

Я возвращаюсь в свой новый дом и показываю всю свою добычу Наазе. Я ожидал, что она будет удивлена количеством, но она была настолько шокирована, что это сбilo меня с толку.

"Что это за реакция?"

Оказывается, она была шокирована не количеством вещей, а их качеством. По ее словам, большинство предметов находятся в первозданном состоянии.

- Выпадающие предметы обычно немного повреждаются, после того как монстр превращается в пепел и остаётся только кристалл.

В моем случае система извлекает и магический кристалл, и предмет одновременно, из-за чего они находятся в первозданном виде.

Она предложила мне продать эти вещи не гильдии, а непосредственно магазинам и семьям, потому что они заплатят больше.

Похоже, что гильдия игнорирует качество предметов и использует фиксированные цены на них.

Отмазавшись тем, что я новичок в городе и не знаю всех мест, я предложил ей позаботиться обо всей добыче, которая мне будет попадаться с сегодняшнего дня. Она возьмет всё, что нужно для приготовления зелий, а остальное продаст.

Уладив всё это я начал рассматривать свой «милый» дом.

Голубая аптека представляет собой двухэтажное деревянное здание приличных размеров и расположена на задворках рядом с Главной Западной улицей. Она немного старовата и нуждается в небольшом косметическом ремонте. Несколько комнат закрыты из-за ненадобности.

Но что мне тут точно не нравится – так это пыль, и как истинный чистоплюй, я не могу это вытерпеть.

В итоге я остался на несколько дней в аптеке для уборки. За это время Миах, Нааза и я лучше узнали друг друга.

Миах добр, надежен и грациозен, он держится с достоинством. Он соответствует высказыванию Гестии.

«В тебе есть черты того, кого можно называть Богом.»

Как раз через пару дней Гестия посетила нас, чтобы поздравить Миаха с новым членом семьи, мной. Мы обменялись приветствиями, потом она пригласила Миаха выпить.

Нааза выглядела так, будто ей все равно, но на самом деле ее мучает чувство вины, которое пожирает ее заживо.

Миах взял этот большой кредит, чтобы сделать ей протез руки после того, как она потеряла свою правую руку в подземелье. Остальным членам семьи это не понравилось, и они ушли, оставив ее наедине с Миахом. Из-за этого она испытывает сильные чувства к нему, «Совершенно ничего не понимающему».

Через некоторое время она принесла мне деньги, которые получила после продажи всей добычи. Я сказал ей, что мне это не нужно, так как получил достаточно денег от продажи магических кристаллов, и лучше использовать их для погашения долга.

Она извинилась и поблагодарила меня так, словно я оказал ей огромную услугу.

"Интересно, как она будет себя чувствовать после того, как я все оплачу? Долги семьи - это и мои долги."

С тех пор она стала ко мне хорошо относиться.

Это из-за чувства вины или, может быть, благодарности? Не знаю, что именно, но мне приятно, то как она со мной обращается.

От неё я узнал, что долг семьи Миах составляет 20 миллионов валис, который оплачивают ежемесячными платежами по 500 тысяч валис каждый.

«20 миллионов...Что-то до хрена. Хорошо, что хоть по месяцам можно оплачивать.»

После нескольких дней уборки дома, я вернулся обратно в подземелье. За это время я выполнил все ежедневные задания и получил 18 очков, готовых к распределению.

«Хм, посмотрим ... так должно быть неплохо.»

[Характеристики:

Сила: 45

Выносливость: 30

Ловкость: 45

Интеллект: 29

Восприятие: 35

(Свободных очков: 0)]

На первом этаже Вавилонской башни я купил оставшиеся карты и теперь у меня полная картина для верхних и средних этажей.

"Интересно, как далеко я смогу сегодня забраться?"

Я вызвал меч повелителя зверей в правую руку и начал охоту.

Меч совсем не похож на кинжалы, которые были у Джин Ву. Это длинный меч с простым лезвием и рукоятью черного цвета с серебряными ободками, что придает ему уникальности.

Спуск в подземелье занимает слишком много времени. Нужно преодолеть большое расстояние, чтобы добраться до 7-го этажа, где я остановился в прошлый раз.

Слабые монстры по пути не давали мне спокойно пройти - постоянно нападают группами, а их устранение требует времени.

"Если смотреть на это позитивно, то это можно считать за разминку."

Проведя несколько часов в подземелье, я прохожу через 7-й, 8-й и 9-й этажи. Они похожи по сложности, особо не отличаясь монстрами, за которых дают мало опыта.

На 10-м этаже монстры начинают доставлять некоторые трудности.

"Смогу поднять уровень или два на таком этаже."

В итоге я сделал туманный этаж своим охотничьим угощем.

Обычным искателям приключений здесь пришлось бы нелегко из-за плохой видимости, но я могу чувствовать монстров, а также определять их тип по испускаемой ими ауре.

"А Восприятие оказалось полезным навыком."

Из монстров здесь водятся:

Бесы (подлые маленькие демоны - они быстрее, чем большинство монстров, но они намного более медленные по сравнению со мной - их легко убить, если они не в большой группе).

Летучие мыши (раздражают, пользуются стилем «бей и лети» - приходится сосредотачиваться, чтобы рубануть в нужный момент).

Орки (большие и сильные, не умирают с одного удара - хорошие мишени для навыка «Быстрый удар»).

[Вы подняли уровень]

Ладно, на этом на сегодня всё.

На следующий день я уже спустился на 11-й этаж. Серебряные гивы сильны и проворны, но их нельзя сравнить с Коффаком - главное избегать попаданий и нанести несколько хороших ударов.

Броненосцы же имеют самую сильную броню, и наверно, самые бесящие монстры на верхних этажах, по одиночке они ещё та заноза в заднице, в группах же могут быть очень опасны.

Они катаются по полу и атакуют с большой скоростью, а их внешнюю оболочку трудно разбить мечом. Из-за этого приходится наносить несколько хороших ударов в одно и то же место, чтобы расколоть ее.

Я пробираюсь через 11-й этаж на 12-й, который стал моим охотничьим угодьем на весь день.

Некоторое время спустя

[Вы подняли уровень]

"Прокачка становится все труднее и труднее."

Уже поздно, лучше пойти домой, а ведь так хотелось сразиться с «Детёнышем Дракона». Похоже, он еще не возродился... какая досада.

На следующий день я отважился углубиться до средних этажей, на которых меня встречают церберы и альмиражи – это монстры, которых я встретил на 13-м этаже.

На самом деле этот этаж оказался полегче чем 12, поскольку мне не пришлось разбираться с крупными противниками.

Альмиражи быстры, а также постоянно таранят своими рогами, но я легко справляюсь с ними. Церберы физически даже слабее кроликов, но они используя магию извергают пламя изо рта, что иногда доставляло проблем.

Главная тактика в борьбе с группой церберов – держаться как можно ближе к одному из них, поскольку они не хотят задевать друг друга огнём.

Я знал, что скорость размножения монстров и их численность резко возрастают на средних этажах, но я не ожидал такого скачка.

Я захожу в широкую комнату, чтобы убить группу Альмиражей (около 7).

Но неожиданно четыре стены комнаты начинают одновременно трескаться.

"Землетрясение?"

Стены разрушаются, и из них появляются несколько десятков церберов. Это я называю «Вечеринка монстров», когда одновременно рождается большое количество монстров.

Сейчас я могу сбежать, так как церберы все еще выходят из стен.

"Но я же не могу позволить, чтобы все эти очки опыта пропали даром, правда?"

Один посреди комнаты, окруженный, кажется, сотней монстров, я прыгаю к ближайшему из них, чтобы избежать попадания огненных шаров, и начинается месиво. Я колю, режу, бью, пинаю, делаю все, что нужно, чтобы убивать монстра за монстром.

"Им нет конца..."

Неважно, сколько я убью, появляются новые. Подземелье безжалостно, монстры входят в комнату из окружающих коридоров, другие рождаются из стен. И все для того, чтобы держать

меня в ловушке посреди этой «Вечеринки».

С моей ловкостью, монстры двигаются в замедленном темпе, но их всё равно слишком много.

«Надо расправиться с ними одним движением, но как это вообще возможно?»

Я получаю раны, но продолжаю месиво, как вдруг боль исчезает с теплым светом, покрывающим мое тело...

"Восстановление статуса, похоже, новый уровень...Нет времени проверять!"

Я начал получать удовлетворение от частых уведомлений за победу над монстром.

Этот цикл повторяется снова и снова.

Я не знаю, сколько часов прошло, но я прокачался достаточно, чтобы прервать этот цикл.

Их стало меньше.

Некоторое время спустя

Я стою посреди комнаты на холме образованном из мёртвых тел, держа меч в правой руке, который вонзился в последнего альмиража.

Я сел и позволил своему разуму опустеть... Восстановление статуса восстанавливает здоровье, ману и усталость, но не умственное напряжение, вызванное непрерывным стрессом, который я чувствовал последние несколько часов. Через некоторое время мой разум и сердце успокаиваются.

"Пора собираться."

Я собрал каждый магический кристалл и выпавший предмет, и набралось их гораздо больше, чем в прошлый раз.

Потом я понимаю, что сейчас на мне нет одежды, а только парочку лоскутов, ведь остальное порвали монстры, которые умудрились прыгнуть на меня.

"Хорошо, что у меня всегда есть запасная одежда."

На обратном пути, на верхних этажах, убивая монстров, я часто получал сообщение.

Гудок

[Уровень противника слишком низок. Вы не получили опыта.]

Не то чтобы меня сейчас что-то волновало, мне просто хотелось побыстрее лечь спать.

На следующий день я проснулся в полдень. Лежа в постели, я вспоминаю каждую деталь моей бойни на 13-м этаже. Надо запомнить все ошибки которые нельзя допускать и движения что я освоил, на всякий случай.

Пора перестать действовать беспечно в подземелье. Когда эти слабые монстры объединились, было совсем непросто.

Все монстры на 13-м этаже были звериного типа, а я ведь мог попытаться приручить кого-нибудь, чтобы помочь мне в борьбе.

"Черт возьми... Неужели я выжил из-за того, что титул на 40% увеличил все характеристики против зверей?"

Я был очень безрассуден, после чего дал клятву, что не буду действовать опрометчиво.

После обдумывания моих действий я взглянул на свои характеристики

[Имя: Рик Старк

Благословение Миаха (Уровень: 1) - перезарядка: 12:35:47

Уровень: 27

Класс: Нет

Титул: Повелитель зверей

НР: 11,070

МР: 972

Усталость: 0

Характеристики:

Сила: 52

Выносливость: 41

Ловкость: 52

Интеллект: 36

Восприятие: 42

(Свободных очков: 0)

Снижение урона: 10%

Навыки:

- Пассивные навыки: Продвинутая техника меча (Уровень: 1), неизвестно (Уровень: максимальный)

- Активные навыки: Быстрый удар (Уровень: 1), Вихрь (Уровень: 1)

Экипировка: Плащ Коффака "А" (10%)

Золото: 10 740]

[Продвинутая техника меча (Уровень: 1)

Пассивный навык.

Используя мечи в течение длительного времени, теперь вы можете свободно и эффективно обращаться с мечом.

+33% урона мечами.]

[Вихрь (Уровень: 1)]

Активный навык.

Стоимость маны: 500 МР + 20 за вращение

Вы быстро вращаетесь по кругу, одновременно размахивая мечом. Наносит радиальный урон, равный вашей силе атаки, всем врагам, окружающим вас в радиусе 3 метров.]

"Пять уровней и два новых навыка? Если бы я тогда использовал «Вихрь», все было бы намного проще. Но тогда банально не было времени."

Благословение Миаха на перезарядке!? Похоже, он был активирован без моего ведома. Теперь надо быть более внимательным.

...

Я выхожу из комнаты, кладу добычу у лестницы и иду на кухню.

- О, наконец-то ты проснулся! Я не слышала, как ты пришел вчера. Когда ты вернулся домой?

- Сам не знаю, но было уже довольно поздно... Я оставил тебе на лестнице вчерашнюю добычу.

- Сейчас разберусь с ней.

- Здравствуйте, лорд Миах.

- Я рад, что ты благополучно вернулся, Рик.

"Поверьте, я тоже рад, что вернулся."

- Могу я обновить свой статус?

Несколько минут спустя

- Что? Как такое вообще может быть? Что случилось вчера в подземелье?

Прежде чем он успел еще что-то сказать, в комнату ворвалась Нааза.

- Рик! Где ты взяли добычу с монстров средних этажей? - Спросила она с подозрением.

Она думает, что я это украл?

Я посмотрел на нее, а потом на Миаха.

- Теперь вы получили ответ.

- Рик, это было глупо ... До тех пор, пока ты не достигнешь нового уровня, я запрещаю тебе заходить глубже.

- Мне очень жаль, но я не могу этого сделать.

Я предпочёл быть грубым, чем бесчестным.

- Я не смогу стать сильнее без приключений, а это означает, что я должен идти глубже в подземелье.

- Тогда я бы предпочел, чтобы ты навсегда остался на первом уровне. Это для твоей же безопасности. Требуется тысяча шагов, чтобы стать немного сильнее, и один неверный шаг, чтобы упасть.

- В моем случае нужно сделать три неверных шага.

Я вижу, как глаза Миаха становятся все шире и шире.

- Что ты хочешь этим сказать?

- У меня есть козырь, который может спасти меня в отчаянной ситуации. (Я же не могу сказать, что это твое благословение, да?) ... Кроме того, моя способность восприятия достаточно сильна, благодаря чему я избегаю опасных врагов... Я забочусь о своей жизни и не собираюсь умирать в ближайшее время.

Все, что я получаю – это молчание. Он смотрит мне в глаза, пытаюсь решить, верить моим словам или нет.

Я не совсем понимаю, почему он так взволнован. Он встретил меня всего несколько дней назад, что еще более важно, он даже не имеет возможности помешать мне делать то, что я хочу. Я даже не знаю, о чем мы здесь говорим.

«Я иду глубже» и точка.

- *Вздых* Тогда пообещай мне, что ты купишь хорошую броню, всегда будешь иметь дополнительные зелья и не попадешь в ситуацию, которая потребует от тебя использовать этот твой козырь. И если ты когда-нибудь окажешься в такой ситуации, то используй его и выживи. Не забывай – твоя жизнь важна.

- Ну, что тут сказать...Обещаю.

- Хорошо, я позабочусь о магазине. Нааза, вам с Риком нужно кое-что купить.

Стоя безмолвно, Нааза кротко кивает.

- М-м-м, теперь могу я посмотреть свой статус? - Спросил я, всё ещё сидя полуобнажённым спиной к Миаху.

- В тебе есть что-то очень странное.

Когда он сказал это, я вздрогнул и обернулся.

- Не повышая уровень ты получил развивающуюся способность, которая доступна только после третьего уровня ... Это странно, как будто ты не связан правилами моего благословения... Во всяком случае, эта способность делает тебя сильнее, когда ты используешь меч.

Он ошеломленно протягивает мне бумагу, на которой написал мой статус.

"О чём он думает? Неужели что-то понял?"

Я покорно смотрю на бумагу.

Рик Старк – Первый уровень

Сила: A 820 > S 920

Выносливость: C 620 > B 720

Ловкость: A 820 > S 920

Магия: D 520 > C 620

Восприятие: Первый уровень

Укротитель: Первый уровень

Фехтовальщик: Первый уровень

Магия: -

Навыки:

Быстрый удар

Вихрь

На этот раз я позволил Миаху прочитать все, и вот результат,

Как неизвестный навык (уровень: максимальный), так и благословение Миаха (Уровень: 1) нигде не видны. Продвинутая техника владения мечом, похоже, была преобразована в продвинутую способность фехтовальщика.

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1338165>