдии Авантюристов.

Такими темпами, я впустую потрачу своё время и решив подумать, что делать, сделала привал. По правде говоря, я знаю причину всего происходящего, но просто не хочу признавать этого.

Если я признаю это, позже появятся реальные проблемы. Хотя так и говорю, убегая от реальности, такими темпами я никуда не приду.

Нужно собрать всю мою смелость и посмотреть правде в глаза.

«...Это всё из-за Ауры Злого Бога, не так ли?»

Эффект на людей намного ослаблен, чем от глаз, так что я забыла, но «эффект на людей меньше», другими словами «на существ, что не люди, это производит сильный эффект».

Нет и шанса что аура, которая заставит убежать дракона не испугает слизней и кобольдов. Так как первый этаж в виде кольца, я могу понять, почему я не увидела их.

Кстати говоря, даже когда меня забросило в лес, и когда искала травы для заданий, я ни разу не была атакована в этих местах, и только сейчас, я понимаю, что это ненормально.

«Из-за Ауры Злого Бога, монстры сбегают ещё, не увидев меня.»

Не быть атакованной монстрами, это неплохо само по себе, но в тоже время, это значит, что я не могу браться за задания по истреблению.

Для начала, цель таких заданий - монстры, которые атакуют людей, но монстры, которые постоянно сбегают от вас, наверняка нечто за гранью ожидания.

В моём же случае, это означает, что даже если я отправлюсь на охоту, монстры будут бежать со всех ног издалека, за исключением монстров гнездового типа, в какихнибудь пещерах с тупиком.

«...Я застряла.»

Награда за собирательские задания мала, и я не могу браться за защиту или истребление,

поднять мой доход будет очень трудно.

У меня действительно нет иного выхода, как понизить уровень своей жизни...?

□Ядро подземелья «Прибрежная Пещера» получило божественную защиту.□

«Мм?»

□Получен контроль над подземельем «Прибрежная Пещера».□

□Получен титул «Мастер Подземелья».□

□Получен навык «Создание подземелья».□

□Основная структура подземелья будет модифицирована на основе характеристик мастера подземелья и его атрибутов.□

□Имя подземелья было изменено на «Священную Землю Бога Зла».□

«Чего..., погоди ка.»

«Нет, серьёзно, притормози.»

Стоя в шоке от внезапного события, я наблюдала полную смену окружения перед моими глазами.

Потолок, до которого можно было дотянуться вытянутой рукой, вырос на несколько метров и сильно расширился по бокам.

Стены, которые были простым камнем, поменялись на стены из чёрного кирпича, а факелы на них сменились, зловещего вида, свечами, от которых шёл жуткий фиолетовый свет.

Вокруг витал плотный и жуткий зелёный туман, и я могла слышать озлобленные крики, будто из самого ада.

Место, в котором не было ни одного кобольда, сейчас наполнилось бесчисленными призраками и големами, бродившими вокруг.

Мда, это место явно сменилось с новичкового подземелья на пещеру с атмосферой последнего босса.

Из-за того, что монстры не нападают на меня, вместе с голосом ранее, я более менее угадала, что произошло, но всё же проверила.

«Статус.»

Имя: Анри

Раса: Человек

Пол: Женский

Возраст: 17

Профессия: Маг

Уровень: 1

Титул: Ребёнок Злого Бога, Мастер Подземелья [Новое]

Мана: 3031504

Навыки:

- Аура Злого Бога (Ур.5)
- Мистические глаза нечистой власти (Ур.5)
- Божественное зачарование (Ур.7)
- Аномальное сопротивление статусным эффектам (Ур.6)
- Магия Тьмы (Ур.6)
- Инвентарь (Ур.4)
- Создание Подземелья (Ур.1)

Экипировка:

- Танто свирепого Демона
- Чёрное одеяние Бога Зла
- Сорочка разврата (п.п. речь идёт о нижнем белье)
- Трусики Суккуба
- Чашечки Тьмы

«Мм, я надеялась, что я просто начала слышать голоса.»

«Мои титулы и навыки увеличились.»

«И я оказалась мастером подземелья.»

«Мастер Подземелья»

Правитель подземелья. Может использовать ядро для управления подземельем и уничтожения незваных гостей.

«Создание Подземелья»

Основной навык для мастера подземелья. Используется владельцем для увеличения и содержания подземелья. Ядро необходимо для использования этого навыка. Уровень зависит от количества этажей в подземелье.

Ур.1 для 1~5 этажей.

Из □ голоса □ ранее, и с описания, есть штука под названием ядро подземелья, и она

контролирует подземелье, через мастера подземелья.

Мастер этого подземелья был уничтожен, но, возможно, ядро было оставлено, или же оно по какой-то причине снова появилось.

Другими словами, я не знаю точно, как долго, но в подземелье без владельца, если у вас есть ядро, вы можете его контролировать, и из-за меня божественное зачарование распространилось на подземелье, т.е. подземелье и ядро само прыгнуло мне в руки... Я не сплю?

Плохи дела, очень плохи. Похоже, что мастера, постоянно растущего подземелья, обычно долго не живут, и если кто-то это обнаружит, на меня объявят охоту.

И теперь это место, которое должно быть начальным подземельем превратилось в это, они быстро заметят что-то неладное.

И как только всё к этому пришло.

«Просто притворюсь, что ничего не произошло.»

Мм, подумав хорошенько, даже если ненормальные изменения в этом подземелье станут известными публике, я могу просто сделать невинное лицо и жить в городе.

Конечно, я не знаю, могут ли другие его видеть, но пока что мой статусный экран никто не видел, т.е. никто не узнает, что я и есть «Мастер Подземелья».

Перевод: Hanami Project - Взято с ranobeclub.com

редактура: midgard

<http://tl.rulate.ru/book/44/821>