

Солнце садилось, а я шёл по улице без определенной цели.

"Ни еды, ни денег, ни ночлега... Прекрасное начало."

Наверно, все главные герои начинают так же.

Я дошёл до тихого пустынного переулочка.

"Хорошее место, чтобы закончить ежедневный квест, не хочется рисковать и попасть в штрафную зону."

Во время тренировки я раздумывал о дальнейших действиях.

"Лучше будет подождать и выяснить, в какой точке сюжетной линии Данмачи нахожусь, прежде чем принимать какое-либо важное решение. А пока стоит прокачаться и стать сильнее."

Несколько человек проходя мимо меня и бросали странные взгляды, но мне было наплевать.

Я очень хочу есть. Проверю есть ли что нибудь в инвентаре «Пусто». Ну, я думаю, вернёмся к приседаниям.

Четыре часа спустя

- "Ха-ха-ха..."

Гудок

[Вы завершили ежедневный квест: «Подготовка перед приключениями»]

Прибыли награды за выполнение задания.

Вы хотели бы проверить их?]

"Да."

Гудок

[Вы получили нижеприведенные награды.

Награда 1: Восстановление статуса.

Награда 2: Очки характеристик +3

Награда 3: Случайная коробка x1

Принять все?]

Я оглядываюсь, чтобы убедиться, что рядом никого нет.

"Принимаю"

Теплый синий свет покрывает мое тело.

"О, это лучше, чем я думал."

Вся усталость в моем теле исчезает – безумно бьющееся сердце, тяжёлое дыхание, мышечные боли и голод. Все исчезло...

"Подождите-ка! Голод? Я больше не голоден? Значит, голод рассматривается как состояние «дебаффа», которое может быть устранено восстановлением статуса?"

Я хватаю «случайную коробку» и открываю ее.

"Пожалуйста, что-нибудь полезное... Пожалуйста, что-нибудь полезное... Пожалуйста, что-нибудь полезное..."

[Бинты

Простейшие повязки. Используйте на небольших ранах.

Вы можете оставить этот предмет в своём инвентаре.]

"Чувак, я на мели. Дай хоть что-нибудь, что можно продать."

Я снова начинаю бесцельно бродить, пока не оказываюсь один на красивой площади, которая должна быть полна людей, но здесь никого не было.

"Похоже уже довольно поздно, эхх."

Я нахожу скамейку и сплю до утра.

Спросив дорогу, я пошёл на рынок, переходя от магазина к магазину, спрашивая нужны ли им рабочие.

"Чувствую себя персонажем RPG, ищущим квесты."

Через несколько часов я нахожу цветочный магазин, принадлежащий пожилой паре.

"Видимо, это они удочерили Лилируку, когда она сбежала из семьи."

Они согласились дать мне еду, место для проживания и 200 валис в день, если я буду работать на них, что я и делал в течение 6 дней.

За это время я ознакомился с планировкой города и привычками людей.

Я также узнал, что мы находимся в самом начале оригинальной истории Данмачи.

Я много думал об этом.

Если я буду начну взаимодействовать с Беллом так рано, я могу каким-нибудь образом спровадировать Фрейю.

"Я пока что не хочу умирать."

Кроме того, он может подумать обо мне как о друге и попытаться положиться на меня. Мне не нужен лишний балласт.

Поэтому я решил, что не буду приближаться к нему, пока он не достигнет 2 уровня.

После я отправился в подземелье, которое представляет собой сложный лабиринт, расположенный в центре города Орарио. Он порождает монстров из стен и потолков и сам себя ремонтирует. Он довольно обширен, этажи становятся все больше и больше, чем глубже спускаешься.

Даже без знания города, добраться до подземелья легко.

Это из-за Вавилонской башни, построенной над входом в подземелье. Она насолько высокая, что кажется, будто простирается до небес.

Сначала её целью было не дать монстрам сбежать из подземелья, но теперь она принадлежит Гильдии искателей приключений, которая следит за подземельем.

Первые двадцать этажей Вавилонской башни заполнены семейными предприятиями (магазины оружия и предметов), обслуживающими помещениями (кафе, больницы и туалеты) и обменниками денег (где авантюристы продают магические кристаллы, полученные с монстров).

Выше находятся жилые помещения самых выдающихся богов Орарио, известные как личные покои.

Идя к башне, я проверяю информацию о предметах в моем инвентаре.

"Интересно, это тот же самый, что и у Джин Ву?"

[Ключ подземелья

Сложность: E-ранг

Тип: Ключ

Ключ для доступа к быстрому подземелью.

Можно использовать на 5-м этаже подземелья Орарио.]

Все приготовления для этого завершены. Я купил достаточно еды и немного одежды, самой дешевой, и положил их в инвентарь, чтобы не выглядеть оборванцем, как выглядел Джин Ву каждый раз, когда выходил из подземелья.

Правда, оружия не хватает, но сейчас я жаловаться не буду, ведь ещё не скоро смогу позволить себе купить хотя бы один. Это была единственная полезная вещь, которую я нашел в случайных коробках, кроме ключа от подземелья.

[Старый стальной меч

Редкость: Е

Тип: Длинный меч.

Сила Атаки: +5]

"Ладно, пора идти."

Добравшись до первого этажа башни я потратил оставшиеся деньги на карты подземелий. Они необходимы, если я не хочу заблудиться.

За 900 валис я смог купить карты для первых 7 уровней.

Похоже, что продажа магических кристаллов требует лицензии авантюриста, поэтому не смогу купить всё, что захочу.

Я бросаю последний взгляд на свои характеристики.

[Характеристики:

Сила: 25

Выносливость: 10

Ловкость: 16

Интеллект: 10

Восприятие: 10

(Свободных очков: 0)]

Я сделал свои характеристики такими, чтобы иметь возможность убить «Болотного правителя Расаку», который является монстром боссом из первого подземелья в «Прокачки уровня в одиночку».

Я был бы разочарован, если бы это будет не то же самое подземелье, но лишняя ловкость

никогда не помешает.

Я опускаю голову, смешиваясь с бесчисленными искателями приключений, стекающимися с разных сторон ко входу в подземелье, расположенному в центре башни, с нетерпением ожидая начала похода.

Я был ошеломлен художественным оформлением здания, а авантюристы в доспехах и с оружием в руках заставили мое сердце трепетать.

"Ты не сможешь избавиться от своей внутренней слабости? Ха!"

Я добираюсь до лестницы, ведущей в подземелье.

"Оно гораздо глубже, чем я думал."

Как оказалось, Гильдия позволяет любому войти в подземелье без проверки.

В конце концов, никто в здравом уме не войдет в подземелье без «Фалны»*, это было бы самоубийством.

"Но я - особый случай."

[Вы вошли на 1-й этаж подземелья.]

"Ух ты, она говорит мне, на какой этаж я иду! Может быть, однажды я зайду так глубоко, что начну терять счет?"

Я начинаю следовать по карте, выбирая кратчайший маршрут ко 2-му этажу.

Затем я вижу их, трёх уродливых зеленых существ размером с ребенка – гоблины. Они медленно поворачивают головы и смотрят на меня.

Боевой клич гоблина

В студенческие годы я не был таким уж храбрым человеком.

"Но теперь же я сильный, да?"

[Сила: 25]

Я должен быть намного сильнее этих тварей.

"Тогда почему я не могу двигаться? Почему у меня такое чувство, что я хочу развернуться и убежать?"

"Они начинают бежать... в замедленной съемке? О, это из-за ловкости."

[Ловкость: 16]

Но прежде чем я успеваю подумать об этом, первый гoblin прыгает на меня, протягивая руку и пытаясь поцарапать мое лицо своими маленькими когтями.

Я быстро отталкиваю его руку со всей своей силой.

Хруст

«Я что, только что оторвал ему руку?»

Вся рука от плеча отсутствовала, а гoblin упал на землю с глухим стуком.

Остальные 2 гоблина останавливаются на месте и разворачиваются, пытаясь убежать.

«Я настолько силен? Надо проверить еще раз.»

Я разогнался и пнул одного из них по затылку.

Пролом

Голова взрывается, и прежде чем обезглавленное тело падает на землю, я пинаю другого гоблина в бок.

Он отлетает и ударяется о стену.

"Это было потрясающе!"

А потом я вижу маленькие пятна тусклого света на их телах. Я протягиваю к ним руку и.....

Гудок

[Вы нашли следующие предметы:

Низкосортный магический кристалл x3.

Клык гоблина x1.

Поднять их?]

"Поднять всё."

[Клык гоблина

Редкость: Нет.

Тип: Мусор.

Маленький, но острый клык гоблина.

Вы можете оставить этот предмет в своем инвентаре.]

[Магический кристалл самого низкого класса

Редкость: Нет.

Тип: Драгоценный камень.

Очень маленький магический камень с небольшой ценностью.

Вы можете оставить этот предмет в своем инвентаре.]

"Значит, я не могу продать их в магазине, как добычу из мгновенных подземелий?"

В любом случае, мне сейчас не нужно золото системы, я больше нуждаюсь в валис.

Я положил всё в свой инвентарь.

"Жаль, что не смогу продать их гильдии. Для этого мне нужна лицензия авантюриста, а чтобы получить ее, я должен быть в семье."

Я много думал об этом, может, мне просто присоединиться к семье и покончить с этим? Но я не знаю, смогу ли я получить «Фалну» с этой системой.

"Кроме того, мне придётся скрывать присутствие системы."

Боги в Данмачи опасны, и я не знаю, как они отреагируют на её наличие.

"Да, я могу обменивать магические кристаллы и другие предметы в Ривере, городе на 18-м этаже подземелья."

Но делать это и жить в темноте тоже может быть опасно.

Я буду выглядеть чертовски подозрительно, когда позже решу встретиться с главными героями Данмачи.

Моя сила без Фалны может заставить их думать, что я один из тех получеловеков-полумонстров.

"Подумаю об этом позже, надо ещё в подземелье пойти."

Я бегу по этажам, убивая каждого монстра, которого встречаю на своем пути. Гоблины и кобольды настолько слабы, что мне даже не нужен меч, чтобы убить их. Хорошего удара более чем достаточно.

Они могут быть опасны, только когда образуют большую группу, кроме этого, они довольно слабые.

Собирая всё, что с них падает, я направлялся к своей цели – пятому этажу, как вдруг.

[Новый уровень]

[Новый уровень]

"Вау...я смог повысить свой уровень, убивая этих слабых монстров."

Это была хорошая разминка. Борьба с ними заставила меня осознать свою силу и преодолеть свои страхи. Теперь я чувствую себя более комфортно с моими новыми способностями.

[Вы дошли до места назначения. Хотите создать вход в подземелье, используя «ключ подземелья»?]

Я оглядываюсь, чтобы убедиться, что здесь нет авантюристов.

"Да"

Передо мной появляются светло-голубые ворота примерно такого же размера, как и я. Я захожу в ворота, затем поворачиваюсь и пытаюсь выйти.

Гудок

[Вы не можете выйти из подземелья.]

Пожалуйста, победите босса или используйте «камень возвращения»]

"Всё по канону... Неплохо."

Я взял свой старый стальной меч и пошёл вперед.

[Имя: Рик Старк

Уровень: 3

Класс: Нет

Титул: Нет

НР: 360

МР: 36

Усталость: 0

Характеристики:

Сила: 27

Выносливость: 12

Ловкость: 18

Интеллект: 12

Восприятие: 12

(Свободных очков: 0)

Навыки:

Пассивные навыки: Неизвестно(Макс.уровень)

Активные навыки: Отсутствуют

Старый стальной меч

Сила Атаки: +5]

Фална* - это благословение данное Богами членам своих семей. Авантюристы и поддержка могут накапливать опыт (яп. 経験), чтобы повысить статус и стать сильнее. Боги даровали Фалну авантюристам, чтобы они стали героями, и первый Бог, который даровал Фалну был Уран.

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1337475>