

Я рад, что смог выбраться из лагеря до прибытия группы Белла. Поскольку Гестия и Миах Семьи-союзники, я был бы склонен помочь им. У меня нет никаких проблем с этим, моя забота - это то, что происходит после.

Это та часть, где Гермес начинает вмешиваться. Гермес - один из тех людей, с которыми я никогда не хочу связываться. Манипуляция из тени - не самая худшая его черта, это его непредсказуемость. Следовать приказам Зевса и веселиться - вот его единственные мотивы. Но веселиться - это не совсем ясный мотив. Забавные вещи сегодня могут не быть забавными завтра.

С его мотивом быть забавным, я не знаю, как избежать его внимания и не могу предсказать его действия.

В любом случае, я просто должна держаться подальше от таких людей, как он, пока не наберусь достаточно сил.

Говоря о силе, то, что произошло сегодня утром, все еще оставляет неприятный привкус во рту. Мне не нравилось, когда Тиона так давила на меня. Может быть, между друзьями, я бы позволил этому случиться и посмеялся, как это происходит.

Но это совсем другое. Я не хотел идти и не мог оказать никакого сопротивления. Разрыв в силе между мной и Тионой был слишком велик.

Я всегда думал, что если я ввяжусь в бой, который не смогу выиграть, у меня будет шанс сбежать, используя моих (почти бессмертных) солдат в качестве щита. Но перед необузданной силой Тионы, я думаю, это был бы щит из бумаги. Она отмахивалась от них, как от насекомых.

Давайте проанализируем это реалистично. Мои солдаты все так же сильны, как авантюристы среднего уровня 2 (третьего класса), за исключением Золота и двух элитных солдат. Золото так же сильно, как ветеран уровня-2, а элитные солдаты на уровне новичка уровня-2 авантюристы.

Что касается меня, то моя базовая статистика находится на самой высокой точке, которую может достичь Уровень-2. Добавляя свои различные навыки и способности, я был бы в царстве уровня-3 (второй класс). Если бы я подтолкнул свой Боевой дух навыка (эффект титула: Превзошедший предшественников), получив несколько травм, я мог бы победить любого авантюриста 3-го уровня.

Но тот, кто толкнул меня, был 5-го уровня, первоклассный авантюрист. Это совершенно новый класс. Более того, через несколько дней она обновит свой статус и будет объявлена 6-м уровнем. Это факт, что я не смогу оказать ей никакого сопротивления. И все же мне это не нравится. Я хочу стать сильнее.

Я могу просто погрузиться в измельчающие уровни, убивая монстров. Это займет какое-то время, но я обязательно выйду до смешного сильным.

Но это означало бы набрать несколько уровней в течение нескольких месяцев. В этом мире было бы огромной болью в моей заднице иметь дело со всем теплом, которое последует.

Явный интерес богов, зависть других авантюристов и недобрые намерения некоторых богов. Черт возьми, я только что заработал немного денег, и Диан Кехт послал за мной своих лакеев.

Увеличение статистики за короткое время было бы для меня проблематичным. Я хочу стать сильнее, делая что-то другое, чем увеличение моей статистики. Повышение уровня моих

навыков и усиление контроля над ними было бы моим выбором.

---

Я захожу в Теневые Катакомбы, беру солдат, ожидающих меня на кладбище, и открываю ключом ворота единственного здания.

[Ключ хранителя

Используется для открытия врат Теневых Катакомб.]

Внутри он похож на древнюю гробницу. Узкие коридоры, стены, заполненные гробами, выстроенными рядом, и жуткая атмосфера, вызванная нехваткой источников света.

Кольцо~

[Вы получили новое задание!]

[Очистить Теневые катакомбы:

Различные типы Нежити повсюду в Теневых Катакомбах. Убейте Нежить и очистите Теневые катакомбы от их злого присутствия, чтобы получить специальные награды.

Условие генерации квеста: - Вход в Теневые катакомбы.

Условие очистки квеста: - Убейте всю Нежить, присутствующую в Теневых катакомбах.

Награды:

1 - Рунный камень высшего класса.

2 - Один товар из магазина (Выберите товар по вашему желанию).

3 - бонус очков +50.

4 - Неизвестная награда.]

- "Вся нежить?" Я должен убить каждого монстра в этом подземелье, чтобы получить награду. Но, о боже! Награды потрясающие.

Награда в пятьдесят статических очков эквивалентна десятикратному повышению уровня.

Наконец-то предмет по моему выбору!

В течение некоторого времени у меня было достаточно золота, чтобы купить любую приличную вещь, которую я хочу в Магазине. Но когда дело доходит до приличных вещей, я могу купить их в магазинах, разбросанных по всему Орарио.

То, что я хочу от Магазина,-это изысканные предметы S-ранга. Они равны "Божественным артефактам", созданным богами. Я не найду ни одного из них в Орарио, поскольку боги запечатали свои божественные силы "Аркан", когда они спустились в Нижний мир.

Цены на предметы S-ранга в магазине колеблются от миллиардов до десятков миллиардов золотых. Чтобы купить их, мне еще предстоит пройти долгий путь. Но с этой наградой я могу

выбрать один из самых дорогих предметов в Магазине.

"Хорошо, так что же делает этот рунический камень высшего класса?" Я проверяю детали первой награды.

Кольцо~

[Высший сорт Рунного камня: Владения Правителя.]

Разбивая этот рунический камень высшего класса, вы можете научиться новому Классовому Навыку.]

"Тц, я ожидал чего-то, что позволяет телепортироваться, как "Теневой обмен"". Это сэкономило бы мне много времени, путешествуя по Верхним этажам подземелья.

Навык, который я получу, называется "Владения Правителя". Если это будет иметь тот же эффект, что и "Владения Монарха", то это улучшит статистику моих солдат, когда они будут рядом со мной.

Во всяком случае, о неизвестной награде... Если это что-то вроде "Святой воды жизни", которую получил Джинву, то в этом мире она ничего не стоит.

У них здесь есть предмет под названием "Эликсир", это зелье, которое может вылечить все. Это очень дорого, и цена может достигать полумиллиона валов, но это есть.

Поэтому я сомневаюсь, что получу его в награду. Я могу только надеяться, что награда даст мне что-то уникальное и полезное.

[Очки опыта, необходимые для следующего уровня: 45 000.]

"Я получаю измеритель опыта внутри этого подземелья?... Приятно!" ----

Двигаясь вперед, я обнаруживаю трех гуманоидных монстров, скрывающихся вокруг. Оснащенные ржавой броней и оружием, они достигают более 2 метров в высоту. Они похожи на зомби, но более крепкие и разлагающиеся. Кажется, что вся их кожа отвалилась, мышцы их тел покрыты только броней.

- "Ты напоминаешь мне Драугра, только грубее."

У них есть темно-красное имя, плавающее над их головами, [Немертвый солдат]. Ладно, давай посмотрим, насколько ты силен.

Я бросаюсь на них один, чтобы оценить их силу. Увидев меня, они размахивают оружием и нападают. Я обмениваюсь с ними несколькими ударами, уклоняюсь от нескольких атак и бросаю несколько атак и финтов.

Окончательный вердикт таков: они тупы, но быстры, сильны и выносливы. Хорошая мишень для отработки моих навыков.

[Вы победили Немертвого Солдата.]

[Вы заработали 100 очков опыта.]

[Вы заработали 200 000 золотых.]

[Вы нашли Ржавый шлем]

[Вы победили Немертвого Солдата.]

[Вы заработали 100 очков опыта.]

[Вы заработали 200 000 золотых.]

[Вы победили Немертвого Солдата.]

[Вы заработали 100 очков опыта.]

[Вы заработали 200 000 золотых.]

[Вы Нашли Старый Молоток.]

"Ого... 200 000 и оборудование? Это же золотая жила!"

---

После двенадцати часов убийства Немертвого Солдата по всем коридорам этого мгновенного подземелья, я дважды выровнялся, и мои солдаты тоже выравниваются.

Я не чувствую больше никаких монстров поблизости...

[Вы очистили первый этаж Теневых Катакомб. Будет создан вход на второй этаж.]

Земля начинает дрожать, и плитки пола передо мной начинают отделяться. Вскоре в земле образуется отверстие с лестницей, ведущей под землю.

Итак, я спускаюсь вниз...

---

Я провожу дни за днями, тренируюсь контролировать свои навыки. Я начинаю с магии "Блестящего света". Я охочусь по пяти этажам катакомб, используя только магию. Атака, защита и поддержка во время ближнего боя, ближнего боя и дальнего снайпинга... вы называете это.

Я не использовал ничего, кроме магии. Сначала это было довольно сложно, я никогда раньше не использовал магию для защиты от мощных дальних атак. Я также никогда не думал использовать магию в ближнем бою.

И как только я привыкаю к этому и борьба с помощью магии становится рутинной, я меняю стиль.

Я сражаюсь только Рукой Правителя. Джинву использовал его только как грубую силу, чтобы разбить и захватить врагов (и ключи от машины). Но я думаю, что он может быть использован для гораздо большего. Я использую его, чтобы держать меч и сражаться, засунув руки в карманы. Это как живой летающий меч.

Привыкнув к этому, я держу в руке еще один меч и сражаюсь с ними обоими одновременно. Я обычно сражаюсь одним мечом, в то время как другой парит вокруг меня, защищая мои слепые зоны и атакуя врагов вне моей досягаемости.

Я обнаружил, что это намного сложнее, чем носить два меча, по одному в каждой руке. Может быть, это потому, что я использую свои Чувства, а не глаза, чтобы понять, куда направить меч. Это заняло некоторое время, но я все - таки справился.

Конечно, навык Руки Правителя выровнялся во время тренировки. К сожалению, я не могу повысить уровень навыка Кровожадности здесь, так как он по какой-то причине не влияет на нежить.

Два элитных солдата наконец-то повышаются до рыцарского ранга. Я даю им имена: Геркулес и Карна. Огнедышащий Адский пес-это "Карна", а Минотавр - "Геркулес".

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1341421>