

Сборы не заняли у меня много времени. Закупившись в единственном магазине, в котором меня обслуживали я пришел домой. У меня с собой были взяты: котелок и сковорода для готовки, ножи, тарелки, чашки и прочая необходимая для готовки утварь. Я купил несколько пустых бочек, которые наполнил водой и также поместил в инвентарь. Закупился различной травой для ленивца. Себе купил две сотни кило риса, специи и соевый соус. Также я купил себе спальный мешок. Если чего-то не хватит, я вернусь через месяц отчитаться перед стариком, заодно докуплю нужное. Вроде все собрал, теперь осталось только отдохнуть перед, пожалуй, самым долгим походом.

До открытия лабиринта остался один день. Вчера я разговаривал с Деей. Она рассказала мне о том, что меня ждет в данже и как туда попасть. Лабиринт будет представлять из себя огромное подземелье, в котором сто этажей. С первого по двадцатый этаж, это не лабиринт, а скорее обычный данж. Дальше помимо врагов и ловушек, будет сам лабиринт. Нужно не только убить врагов, но также найти проход на следующий этаж. Между каждым этажом есть безопасная зона, в которой можно отдохнуть, подлечиться и поспать. После каждого пятого этажа, в безопасной зоне будет стоять сундук, который можно открыть один раз. Ключ от сундука выпадает с босса пятого, десятого, пятнадцатого и так далее до сотого этажа. Что находится после сотого этажа никто не знает. На каждом этаже будут разные монстры и босс. Попасть в лабиринт я смог из любого места, но советовала она мне заходить туда не в своей квартире, потому, что выйду я там же откуда заходил. А так как неизвестно, насколько вырастут мои фамильяры, лучше войти в лабиринт с просторного места.

Обдумывая все, я пришел к выводу, что это будет так же отличный способ узаконить многие мои возможности. Кто знает, что можно найти в другом мире? Скажу, что там я научился делать зелья, готовить пищу с усилениями. Даже новые вещи и оружие, я мог найти там. Оставался вопрос, что говорить старику про мое обучение каждый месяц. Я уверен, что он будет спрашивать, как именно я обучаюсь. Буду импровизировать.

Проснувшись утром я собрался и пошел к старику в башню. Сегодня в 12 часов дня, открывается лабиринт. В башне я смог быстро попасть к старику в кабинет. Хирузен сидел довольный, но по нему было видно, что он волнуется за меня.

– Здравствуй, дедушка. Я сегодня отправляюсь тренироваться.

– Доброе утро, Наруто. Ты все приготовил? Я слышал, что ты закупался в магазине. Ты взял с собой сменную одежду, полотенце, мыло и зубную щетку? – вот черт, я совершенно забыл об этом. Надо будет закинуть это все в инвентарь, когда приду домой.

– Да, я подготовил все дома. После нашего разговора, я зайду домой, возьму вещи и отправлюсь тренироваться.

– Хорошо, я выделил себе время и поэтому могу проводить тебя. Во сколько ты собираешься отправляться? – такого развития событий, я не ожидал.

– В 12 часов, я уже отправлюсь туда с одного из полигонов.

– Хорошо, в 11:30 я буду у твоей квартиры, и мы отправимся на полигон вместе. Сейчас можешь идти собираться.

Покинув кабинет старика, я побежал домой и быстро начал собирать все в купленную сумку. Выкладывая часть вещей из инвентаря и пытаюсь их запихнуть в небольшую сумку, я провел

все время до отбытия. Ровно в 11:30 я услышал стук в дверь. Закинув сумку на плечо, и взяв футон под руку я пошел открывать дверь. На входе стоял Хирузен и разглядывал меня. Поздоровавшись, мы с ним отправились на ближайший полигон. Весь путь мы разговаривали о том, как может пройти моя тренировка. На полигоне никого не было, кроме нас.

- Наруто, я буду ждать тебя через месяц. Будь осторожен и береги себя.

- Хорошо, дедушка. Я пошел.

Я для виду сложил руки в печати концентрации, и ждал последний 15 секунд до открытия.Внимание!

Система оповещает игроков о начале ивента: Великий лабиринт.

Желаете войти в Великий лабиринт?

Мысленно нажимаю да, и вот я стою перед большими металлическими дверьми. Каменный пол, высокие каменные стены и потолок.Вы вошли в Великий лабиринт.

Система желает вам удачи и успехов в покорении лабиринта.

Не густо, но и на этом спасибо. Я подошел к дверям и попытался их открыть. Двери легко поддались и сами открылись. Убрав все вещи, которые у меня с собой были, я двинулся внутрь.Вы вошли на 1 этаж Великого лабиринта.

Ну ладно, пойдем посмотрим, кто у нас на первом этаже.

Идя по широкому коридору, я скоро увидел врагов. Группа гоблинов. Низкорослые, сгорбившиеся, зеленые с противными рожами, носили на бедрах грязную тряпку и были вооружены дубинами. Уровни были от 5 до 7. На них я просто отправил своих фамильяров. Гоблины были убиты в считанные секунды. Их тела рассыпались искрами, и вместо них появились маленькие железные жетоны с гоблинской мордой и кристаллы душ.Мы быстро продвигались по этому этажу, пока не попали в зал с боссом.

Встретил нас старый, толстый гоблин 10 уровня с топором. Мои фамильяры убили его не получив урона. В качестве лута, я получил три зелья лечения, 20000 Рё и ключ от двери. Всего за весь этаж мы убили 73 гоблина и одного босса. Опыта было очень мало.

Открыв ключом дверь, я попал в просторную комнату. Посреди комнаты был костер, а рядом с одной из стен автомат. Подойдя к автомату, я увидел в нем отверстие. Над отверстием была нарисована монета и стрелка вниз. Достав из инвентаря 73 монеты, я высыпал их туда. В автомате открылось окошко и оттуда выглядывали Рё. 7300 Рё. Банкомат какой-то получается. По 100 Рё с гоблина. Неплохо, учитывая, что этаж мы прошли меньше чем за час. Подойдя к стене с дверью, я толкнул ее и, мы пошли дальше.Вы вошли на 2 этаж Великого лабиринта.

На этом этаже мы встретили пауков. Паутины не было, поэтому жечь их не выйдет. Попробовать использовать на них технику великого огненного шара? Не, просто порубим их мечом. Достав Паучий гнев, я пару раз махнул клинком. Легкий и удобно лежит в руке, сейчас попробуем в бою.

Бои проходили не сложно, пускай пауков было много, но умирали они быстро. Думаю, здесь мои фамильяры тоже справились бы без меня. Двигаясь по коридору, мы убивали пауков, пока не вышли в очередной зал.

Здесь был большой паук 20 уровня, который имел громкое имя короля пауков. Кстати, босса гоблинов также звали королем гоблинов. Видимо боги не особо заморачивались с именами для боссов в лабиринте, или по крайней мере на низких уровнях.

Бой был интенсивным, но не очень сложным. Связанный босс был забит в два захода. С него мне выпали 50000 Рё, пять зелий лечения, три зелья маны и кольцо ловкости. Носить больше двух колец не получалось, непонятным образом, кольцо соскальзывало с пальца. Игровые условности. 131 убитый паук и босс подняли моим фамильярам уровень, мне же до 17 уровня оставалось немного.

Открыв ключом, выпавшим с паука дверь, я зашел в такую же комнату. Высыпав в банкомат монеты с пауков, мне выдали 26200 Рё. Получается по 200 Рё с паука.

Усевшись возле костра, я зашел на форум. На форуме уже были посты с впечатлениями от лабиринта. Игроки делились советами из разряда: этих бейте так, а этих так не бейте. Один пост был от игрока, который уже успел пройти 34 этажа. Он написал на каких этажах, какие монстры. Кого следует опасаться новичкам и какие вещи за сколько стоит выкладывать на аукцион. По его описанию монстрами с первого по десятый этаж были: 1 – гоблины.

2 – пауки.

3 – ящеры.

4 – слаймы.

5 – орки.

6 – нежить.

7 – огры.

8 – тролли.

9 – ламии.

10 – элементали.

Заглянув на аукцион, я увидел, что его завалили различными вещами, которые сейчас активно скупались. Как оказалось, существует профессия артефактора. Они разбирают различные зачарованные предметы на составляющие. После этого они могут замутить какой-нибудь артефакт из полученного при разборе. Такое кольцо как у меня, было выкуплено за 3000 КД. Неплохие цены. Чувствую за этот год я накоплю КД. Может быть даже накоплю на геном. Также на аукционе сейчас выкладывали тоннами, различную еду. Учитывая, что она также очень быстро покупалась, сегодня кулинары, заготовившие много провианта, озолотятся. На форуме нашел пост от новичков, о том, что слаймов на четвертом этаже вообще не берет обычное оружие. Пролистав в гайдах ответы магов, которые обливали грязью воинов и всячески глумились над ними, дошел до интересного совета. Человек советовал купить на аукционе специальные зелья, которые на время придавали оружию, стихийный урон. Поискав их на аукционе удивился цене в 5000 КД за бутылочку. Учитывая, что действует она час, было очень дорого. Попробую на слаймов использовать техники и магию. Сейчас же, я выставил на аукцион кольцо с выкупом в 3000 КД и пошел на следующий этаж. Вы вошли на 3 этаж Великого лабиринта.

Вот здесь мне уже было туго. Ящеры представляли из себя гуманоидных существ, ростом около 170 см. Крепкое телосложение и естественная защита от шкуры делала их очень тяжелыми противниками. Вооружены они были мечами и копьями. Учитывая их 25 уровень, мне было страшно.

В первом бою нам встретились три ящера. Связав двоих путами, мы с фамильярами напали на оставшегося не связанным. Доводить себя до истощения не хотелось. Первый мой удар он парировал и контратаковал меня в бедро ранил. Камилла вцепилась ему в руку, а Флэш эту же руку ему отсек. Пока ящер отвлекался, я нанес ему колющий удар в горло, но при этом ящер не сдох. Мы успели убить его как раз, когда другие ящеры освободились от пут. Разделившись мы взяли на себя по одному ящеру. Камилла завывала, и пока ящер подымался я не став ждать нанес удар ему по спине немного смог разрубить его шкуру. Он был очень крепкий, паучий гнев, конечно ранил его и даже наносил большой урон, но вот ошеломить его или использовать вес оружия, что бы разрубить не выходило. Для использования такого оружия нужна техника, мне же с моим умением в кендзюцу лучше пользоваться чемнибудь рубящим, вроде топора или глефы. Еще лучше какойнибудь булавой. Там вообще умений не надо. Бей со всей силы, да старайся попасть по черепу. Наша дуэль протекала не в мою пользу. Я уворачивался от его ударов, но при этом уже пропустил несколько ударов по ногам и чуть было не лишился головы. Ящер же получил лишь несколько ударов и потерял треть здоровья.

В наш бой вмешались фамильяры, и мы вместе быстро добились ящера. С ящеров падало много опыта, но сражаться с ними было слишком трудно. На следующих ящерах, я опробовал великий огненный шар. Вложив в него 8000 чакры, я выдал 20000 урона по всем ящерам. Так мы и продвигались по этажу, раз в пятнадцать минут сжигая ящеров. Хорошо, что можно было подождать, они не патрулировали коридор. В итоге мы добрались до босса.

Король ящеров представлял собой высокого, синего ящера с красным гребнем 30 уровня. Вооружен он был щитом и мечом. В начале боя, я сразу кинул на него путы, шар и луч тьмы, оставив ему 40% здоровья. Экипировал глефу я после первого боя с ящерами. Мы, налетев на босса стали избивать его пока он не вырвался из пут. Флэш сразу кинул на него замедление и мне пришлось отойти от ящера, поскольку даже под замедлением я не мог увернуться от его атак. Пришлось бегать от босса по залу почти 5 минут, пока не восстановилась чакра и я еще раз не связал его путами и не кинул в него шар. С ящера нам выпали 100000 Рё, 10 зелий лечения, 1 зелье высшего лечения, 5 зелий маны и меч короля. Меч короля представлял из себя хороший полуторный меч. Редкий с уроном в 840-980 и прибавкой в 40 к силе и 20 к выносливости. Длиной клинок был почти метр, а весил меч около трех килограмм. Ящер держал его одной рукой, мне же приходилось пользоваться двумя, а учитывая, что использовать техники с оружием в руках я не мог в активном бою с таким мечом мне сейчас придется туго. Правда если приловчиться быстро его убирать и доставать, то вполне нормально. Можно конечно действовать как с глефой, просто кинуть его на пол, а после этого использовать техники. Ладно посмотрим может нормально будет. Войдя в безопасную зону, я скинул в местный банкомат 82 жетона, получив 24600 Рё. С пауков фарм. выгоднее.

Разложив футон и начав готовить, я залез на аукцион. Количество лотов все больше, но скупают все очень оперативно. На форуме идет капитальный срач, началось все с того, что пара игроков начали меряться у кого длиннее. Вот только кто-то попытался прервать их спор за, что был послан. Дальше как снежный шар, никто уже не помнил кто кого послал, но срались все. Я уже думал тоже присоединиться к общему веселью и поучаствовать в столь увлекательном занятии, но ужин был готов. Начав есть я краем глаза читал. Закончив с трапезой, я улегся спать. Завтра начнем сначала.

Утром, умывшись и почистив зубы я начал делать завтрак. После плотного завтрака, я открыл

систему и выбрал вайп. Вот я стою на первом этаже и можно начинать гринд.

Прошло три недели. Три недели я гриндил первые три этажа. По началу было неплохо. Лут сыпался, опыт исправно шел. На второй недели на меня напала апатия. Я тогда на автомате уже зачищал этажи, готовил еду и ложился спать. Лишь один день назад я смирился с неизбежностью гринда. Сейчас у меня был уже 27 уровень, фамильяры взяли 25 уровень. Выбирал я им специальности долго. С Флэшем было не так сложно. Обсудив все нюансы мы сошлись на выборе ленивого воина. Вложив ему все свободные очки в ловкость, я сделал из него достаточно быстрого бойца. Правда лениться от этого он меньше не стал. Эта падла отказалась слезать с Камиллы и передвигаться самостоятельно, ссылаясь на то, что ему нужно экономить силы. С Камиллой было сложнее. Она хотела все и сразу. Вариант со смертью пришлось откинуть, шиноби народ суеверный и, если она на поле боя начнет поднимать нежить нас с ней могут и на костре сжечь, хоть здесь это и не практикуются, но думаю для нас сделают исключение. Вариант с огнем тоже отпадал, хоть был и очень вкусным. Что самое странное, против этого необычайно активно ратовал Флэш, ссылаясь на то, что вероятнее всего Камилла после этого начнет не слабо так полыхать, а ему на ней еще ездить, а ездить он хотел необожженной тушкой. Оставались варианты со льдом, водой и молнией. Воды откинули, подлечить и я смогу. Из двух вариантов выбрали молнию. Теперь, когда она двигалась, то по ней проходили электрические разряды. Все ее атаки так же наносили урон от райтона. Самое интересное, я не заметил, что в молнии ее атаки могли ошеломить или дезинтегрировать цель. Интересно будет посмотреть на опадающую кучку пепла от ее удара. Скорость у нее теперь стала просто запредельная, а с повышением уровня будет только расти. С ней мы сможем не только быстрее вырезать врагов, но и покрывать большие расстояния. Останется только найти способ удержаться на ней на такой скорости, Флэш как-то умудряется, может и у меня получится.

После выбора специальности у них появились пассивные навыки. Флэш получил навык: Ленивый воин, который давал ему дополнительно 5 единиц ко всем характеристикам, кроме ловкости, за каждый уровень и увеличение регенерации в три раза. Читер. Камилла же получила навык: Гончая молнии, который давал ей 10 единиц к ловкости, за каждый уровень и по 4 в восприятие, силу и выносливость. Сродство же с молнией у нее поднялось до 90%. Камилле закинул все свободные характеристики в восприятие. Если она у нас единственный сенсор, то пускай будет хорошим сенсором. Вот такие вот у меня получилось фамильяры, самому страшно. Статус

Имя: Камилла

Раса: Демоническая гончая

Уровень: 25 (опыт: 127901/477400)

Класс: Фамильяр

Редкость: Легендарный.

НР: 20000/400 в мин.

СР: 6925/138,5 в мин.

Характеристики:

Сила: 337

Ловкость: 542

Выносливость: 296

Интеллект: 54

Мудрость: 49

Интуиция: 127

Восприятие: 751

Харизма: 154

Чакра: 73

Контроль: 64

Удача: 56

Родство со стихиями

Огонь - 0%

Ветер - 0%

Молния - 90%

Земля - 0%

Вода - 0%

Жизнь - 0%

Смерть - 0%

Очки характеристик: 0

Очки навыков: 0

Достижения: -

Активные навыки: Вой ур. 12, 12%, Рваная рана ур. 24, 19%, Шаровая молния ур. 1.

Пассивные навыки: Обостренные чувства, Гончая молнии.

Особенности: Фамильяр, Легендарное существо.

Статус

Имя: Флэш

Раса: Чудовищный ленивец

Уровень: 25 (опыт: 129803/477400)

Класс: Фамильяр

Редкость: Мифический.

НР: 64500/3870 в мин.

СР: 31975/1918,5 в мин.

Характеристики

Сила: 489

Ловкость: 252

Выносливость: 576

Интеллект: 731

Мудрость: 677

Интуиция: 237

Восприятие: 139

Харизма: 403

Чакра: 275

Контроль: 137

Удача: 137

Родство со стихиями

Огонь - 0%

Ветер - 0%

Молния - 0%

Земля - 0%

Вода - 0%

Жизнь - 0%

Смерть - 0%

Очки характеристик: 0

Очки навыков: 0

Достижения: Лень-матушка.

Активные навыки: Замедление ур. 16, 31%, Сон ур. 9, 12%, Усиление тела ур. 1.

Пассивные навыки: Толстокожий, Ленивый, Гений, Мудрец, Ленивый воин.

Особенности: Фамильяр, Мифическое существо.

Со своим классом я мудрить долго не стал. У меня было немного вариантов. Маг, воин, убийца, лекарь и шиноби. Судя по всему, количество классов будет увеличиваться по мере получения мной профильных навыков или определенного стиля боя. Выбрал я шиноби. Выбранный класс дал мне пассивный навык шиноби, который так же за каждый уровень давал мне 2 единицы к силе, ловкости, контролю и чакре. Наконец-то мой постоянный минус к контролю чакры был перекрыт, и она начала повышаться. Ура.Статус

Имя: Наруто Узумаки

Раса: Человек

Уровень: 27 (опыт: 61700/527400)

Класс: Шиноби

НР: 12325/739,5 в мин.

СР: 16025/961,5 в мин.

МР: 1875/56,25 в мин.

Характеристики

Сила: 256

Ловкость: 115

Выносливость: 457

Интеллект: 89

Мудрость: 71

Интуиция: 67

Восприятие: 63

Харизма: 48

Чакра: 577

Контроль: 45

Удача: 114

Родство со стихиями

Огонь – 6,42%

Ветер - 10%

Молния - 3%

Земля - 0%

Вода - 5%

Жизнь - 0%

Смерть - 5,73%

Очки характеристик: 145

Очки навыков: 54

Достижения: Алхимик самоучка, Повар, Травник, Матерый грибник, Торгаш, Неправильный охотник, Книжный червь, Друг животных.

Активные навыки: Медицинская стихия воды: Медуза ур. 1, Техника Водяного Клонирования ур. 1, Стихия огня: Техника Великого Драконьего Пламени ур. 1, Стихия огня: Техника Великого Огненного Шара ур. 1, Магические путы ур. 3, 37%, Луч смерти ур. 1, 82%, Призыв черного паука ур. 1, Лечение ур. 1, 19%.

Пассивные навыки: Тело игрока, Разум игрока, Регенерация, Алхимия ур. 3. 58%, Кулинария ур. 47. 12%, Травничество ур. 39. 23%, Торговля ур. 8. 14%, Дрессировщик ур. 62. 11%, Свежевание ур. 47. 14%, Здоровьяк, Альфа, Шахтер ур. 24. 81%, Шиноби.

Особенности: Игрок, Джинчурики, Кровь Узумаки, Демон.

Свои очки, я пока не трогал. Посмотрим, чего будет не хватать дальше. Пока же пойдем на 4 этаж и посмотрим на слаймов. Вы вошли на 4 этаж Великого лабиринта.

<http://tl.rulate.ru/book/42128/963562>