

В одном здании в Логтауне множество пустых или сломанных ящиков стояли на одной стороне, покрытые толстым слоем пыли. На стенах было несколько глубоких трещин и несколько неглубоких порезов, вдоль которых то тут, то там виднелись паутины, еще были разбитые окна, через которые пробивался утренний свет.

Сейчас Джин Ву стоял в центре такого здания, которое, судя по всему, было заброшено уже довольно давно.

Это было место, указанное в описании ключа от подземелья, хранившегося у Джин Ву, и на его поиски у него ушло довольно много времени, учитывая, насколько он не был знаком с этой местностью.

Джин Ву пришел сюда не сразу после боя со Смокером, сначала он получил награду и разобрался с соответствующими заданиями.

Судя по всему, Смокер вместе с Тасиги отправился в погоню за Соломенными шляпами, о чем Джин Ву особо не задумывался, а в этот город был направлен другой капитан морской пехоты, чтобы следить за порядком.

Но прежде чем получить награду, он должен был встретиться с новым капитаном, чтобы подтвердить свою личность. Впечатление от короткой встречи у Джин Ву осталось хорошее, но несколько забытое, скорее всего потому, что они обменялись не более чем несколькими словами.

Получив обильную награду, он пошел и купил несколько новых пар одежды, потому что та, что была на нем, была не в лучшем состоянии из-за тяжелого боя, через который он прошел.

Он также не забыл забронировать комнату в гостинице и хорошенько выспаться. В конце концов, хотя его тело и могло восстановиться само по себе, умственная усталость не могла быть снята без надлежащего отдыха.

И чтобы быть в оптимальном состоянии для прохождения подземелий, Джин Ву не упустил такой простой момент. Он хотел охотиться на монстров, чтобы получать опыт и повышать уровень, но не хотел, чтобы из-за его неосторожности роли охотника и жертвы поменялись местами. Неосторожность часто означала смерть, а после смерти никакие сожаления не имеют значения.

Разогрев тело, Джин Ву призвал <<Клык Расаки>>, который был лучшим и единственным его оружием, после чего открыл статус.

"Статус".

[<Статус>

Имя: Сон Джин Ву

Уровень: 23

Класс: Нет

Титул: Судья [+1]

НР: 2760/2760

МР: 320/320

Усталость: 0

Сила: 60

Ловкость: 52

Восприятие: 32

Стойкость: 46

Интеллект: 32

Осталось очков: 0

<Навыки

<Пассивные навыки>

(Неизвестно)(Max lvl), продвинутое искусство кинжала(2 lvl)

<Активные навыки>

Спринт(1 lvl), Метание кинжала(1 lvl),

<Классовые навыки>

<Экипировка>

---]

[Навык: Спринт (1 lvl)

Описание: Скорость передвижения увеличивается на 30%.

Потребление: 1 мана в секунду].

[Навык: Метание кинжала (1 lvl)

Описание: Наносить урон броском оружия. По мере роста уровня навыка увеличивается урон и точность.

Потребление: 30 маны за использование].

[Навык: Продвинутое искусство кинжала(2 lvl)

Описание: Теперь вы можете использовать кинжалы более умело. При использовании кинжала атака с его помощью получает 33% дополнительного урона.

Потребление: Нет]

[Название: Судья.

Описание: Титул, даваемый тем, кто без колебаний орудовал своим молотом правосудия.

Эффекты: 50% увеличение силы атаки и 50% увеличение защиты[1]].

Глубоко вздохнув, Джин Ву осмотрел окрестности, чтобы убедиться, что он один, а затем достал черный ключ и вставил его в стену перед собой.

Ключ погрузился в стену, и на каменной поверхности появилась легкая рябь, похожая на то, как если бы спокойное озеро задел камешек.

Постепенно пульсация увеличивалась, а затем стихла, и образовался большой вихрь тьмы.

Джин Ву без особого выражения на лице шагнул сквозь вихрь с твердой решимостью.

Когда зрение Джин Ву стабилизировалось, в его темно-коричневых зрачках отразился темный и безмятежный коридор.

Коридор был построен из прочного камня, стены, которые были расписаны загадочными узорами освещались фонарями. По обеим сторонам стоял ряд каменных статуй, изображающих рыцарей.

Судя по тому, что Джин Ву смог разглядеть, коридор был оформлен в средневековой тематике, и он не мог не отметить кое-что про себя.

“Неудивительно, что в описании ключа имеется слово “замок””.

Что касается изысканного дизайна фонарей или великолепного мастерства статуй, у Джин Ву не было ни соответствующих знаний, ни интереса, чтобы восхищаться ими.

Однако его глаза не могли не сузиться по совершенно другой причине. Несмотря на то, что по обе стороны коридора висело множество фонарей, он все равно казался погруженным во тьму, так как через несколько метров фонари переставали действовать.

“Это создает идеальные условия для скрыты атак”.

Джин Ву уставился на каменные статуи, боясь, что они могут ожить в любой момент, когда он будет отвлечен.

Воспоминания об инциденте в двойном подземелье были еще свежи в его памяти. За всю его карьеру слабейшего в мире охотника это был самый близкий к смерти случай.

Это была незабываемая травма, глубоко укоренившаяся в его сознании, но она не остановила его. А лишь укрепила его решимость и усилила стремление к совершенствованию.

Из размышлений его вывел знакомый механический звук системы, к которому он привык. Перед ним появилось несколько всплывающих окон.

[Вы вошли в подземелье <<Замок без короны>>].

[Сгенерирован новый квест!]

[Квест подземелья: Самый верный рыцарь короля, кроваво-красный командир Игрис обитает во внутренней комнате замка, ожидая достойного соперника. Докажите свою состоятельность, вызвав на поединок и победив доблестного рыцаря.

* Сложность увеличивается с последующим номером комнаты.

Требование квеста: Очистить комнаты (0/99)

Цель квеста: Победить кроваво-красного командира Игриса.

Награды за квест:

1. Рунный камень.
2. +40 очков характеристик.
3. Связанный квест].

“Цель - убить монстра-босса, а для этого нужно пройти 99 комнат, причем сложность каждой последующей возрастает”.

Джин Ву вкратце описал себе содержание квеста, после чего его лицо засветилось.

“Награда довольно щедрая!”

40 очков характеристики уже были довольно значительными, а тут еще и рунный камень, который мог дать ему навык, не говоря уже о связанном квесте, который мог предложить такую же, если не более щедрую награду.

Сделав глубокий вдох, Джин Ву успокоился и начал продвигаться вперед, его тень мерцала в свете фонарей.

Его шаги эхом разносились по каменному коридору от одного конца до другого в кромешной тишине, создававшей ощущение чистилища.

Несмотря на то, что он понял, что в коридоре нет никакой опасности, он все же решил соблюдать осторожность. В конце концов, лучше проявлять больше осторожности, чем быть мертвым.

В итоге, к облегчению Джин Ву, ничего не произошло, и он оказался перед большой деревянной дверью, доходящей до потолка, с большой надписью "1".

"Это должна быть первая".

Крепко держа кинжал одной рукой, Джин Ву медленно толкнул дверь.

Дверь скрипнула, открыв небольшую щель, которая постепенно расширялась, показывая прямоугольное пространство, достаточно большое, чтобы считаться залом. В отличие от темного коридора, зал был ярко освещен, что было приятным для глаз.

В центре зала, окруженного каменными колоннами, перед глазами Джин Ву предстала дюжина рыцарей в блестящих доспехах, держащих мечи перед собой.

Одновременно с этим в глазах рыцарей замерцал красный свет, и они повернули головы в сторону Джин Ву.

[1] Это новое описание для названия (не знаю, о чем я думал, когда создавал старое, оно не имело смысла).

(Примечание Автора: Это подземелье "может" стать длинным, так что потерпите меня, в основном потому, что отсюда он выйдет совершенно другим человеком. В конце концов, здесь 100 этажей. Большинство этажей будут пропущены, но важные будут описаны).

<http://tl.rulate.ru/book/51074/1751933>