

Я - Канбару Акито.

Я был просто обычным парнем с обычной жизнью.

Но теперь я здесь, в другом мире, обсуждаю вещи с богиней.

Я... просто потерял девушку, которую любил больше всего на свете, и с этим я вполне согласен... мертвый внутри.

Итак, с внезапными событиями с Лихтией, богиней Света, я просто плыл по течению и решил начать новую жизнь... в другом мире...

- Хорошо, Ликтия-сама. Пожалуйста, расскажите мне подробности, которые я должен знать, живя внутри этого мира. (Акито)

- Да, да. Я знаю, что ты колеблешься, но... подожди, что?! Не слишком ли быстро ты принял решение? Ты только что потерял своего друга, и тебя притащили сюда без всякой причины. Это не значит, что я не могу вернуть тебя обратно. (Ликтия)

- Я все еще могу вернуться? (Акито)

- Да, твое присутствие здесь защищено пространственно-континуальным барьером, который может быть использован один раз на человека. Но как только я его сниму, ты уже никогда не сможешь вернуться, даже с моими силами. (Ликтия)

Моя семья (семья Минами), мои друзья, все... все будут брошены...

Но... что-то подсказывает мне, что я должен это сделать...

Ладно, мое решение окончательно принято.

- Все в порядке. Я готов оставить все позади. И кроме того... Я прямо сейчас сгораю от возбуждения. (Акито)

Я имею в виду, кто бы, черт возьми, не был?

Это, очевидно, будет фантастический мир со всеми видами магии и монстров!

Я слегка наклонил голову и пристально посмотрел на ближайший город, который был виден с моего места.

- А? Ну, я думаю, все в порядке. Позвольте мне рассказать вам подробности. Во-первых, этот мир находится под угрозой попасть под власть повелителя демонов. В настоящее время он находится в неразвитой эпохе по сравнению с твоим первоначальным миром. Авантюристы разных мастей путешествуют по всему миру, наращивая свои силы и навыки, все ради того, чтобы покорить повелителя демонов раз и навсегда. Магия присутствует, вот почему я дам тебе некоторую близость. Я подключусь к твоим физическим условиям, чтобы ты мог легче справляться с различными ситуациями. Очевидно, что ты все еще можешь улучшить себя, если будешь тренироваться. (Ликтия)

- Ясно... (Акито)

Повелитель Демонов? Искатели приключений? Магия? Я могу спрятаться за ними.

- Ликтия-сама, могу я задать вам вопрос? (Акито)

- Хм? Какой? (Ликтия)

- Что будет с моей прошлой жизнью? (Акито)

- Ты будешь забыт. Их воспоминания о тебе будут удалены или заменены тем или иным способом, чтобы избежать каких-либо проблем. (Ликтия)

- Понятно... Это немного грустно, но все в порядке. Теперь я не изменю своего решения. (Акито)

- Хорошо. Похоже, я приняла правильное решение, сделав тебя своим слугой. (Ликтия)

- Подожди, слуга? (Акито)

- Да. Теперь, когда ты увидел меня в моем Божественном облике, ты будешь моим слугой. Кроме того, твоя жизнь принадлежит мне, так как никто другой не знает тебя, кроме меня, так что это означает то же самое, верно? (Ликтия)

Что ж, ситуация быстро обострилась...

- Более того, у тебя будет новое имя. Поскольку это не Япония, тебе нужно сначала сказать свое имя. Я предоставлю тебе решать самому. (Ликтия)

Слуга, да?

Что ж, служить Лихтии-сама совсем неплохо.

Она не тиран, как изображают большинство богов в мифологии.

Кроме того, обновляю свое имя...

Похоже, мне нужно полностью отпустить свою прошлую жизнь, ха.

Имя...

Я удивляюсь...

Ах, кажется, мне нравится вот это!

- Я... ясно. Отныне я, "Зеро Хашура", буду служить тебе, Ликтия-сама. (Акито)

Она краснеет и широко улыбается, но поспешно скрывает это.

Судя по всему, я, должно быть, ее первый слуга, поэтому она была взволнована, когда я произнес эти клятвы служения.

- Хм. Тогда я буду с нетерпением ждать возможности поработать с тобой, Зеро. (Ликтия)

После того, делая какие-то ритуалы, Ликтия-сама объяснила мне, разные вещи.

Она научила меня говорить и читать на родном языке в этом мире.

О. Я вроде как хотел изучить их сам...

Но я думаю, что у меня не так много времени и роскоши, учитывая, что повелитель демонов может внезапно вторгнуться в этот город.

Она также сказала, что существует бесконечное количество миров.

Все это поддерживается царством богов, где собираются самые могущественные существа, управляемые Богом Творцом, который создал и управляет всем.

Боги в некотором роде ранжируются по системе.

На вершине находится Бог Творец.

Он есть все, что он есть, и он есть все, что есть.

Из того, что рассказала мне Ликтия-сан, он всего лишь простой Бог, который творит жизнь.

Он полон доброты, который дает жизнь, и дает новую тем, кто потерял свою.

Далее идут три Бога-хранителя.

Они отвечают за все вопросы, связанные с миром и восставшими богами, поскольку они являются следующими по силе после Бога Творца.

Они никогда не запятнаны злом и никогда не будут запятнаны.

Они-самые верные Боги, служащие Богу Творцу и исполняющие свой долг с момента первого сотворения мира... х-ха... ?

Почему я не могу вспомнить?

А, понятно.

Человеческий ум не способен постичь понятия богов и творений.

Самые занятые, рядом с этими тремя - Боги пространства, времени, измерений, Рая и Ада.

Они действительно используют свои полномочия, чтобы облегчить свою рабочую нагрузку, но количество вопросов, требующих их внимания, увеличивается... опять же, какое значение ставки?

Все, что я помню, это то, что ценность использовалась только богами.

Завершают его для следующего Ранга Боги стихий.

Они обладают различными силами, способными либо создавать, либо разрушать миры.

Некоторые очевидные из них-Боги огня и воды.

Ликтия-сама, богиня света - одна из них.

За ними следуют Боги существ.

Они управляют каждой расой, известной во всех мирах.

Бог людей и Бог зверей-одно из них.

Ликтия-сама сказала мне, что Бог людей послал своего "ребенка" в разные миры, чтобы спасти человечество, так как большинство "единственных человеческих" миров были заражены злыми людьми, которые вышли из-под контроля.

Один из богов-хранителей приказал Богу людей решить этот вопрос, что он и сделал.

Это относится и к моему предыдущему миру, поскольку это "только человеческий" мир?

Ну, у Бога людей был сын, которому было поручено спасти человечество от их грехов... Разве это не Иисус в своей основе?

Последними в рейтинге идут разные Боги.

Они включают в себя других, таких как Бог резины, Бог мечей или Бог шелка и т. д. Большинство богов находятся в этом ранге.

Однако их нельзя недооценивать.

Некоторые из них стоят наравне с богами стихий.

Ну, они все же по-прежнему боги, в конце концов.

В любом случае, я сейчас на пути в ближайший город.

Кажется, что этот мир похож на любой другой мир, который вы увидите в ранобэ, манге и даже ролевых играх.

Самая распространенная раса по-прежнему люди, но другие расы, такие как зверолюди, эльфы, демоны и так далее, в изобилии.

Существует также система гильдий, которая классифицирует каждого авантюриста по рангу.

Ранги (от наименьшего до наибольшего): медь, бронза, серебро, золото, платина, алмаз.

Те, кто превзошел алмазные звания, помечены как герои, которых классифицируют по трем высшим званиям: Мифрил, Орихалк и Адамантий.

Каждый зарегистрированный искатель приключений обязательно должен иметь карточку гильдии, которая отслеживает их статус и навыки.

Каждый искатель приключений может научиться бесконечному количеству навыков, основанных на их силе и знаниях.

Искатели приключений могут найти значение различных атрибутов в своих картах гильдии, которые определяют их сильные и слабые стороны.

Есть в основном 12 атрибутов:

НР или очки здоровья - это то, что определяет вашу жизненную силу, когда вы сражаетесь.

Макс НР означает, что вы здоровы, а 0 означает смерть.

Говорят, что никто не видел, чтобы его собственный НР снизился до нуля...

Только те, кто был рядом, чтобы засвидетельствовать его или ее смерть.

МР или очки маны - это то, что определяет вашу ментальную силу, когда вы сражаетесь.

Мана расходуется каждый раз, когда вы используете навык, будь то физический или магический.

Потеря маны будет препятствовать вашим мыслям и движениям.

Это состояние называется умственной усталостью или дефицитом маны.

Это основные атрибуты.

Далее идут наступательные атрибуты.

АТК или физическая атака-это то, что определяет вашу необработанную силу.

Он показывает вашу физическую силу, которая наносит урон HP противника.

Он складывает урон с вашим оружием.

Это также то же самое, что и ваша физическая сила, которая связана с тем, насколько хорошо вы носите предметы, ударяете вещи и тому подобное.

МАТК или магическая атака - это то, что определяет вашу близость к магии.

По мере того, как он увеличивается, урон, который вы наносите своим врагам, увеличивается, даже с помощью основных магических заклинаний.

SPD или скорость - это то, что определяет, как быстро вы двигаетесь и делаете свои атаки.

Это чрезвычайно полезный атрибут, так как он связан с тем, насколько хорошо ваша выносливость.

Есть также оборонительные атрибуты, которые отрицают влияние наступательных атрибутов на основе их ценности.

P.RES или физическое сопротивление - это то, что определяет вашу защиту от физических атак.

Это также связано с вашей регенерацией HP.

M.RES или магическое сопротивление - это то, что определяет вашу защиту от магических атак.

Это также связано с вашей регенерацией MP.

AGI или ловкость - это то, что определяет вашу способность реагировать на скорость противника.

Это можно рассматривать как время вашей реакции или рефлексов.

Наконец, существуют атрибуты полезности.

Эти атрибуты не соседствуют друг с другом и совершенно не связаны между собой, в отличие от первых двух наборов.

INT или интеллект - это то, что определяет способность вашего мышления.

Во многих играх INT обычно был связан с вашей магией, но здесь, похоже, он просто определяет ваш IQ или интеллектуальный коэффициент.

Хотя это кажется бесполезным, на самом деле это параллельно с пределами магии и боевых знаний, которые вы можете узнать, так что быть умником в этом мире имеет большую выгоду.

LCK или удача определяет, насколько Вам ПОВЕЗЕТ.

Он может предоставить вам различные бонусы в виде добычи и других вещей.

Когда вы направляетесь в подземелье, количество удачи, которое у вас есть, может быть вашим самым большим активом или вашим худшим кошмаром.

Есть счастливые предметы, которые можно приобрести для того, чтобы увеличить этот атрибут.

T.DMG или истинный ущерб - это сумма ущерба, которую человек может нанести без каких-либо вмешательств, если он или она наносит прямой удар по плоти.

Все существа имеют фиксированный T.DMG 10%.

Например, если вы можете нанести 150 физических или магических повреждений, враг, несомненно, возьмет 15.

Есть определенные способности, которые увеличивают процент T.DMG, но они действительно редки, высокоуровневые и продвинутые.

Наступление (первичное) и оборона (вторичное) могут быть постоянно увеличены главным образом путем обучения.

Вы также можете увеличить их с помощью оборудования, такого как броня и оружие, а также чары.

Вы можете временно увеличивать или уменьшать их с помощью навыков, а именно баффов и

дебаффов.

После этого авантюрист решит, на какой первичный класс, для нападения, и вторичный класс, для защиты, они пойдут, основываясь на значениях их атрибутов.

Есть 6 классов в каждой категории и бонусный класс, который является целителем.

Существуют также различные подклассы в каждом классе, что зависит от индивидуального опыта авантюриста.

Обычно все это мне объясняла секретарша, но Ликтия-сама любезно сделала это вместо нее.

Хмм...

Но что-то меня немного беспокоит...

То, что Ликтия-сама рассказала мне об этом мире... почему-то это звучит до жути знакомо.

Ну, как бы то ни было, я не могу позволить мелочам беспокоить меня.

Я прибыл к городским воротам.

И-Ил... рам? "Илрам".

Что за...

Я шел и увидел название 1-го района... "Аксель"...

П-Подожди минутку... разве это не... !

Я на полной скорости вбежал в город.

Это было так ностальгически знакомо.

Тот самый киоск с яблоками, где продавец всегда набрасывался на парня в черно-бело-оранжевом спортивном костюме, потому что он выглядел так, словно увидел привидение.

Это дерево, где еще один парень в черно-зеленом спортивном костюме был избит синеволосой девушкой в очень коротком наряде, который делал ее задницу слегка видимой.

Затем, пробежав некоторое расстояние, я столкнулся с кем-то.

- О, мне очень жаль! Я тебя не заметил! (Зеро)

Я останавливаюсь, глядя на него широко открытыми глазами и ртом.

- А, все в порядке... Я тоже не обратил внимания. (?)

- Т-ты... ! (Зеро)

У него были светлые волосы, собранные в пучок, красивое лицо и широкая улыбка.

Он носит кожаную одежду с резиновыми наплечниками.

На нем были обычные дорожные ботинки и джинсы.

Он также владеет простым мечом, вложенным в ножны рядом с его поясом.

Дыши, я.

Мне нужно сохранять хладнокровие...

Но, черт возьми, я знал, что что-то было не так.

Я знал это, этот мир...

- А, приятно познакомиться. Меня зовут Эйс Уильям. Я приехал из скромного городка Занук в Королевстве Эскаландрия. Я приехал сюда, чтобы стать искателем приключений. А как насчет тебя? Ты выглядишь так, будто только что пришел. (Эйс)

- Приятно познакомиться, Эйс... Я - Зеро Хашура. Я также стремлюсь стать авантюристом. Ты ведь направляешься в Гильдию, верно? Почему бы нам не пойти вместе? (Зеро)

- Да, это круто. Похоже, мне действительно повезло. Чтобы встретить моего первого друга из-за пределов моего дома в такую рань... Приятно познакомиться, Зеро. (Эйс)

Он также очень доверчив и дружелюбен.

Ну, на мой взгляд, слишком доверчив...

Мы только познакомились, но уже друзья...

С таким количеством совпадений... или, лучше сказать, улики, которые я думаю.....

Подождите... Я соберу больше информации.

Мы с Эйсом направляемся в Гильдию.

Там мы видели разные виды авантюристов.

Они носили самые разнообразные доспехи и снаряжение.

Была также огромная доска заданий, которая содержала бесчисленное количество миссий и запросов.

В основном, люди, которые посылают запросы, платят 10% гильдии, а 90% отдается авантюристу в качестве награды.

А поскольку Гильдии глобально независимы, они не облагаются налогами.

Очевидно, что авантюристы могут выполнять задания только в соответствии со своими рангами, и количество наград увеличивается по мере того, как ранг или сложность задания становятся выше, как утверждает логика.

- О, добро пожаловать в Гильдию города Илрам. О-хо-хо, похоже, вы оба пришли сюда по одной и той же причине. (?)

Молодая девушка лет двадцати пяти, около 22-х, тепло приветствовала нас, как только мы вошли в Гильдию.

У нее были короткие черные волосы, доходившие до шеи.

Кроме того, у нее была довольно приятная фигура, судя по ее прямой осанке и хорошенькому личику.

На ней серая майка, прикрытая зеленым пальто с оранжевыми узорами, похожими на униформу стюардессы.

Судя по всему, это официальная форма Гильдии.

Если мои подозрения верны, то ее зовут именно так...

- Д-Да. Мы пришли сюда, чтобы стать искателями приключений. Можем ли мы попросить вас помочь нам с регистрацией? (Эйс)

- Я так и думала! Никаких проблем! Новички здесь более чем желанны. Кстати, меня зовут Кармен Дикси. Я дочь главы местной гильдии. Рада познакомиться с вами. Проходите сюда для регистрации. (Кармен)

Бей!

Я был прав...

О боже...

Неужели это происходит на самом деле?

Я молчал и продолжал следовать за Кармен-сан вместе с вечно оживленным Эйсом.

Я тоже взволнован.

Интересно, как бы выглядела моя статистика.

Внезапно Кармен-сан дала нам маленький кинжал.

- О, подождите! Я забыла объяснить тебе то, что тебе нужно знать! (Кармен)

- Ну, для меня это нормально, Кармен-сан, так как я уже знаю. (Зеро)

- Я тоже! Мой дядя учил меня обычаям Гильдии, так что я их уже знаю. (Эйс)

- Хм, ладно, круто! Давайте продолжим. Эти вещи станут вашими картами Гильдии. Капните на нее немного крови, чтобы регистрационный шар смог распознать вашу ДНК. Как только он закончит регистрацию вашей карты гильдии, у вас будет право показать ее или нет. В конце концов, она твоя. (Кармен)

Интересно...

Этот мир не развит, но термин " ДНК " существует?

Я не помню ничего о том, что это было известно здесь.

- Ясно... (Зеро / Эйс)

Мы слегка порезались, когда нанесли небольшое количество крови на одну из поверхностей пустой карточки.

Сфера регистрации... (даже у этого предмета здесь то же самое название) начала циркулировать некоторую магическую силу на карте.

С картой, помещенной под сферу, поддерживаемый подставками, она действовала как 3D-принтер.

На ней были выгравированы слова и символы, содержащие информацию о нашем личном и статусе авантюристов.

- А вот и Эйс-сан. Взгляните на свою новую карточку Гильдии. В настоящее время он имеет медную марку в правом верхнем углу передней поверхности. За исключением НР, который изначально имеет 1000 баллов, среднее значение для каждого атрибута равно 100. Значение увеличивается каждый раз, когда вы делаете что-то, связанное с этим конкретным атрибутом. Вы также можете увидеть детали, касающиеся ваших навыков, на задней панели. (Кармен)

- Я думаю, что это довольно прилично. Вот, Зеро, взгляни. (Эйс)

Имя: Эйс Уильям

Раса: Человек

Работа: Авантюрист

Класс: Нет

Ранг: Медь

Статус:

НР: 1000

МР: 100

Р.АТК: 264

М.АТК: 100

SPD: 103

P.RES: 120

M.RES: 120

AGI: 101

INT: 104

LCK: 112

T.DMG: 10% (В спину)

Навыки:

- Нет

Звания:

- Нет

- Невозможно! Ты никогда ранее не регистрировался и сразу же имеешь такое большое значение атрибутов. У тебя также есть значения в физическом и магическом сопротивлении и твои составляют выше среднего. Кроме того, у тебя нет ни одного признака, который был бы ниже среднего, что означает, что у тебя практически нет слабости. Что ты за чертовщина?! Хм, эта мысль - комплимент... (Кармен)

- Как и ожидалось. Ты сильный с самого начала, Эйс! (Зеро)

- Э-хе-хе... Вы мне льстите, ребята... - ответил Эйс, криво улыбаясь и слегка почесывая затылок.

Мой процесс тоже только что закончился.

Кармен-сан все еще восхищается статусом Эйса, хорошо.

Я украдкой взгляну на свой статус, чтобы спрятать его, если на нем будет написано что-нибудь странное.

В конце концов, мое тело было осквернено богиней.

Имя: Зеро Хашура

Раса: Человек

Работа: Авантюрист

Класс: Нет

Ранг: Медь

Статус:

НР: 1000

МР: 100

Р.АТК: 200

М.АТК: 200

SPD: 250

P.RES: 90

M.RES: 90

AGI: 250

INT: 150

LCK: 100

T.DMG: 10% (В спину)

Навыки:

- Полный Иммуитет Тела (Пассивный) - Отключен

-

Звания:

- Божий слуга

-

Какого черта?!

Полный Иммуитет Тела-?! Мой "начальный" статус сломан как дерьмо...

П-Подожди минутку... Что происходит?

Это... данные, записанные на моей карточке Гильдии, стали расплывчатыми и статичными...

А потом вдруг...

Имя: Зеро Хашура

Раса: Человек

Работа: Авантюрист

Класс: Нет

Ранг: Медь

Статус:

HP: 1000

MP: 100

P.ATK: 100

M.ATK: 100

SPD: 120

P.RES: 90

M.RES: 90

AGI: 120

INT: 150

LCK: 100

T.DMG: 10% (В спину)

Навыки:

- Нет

Звания:

- Нет

Что за чертовщина?!

Он просто изменился сам.

Но, глядя на это, мой статус стал более средним и правдоподобным.

Подожди, только не говори мне, что это так...

- Все в порядке, я помогу тебе Зеро! - прошептала Ликтия-сама у меня в голове.

Значит, это она во всем виновата.

Из того, что я изначально видел, моя скорость и ловкость были на высшем уровне.

Хорошо, что она это скрыла, я не очень люблю выделяться.

- А как насчет твоего, Зеро-сан? (Кармен)

- Ах, это довольно средний показатель по всем наступательным. Но я думаю, что я немного преуспеваю в скорости, ловкости и интеллекте. (Зеро)

- Удивительно! Ты такой умный! Я никогда раньше не видел, чтобы у кого-то было более высокое значение INT, чем 120... (Эйс)

- Да... с этим вы станете исключительным разведчиком для различных разведывательных агентств с таким большим интеллектом наряду с вашей скоростью выше среднего и ловкостью. (Кармен)

(Примечание: агент разведки - это работа, а не класс.)

- О, правда? Я так рад это слышать! (Зеро)

Я просто улыбнулся и ответил им обычным тоном, как будто был удивлен, хотя и знал, что это значит.

Ну, мой IQ действительно находится в очень хорошем месте.

Это достаточно высоко для меня, чтобы считаться гением, но достаточно низко для меня, чтобы считаться социально нормальным человеком.

Потому что, вы знаете, это одна из проблем гениев, когда они не могут справиться с социальными проблемами, потому что их эквалайзер или эмоциональный фактор слишком низок.

И если вы задаетесь вопросом, почему я не известен в классе как гений, то это потому, что я знаю, что я гений.

Я намеренно получаю средние оценки и становлюсь серьезным только тогда, когда мне это нужно или хочется.

И, как любой другой человек, я общаюсь нормально, поэтому я в порядке.

Блин, я чувствую себя нарциссом из-за того, что говорю все это, но все равно.

- А теперь мне интересно, какой класс вы, ребята, выберете. Любой класс, который вам нравится, хорош, но я бы сказала, что вы идете с тем, где ваши атрибуты сильны. Ну, вы

можете подумать до завтра, так что пока расслабьтесь. После этого я расскажу вам о доступных квестах, которые вы можете взять. К тому времени вы сможете купить снаряжение и отправиться в бой. И поскольку вы, ребята, новички в городе, я порекомендую вам хорошую гостиницу. (Кармен)

- Да. Большое спасибо, Кармен-сан. Я сам могу справиться со своими расходами, но как насчет тебя Зеро? (Эйс)

- Ах, не обращайтесь на меня внимания. Я тоже могу заплатить за себя. (Зеро)

Я также получил кучу денег от Лихтии-сама, так что я думаю, что у меня все в порядке.

Затем Кармен-сан повела нас в гостиницу под названием "Собор бессонницы".

Я подумал: Ух ты, какое замысловатое название для гостиницы в другом мире... что для меня имеет смысл... поскольку я думаю, что знаю эту причину.

Мы зарегистрировались, и я правильно угадал цену...

- Тогда я буду в этой комнате, а ты останешься в той. Все будет в порядке, Зеро? (Эйс)

- Да, никаких проблем. Тогда хорошо отдохни. Мы отправимся завтра, Эйс. (Зеро)

Я рухнул на кровать...

Черт... ну и денек...

Я вспомнил все события до того, как случилась вся эта история с переносом в другой мир.

Я чуть не расплакался, когда лицо Минами вспыхнуло у меня в голове...

Ничего хорошего!

Она навсегда останется в моем сердце и мыслях, но мне нужно взять себя в руки.

Затем эта мысль прошла снова...

Ах! Теперь я вспомнил...

Со всеми этими доказательствами.

Район Аксель, город Илрам, Кармен-сан, похожие пейзажи...

Этот... Этот мир действительно является миром из нашего любимого фэнтезийного сериала: "Клыки повелителя демонов", где главным героем на самом деле является мой первый друг, Эйс Уильям.

Какова моя роль здесь?

Ну, разве это не очевидно?

Я буду его попутчиком, когда мы встретимся с его будущими товарищами в будущем.

Я не буду пытаться взять на себя внимание, так как это скучно.

Я буду наблюдать за главным героем, которым я так восхищался из первых рук.

И вот я здесь, в другом мире, в роли побочного персонажа.

Я заснул, когда прошел день...

<http://tl.rulate.ru/book/44254/1038724>