— Действительно мощный метод атаки, но и за него приходится платить!

Гарет посмотрел на мечи, вделанных в дальнюю стену, и слегка вздохнул.

Конечно, это было лишь мимолетное чувство. Для искателей приключений выше третьего уровня зарабатывание денег не было проблемой.

Щелчок~

Щелкнув пальцами, пять длинных мечей превратились в золотые частицы и исчезли.

Все эти мечи были помечены Августом и могли быть извлечены в любой момент.

— Честно говоря, у меня тоже есть некоторые опасения. В конце концов, такой метод атаки тупо сжигает деньги!

Хотя оружие можно было восстановить, при каждом использовании оно изнашивалось.

В конце концов, это оружие было несравнимо с блестящими золотыми сокровищами. Каждое использование приводило к разной степени износа, и в конце концов оно приходило в негодность.

Если бы Август использовал Врата Вавилона, как Гильгамеш, ему потребовалось бы сотни мечей.

Риверия, находившаяся неподалеку, была потрясена, увидев, как Август дистанционно орудует оружием. Это было уже не просто хранение, а извлечение.

— Ладно, Риверия, раз уж этого парня нашла ты, остальное зависит от тебя. Отведи его в гильдию для регистрации!

— Хорошо!

Гильдия - нейтральная организация, созданная Богом Ураносом.

Все члены семьи и их уровни должны быть зарегистрированы в гильдии, а магические камни можно обменять на валис только там.

Как правило, новых членов, вступающих в семью, приводил в гильдию для регистрации старейшина.

Однако такие люди, как Риверия, высокопоставленный член семьи, принимали новичков крайне редко, и таких случаев во всем Орарио было очень мало.

Как правило, дети, обладающие подобной квалификацией, высоко ценились семьей бога.

Ведь этот поступок, по сути, устанавливал авторитет новичка, посылая сигнал остальным, говоря им, что он значим, поэтому не стоит с ним связываться.

— Богиня Локи, когда я могу отправиться в подземелье?

— Хм? Ты действительно хочешь пойти в подземелье?

— Конечно, получив силу, я хочу ее испробовать!

— После регистрации в гильдии попроси Риверию отвести тебя в подземелье, чтобы ты получил свой первый опыт. В конце концов, рано или поздно тебе придется туда отправиться! — сказав это, Локи снова посмотрела на Риверию. — Повторюсь, раз уж ты привела его сюда, то теперь все в твоих руках!

— Я понимаю и устрою все как надо!

Риверия поняла, что теперь она - проводник Августа на ранних этапах.

В конце концов, Август был приведён ею, и это имело большое значение. Из всей семьи она больше всех подходила на эту роль.

И у Финна, и у Гарета было много повседневной рутины.

Особенно у Финна, которому приходилось заниматься различными делами семьи в качестве лидера.

— Тогда я побеспокою тебя, Риверия!

— Мы все семья, поэтому ты не приносишь мне беспокойств.

Риверия была очень мягкой. В конце концов, она уже давно привыкла к подобным вещам.

В юности она заботилась о многих товарищах, в том числе и о самой талантливой фехтовальщице Айз. Когда она была маленькой, ее тоже воспитывала Риверия.

Именно поэтому Локи любила называть ее "мамой" - ведь в семье она действительно была всем как мать.

— На сегодня все. Сначала я отведу тебя в гильдию, а потом в подземелье. Когда вечером вернется Айз и остальные, я представлю тебя им!

— Хорошо, раз таков план!

Локи кивнула. Будущий Август, несомненно, станет стратегическим ядром семьи.

Поэтому необходимо будет наладить хорошие отношения с другими ядрами семьи, и чем раньше, тем лучше.

Август последовал за Риверией и вышел. Финн и остальные вернулись к своим делам.

***

Август открыл свою систему.

Только что присоединившись к семье, выполнив первое задание и получив возможность гачи, Август, естественно, не мог удержаться от волнения.

Он открыл панель гачи, и появился интерфейс, похожий на игровой автомат.

Здесь было три варианта: Обычный розыгрыш, Продвинутый розыгрыш и Суперрозыгрыш.

В данный момент у Августа был только один шанс на обычный розыгрыш.

Не раздумывая, он запустил розыгрыш, и изображения на игровом автомате начали прокручиваться.

На мгновение ускорившись, они замедлились и, наконец, остановились.

[Дзинь!]

[Поздравляем, хозяин, вы получили снаряжение: Слезы Богини!]

[Название: Слезы Богини]

[Привязка: Нет]

[Навык 1: Восстановление магии (Увеличивает скорость восстановления магии на 25%)]

[Навык 2: Накопление маны - 0/750 (Каждое использование магии позволяет накопить одно очко маны)]

Глядя на льдисто-голубые Слезы Богини в своих руках, Август был в полном восторге.

Снаряжение, увеличивающее магию и ее восстановление, несомненно, было хорошим артефактом для начала игры.

Хотя конкретные атрибуты могли отличаться от тех, что были в игре, это не имело значения. Важно было то, что сейчас было у него в руках.

Без лишних слов он выбрал "привязать".

В следующее мгновение Слезы Богини медленно вытянулись в ожерелье и повисли на шее Августа.

После привязки только Август мог использовать Слезы Богини. Для остальных, даже если бы они взяли их, это была бы просто безделушка.

[Имя: Август Дивус Працентум]

[Уровень: 1]

[Расса: Обычный человек]

[Талант: Нет]

[Умения: нет]

[Экипировка: Слезы Богини (0/750)]

[Навык: Врата Вавилона: Сокровища Короля]

[Предметы: Нет]

[Розыгрыши Гачи: 0 попыток]

Получив благословение, Август поднялся с 0-го уровня до 1-го.

Затем он открыл панель миссий и обнаружил, что в ней появились новые задания.

[Испытание водой I: Охотьтесь на 10 монстров 1-го уровня, 0/10, Награда за завершение: Обычный розыгрыш один раз!]

[Испытание водой II: Охотьтесь на 100 монстров 1-го уровня, 0/100, Награда за завершение: Обычный розыгрыш три раза!]

[Испытание водой III: Охотьтесь на 1000 монстров 1-го уровня, 0/1000, Награда за завершение: Обычный розыгрыш пять раз!]

[Первые шаги: Доберитесь до безопасного 18-го этажа в подземелье, завершите начальное исследование. Награда за завершение: Продвинутый розыгрыш один раз!]

[Продемонстрируйте свое преимущество: Убейте босса Голиафа на 17 этаже, награда за завершение: Продвинутый розыгрыш один раз!]

[Сделайте себе имя: Достигните 2-го уровня, награда за завершение: Продвинутый розыгрыш один раз!]

Всего шесть заданий, первые три из которых включают в себя охоту на монстров с возрастающей сложностью - 10 раз, 100 раз и 1000 раз.

Что касается трех последних заданий, то одно из них было связано с исследованием, второе - с боссом, а третье - с улучшением.

Честно говоря, эти задания вызывали у Августа сильное ощущение присутствия в игре.

http://tl.rulate.ru/book/101746/3521114