

Глава 30. Хозяйка плодородия и Подземелье.

POV Нод:

До гостиницы и правда, было всего 5 минут пути. Хотя, гостиницей это было сложно назвать – это было что-то среднее между гостиницей и рестораном, но не похожим на обычные таверны. Здание было очень ухоженное и красивое, а посетители постоянно входили и выходили. Этот ресторан-гостиница была очень популярна даже в аниме, а название ему – «Хозяйка Плодородия».

“Это место, где очень хорошо кормят, обслуживают милые официантки, а хозяйка бывший высококлассный авантюрист, что автоматом делает все дебоши-разбирательства бессмысленными и даже опасными для жизнедеятельности. Отличный выбор для временного обустройства.” – подумал я и зашёл в здание.

Обстановка была по настоящему милой и уютной, хочется остаться тут подольше и понаблюдать за работой этого чудесного заведения. Но, к сожалению, мне сейчас нужно было просто снять комнату и пойти в Подземелье.

Я подошёл к крупной женщине, от которой веяло недюжинной силой. Волосы и глаза у неё были карие, она носит отличающуюся по цвету версию униформы "Хозяйки Плодородия", нежели другие служащие. Униформа служащих же состояла из зеленого, длинного пышного рукава с широкой шеей; белого фартука; маленькой оранжевой бабочки под воротником; коричневых ботинок и чёрных леггинсов. Выглядело это крайне мило.

Нод: -Здравствуйте, мне бы хотелось снять номер.

Мия: -Здравствуй, а что лицо-то прячешь?

Нод: -Простите, но это моё дело.

Мия: - Конечно твоё, но всё-таки?

Нод: -Может, хватит уже? Я просто хочу снять номер для проживания. – раздражённо ответил я.

“Как-то, в последнее время, я очень легко выхожу из себя. В гильдии немного нагрубил, а теперь ещё и здесь. Это же нормальное человеческое (хоть она и дворф) любопытство – спрашивать почему её посетитель не хочет показывать своё лицо. К чему бы это?” – это было и правда странно. Раньше я не был таким раздражённым.

Мия: - Да, да, конечно. – ответила она, затем посерьёзнела и от неё повеяло сильным давлением – Но ты лучше не груби старшим.

“Она точно не слабее меня, но и не сильно сильнее. Странно... Я знаю, что она бывший авантюрист 6-го уровня, а я всего-то 5-й. Можно, конечно, списать на то, что за время работы в трактире некоторое количество силы просто «выветрилось», но она все равно была бы каким-никаким 6-ым уровнем. Расклад сил нужно будет исследовать со всей тщательностью” – подумал я, а затем ответил:

Нод: - Прошу прощения. Ну, так что, можно снять комнату?

Небольшое давление пропало, а её брови поползли вверх.

“Похоже, удивлена тому, что я не придаю никакого значения её давлению. Вообще, оно было довольно сильным, но я и так всё время хожу с давлением в тонну. Кстати, давление – это проблема. Обычная кровать же просто не выдержит тонны... Ладно, возьму номер просто для вида, а ночевать буду в подземелье.” Мия: - Ха, а ты не такой хлюпик, каким кажешься. Комната есть. 600 валис за ночь, 780 валис за ночь с 3-х разовым питанием.

Нод: - Давайте на 2 ночи без питания.

Мия: - Хорошо, с тебя 1 200 валис.

Я выложил деньги, а она отдала ключ к номеру и рассказала как до туда дойти.

Комната оказалась на втором этаже. Обставлена она была по-простому – 2 кровати, 2 тумбочки, шкаф и отдельный выход в туалет. Я осмотрелся и выложил некоторые вещи из инвентаря, чтобы создать видимость проживания, а затем вышел из «Хозяйки плодородия» и пошёл к подземелью.

На место я прибыл через час.

“Вавилонская башня... Очень величественно выглядит.” – подумал я, подняв голову и посмотрев на возвышающееся сооружение. Эта башня была построена для противодействия наплывам монстров из подземелья. Люди, затем, сделали из неё место, где можно неплохо провести время, а так же купить всё необходимое для бытия авантюриста. Казалось, она настолько высокая, что достаёт до самих небес, хоть в ней было всего лишь 50 этажей. На пятидесятом же этаже живёт богиня Фрея, живущая отдельно от членов своей семьи.

Закончив любоваться постройкой, я пошёл на вход в подземелье. Он находился на первом подземном этаже Вавилонской башни. В центре комнаты находится отверстие длиной десять метров, которое, как я понял, ведет прямо в Подземелье.

Зайти в него было проще простого – нужно было просто показать значок авантюриста, который мне выдали в гильдии, а затем заполнить небольшую анкетку, написав фамилию, имя, уровень, а так же теоретическое время пребывания в подземелье. После заполнения, проход для авантюриста открыт, и он может оставаться там в течение того времени, которое написал (+/- 5 дней), а если не вернётся в срок, будет считаться погибшим. Я написал, что примерное время моего там пребывания – сутки.

“Этого времени должно хватить для того, чтобы провести начальную разведку.” – решил я и зашёл в подземелье.

Когда я почти добрался до первого этажа, все звуки стихли и остались только отдалённые звуки боя и глухие рыки. Ступив на пол первого этажа, меня оповестил ИИ Чип:

Внимание! Вы вошли в место повышенного магического фона. Концентрация магии в округе равна 110%. Скорость развития увеличена в 1,1 раза (навык Магическое тело).

Прочитав сообщение ИИ Чипа, я обрадовался и понял, что теперь качаться буду только в подземелье.

“Это нужно исследовать...” - решил я и пошёл дальше, ища монстров.

Стены были светло-голубого цвета, а сама дорога очень широка. Насколько я помню, это место называется Началом Дороги.

Проходя по подземелью, я ощущал какой-то дискомфорт. Такое было и на поверхности, но в подземелье оно стало намного сильнее.

“Я ощущаю, что я... будто чужой для этого мира... и он просто отказывается принять меня. Какое отвратительное чувство. Нужно быстрее тикать с этого мира. Можно было бы конечно совершить суицид, но я не идиот, чтобы просто так умирать. А ещё я очень хочу узнать, что же будет на 100 этаже (ну и, конечно, получить два подарка от самого БОГА). Поэтому, как только доберусь до 100-го этажа, буду всеми способами искать выход отсюда.” Через несколько минут я наткнулся на первую группу из 4-х гоблинов. Я улыбнулся, набрал в лёгкие воздуха и крикнул:

- COME HEEERE, BITCHEEEEEEES!

Они повернули свои головы и, увидев человека, рванули на меня, не разбирая дороги. Я же в свою очередь так же побежал им навстречу. Очень скоро мы сблизились, а на меня полетели 2 ржавых меча, копье и кинжал. Увернувшись от меча первого гоблина, я перехватил второй, не дотрагиваясь до острой части, а затем, вывернув по круговой, отнял меч и кинул его в гоблина с кинжальчиком, пробивая артерию на плече противника. После этого, я перехватываю деревянную часть копья четвёртого гоблина и ломаю её напополам с помощью простой грубой силы, беря в левую руку наконечник и втыкая в горло копейщика. Осталось 2 гоблина: один с мечом и один безоружный. Делаю рывок к безоружному, кладу кисть правой руки ему на голову и просто вырываю её с корнем, кидая в последнего противника. Мечник оказался на секунду дезориентирован, но мне этого хватает для того чтобы сблизиться и кулаком побить грудную клетку гоблина, вырывая магический кристалл, а гоблин падает замертво. Бой занял всего 6 секунд.

Тела гоблинов начали развеиваться в прах. Осмотрев себя, я понял, что вид у меня такой, будто секунду назад я головой окунулся в кровь. Постучав дважды по всей одежде, запуская этим действием самоочистку, я пошёл собирать трофеи в инвентарь. Когда я поднимал третий кристалл, меня отвлек голос ИИ Чипа:

Внимание! Обнаружен резкий скачок характеристик. Пересчитываю... Пересчёт завершён.

Статус (характеристики представлены до тысячных):

Сила: 143,824 (+0,004),

Ловкость: 150,434 (+0,004),

Телосложение: 154,104 (+0,004),

Скорость: 147,174 (+0,004),

Магия: 224,968 (+0,008) {x2. Навык Магическое тело}

Увидев это, я просто охренел.

“Это же надо – за каждого гоблина +0,001 для всех характеристик! Это же звиздец! Нет, конечно, это не очень много, но намного лучше чем я думал. Ведь в аниме, при убийстве монстров вообще ничего не даётся (для статуса). Или.... Возможно даётся, но из-за того что прибавка такая маленькая – это незаметно. Странно то, что на поверхности при убийстве монстров характеристики не увеличивались от слова совсем, иначе ИИ Чип сказал бы мне. Но поверхность очень сильно отличается от подземелья, как минимум тем, что в подземелья тела монстров развеиваются, а на поверхности – нет. Таким образом, качаться будет намного легче. А при повышении сил монстров, скорее всего, будет увеличиваться и прибавка к характеристикам. Это нужно будет исследовать. Вообще, если бы прибавка к характеристикам была, как и при обычных тренировках, то ИИ Чип ничего бы не заметил, так как он не сигнализирует о постепенных повышениях, но, как я понял, сигнализирует при резких скачках. Это всё упрощает.” – подумал я и, с уже поднявшимся настроением, продолжил собирать выпавший лут.

---Спустя час---

Я добрался до входа во второй этаж. По пути я убил 124 гоблина и 59 кобольтов. Они были обычной мелочёвкой, поэтому все убийства были сделаны голыми руками. Я хочу проверить, как далеко получится зайти с помощью обычных кулаков. Так же, я встретил множество, как групп авантюристов, так и одиночек. С ними я не контактировал, а просто проходил мимо. Мои характеристики теперь равны:

Статус (характеристики представлены до тысячных):

Сила: 144,007 (+0,183),

Ловкость: 150,617 (+0,183),

Телосложение: 154,287 (+0,183),

Скорость: 147,357 (+0,183),

Магия: 225,350 (+0,366) {x2. Навык Магическое тело}“

Хм, хоть я и старался как можно быстрее добраться до 2-го этажа, но для этого понадобился целый час. И это с моей-то скоростью! А это всего лишь первый этаж! Надеюсь, они не будут увеличиваться пропорционально глубине, на которой находятся.” – думал я, пока спускался на второй этаж. Вообще, система этажей в подземелье очень необычная – ты можешь спуститься

только на один этаж, но так же есть проходы и на другие этажи, которые, к сожалению, просто никого не пропускают, блокируя проход с помощью некоего невидимого барьера, но, проход на первый этаж с нижних всегда открыт, следовательно, в любой момент можно подняться на поверхность не проходя остальные этажи. В принципе, очень удобно.

Ступив на второй этаж, как и ожидалось, ИИ Чип оповестил меня:

Внимание! Вы вошли в место повышенного магического фона. Концентрация магии в округе равна 120%. Скорость развития увеличена в 1,2 раза (навык Магическое тело).

-Хех - вырвался смешок - неплохо. Очень неплохо. Чем дальше я зайду, тем выше скорость развития? Классно!

Улыбка была просто до ушей, хоть этого и не было видно из-за маски и капюшона.

“Скорее всего, теперь я больше всего времени буду проводить в Подземелье. Нужно только вступить в семью Локи. Хотя, зачем это мне? Конечно, пропадёт тридцатипроцентный налог в гильдии, а так же появятся ещё некоторые «плюшки со сгущёнкой», но это так же и добавляет проблем и обязанностей, как и раскрытие многих моих секретов богине этой семьи, что не очень прельщает. Эх, ладно, раз решил с самого начала вступить в семью Локи, значит лучше всё-таки вступить.” – решил я и пошёл гулять по второму этажу.

Плотность монстров здесь намного больше, чем на первом этаже, а так же появляется новый монстр – Подземная Ящерица. Она ненамного сильнее гоблинов и кобольтов, но её язык выделяет яд, который покрывает зубы, поэтому она считается в разы более смертоносным противником, чем какой-нибудь гoblin. Для меня убийство этого монстра не доставило абсолютно никаких проблем, ведь её скорость, из-за величины тела, даже меньше чем у кобольтов, что облегчает мне её убийство. Самый важный ингредиент из тела этой ящерицы – язык, который нельзя хватать голыми руками, но, конечно, не мне. Язык ящерицы стоит в разы дороже, чем клыки гоблинов или когти кобольтов, так как с помощью ядовитых желёз можно создать токсичное масло, позволяющее легче убивать как монстров, так и людей.

Но, хоть это и была большая выгода, это не принесло мне радости, так как прибавка к характеристикам не увеличилась – она равна тому же, чему я получаю от гоблинов и кобольтов – 0,001. Это мне очень не понравилось, но деваться было некуда.

Второй этаж был намного уже, чем первый, но все равно достаточно большой, чтобы здесь могло поместиться около 30 человек в ширину, а это не мало.

---Спустя 20 часов---

За это время я достиг только двенадцатого этажа. Мне не нужно было спать, так как я хлебнул колы и потребность во сне просто отпала. За это время я убил 1098 гоблинов 943 кобольта, 589 подземных ящериц, 432 лягушки-стрелка, 101 воинственную тень, 219 муравьёв-убийц, 23 монстра-бабочки, 120 орков, 5 чертёнок, 56 бронированных, а так же 2 серебряспин. (П.А. Сорян, но я не очень знаю частоту «спавна» монстров, поэтому будет вот так). После некоторого количества убийств монстров более высокого уровня, я чуть не впал в депрессию. Почему? ДА ПОТОМУ, ЧТО ПРИ ПОВЫШЕНИИ УРОВНЯ МОНСТРОВ И ИХ ОПАСНОСТИ ВЕЛИЧИНА ПРИБАВКИ К ХАРАКТЕРИСТИКАМ НЕ УВЕЛИЧИЛАСЬ! ВООБЩЕ! ОНА ВСЁ ЕЩЁ РАВНА 0,001! Простите, вырвалось. Но мне надо было выговориться, понятно?! Короче, сейчас мои характеристики равны:

Сила: 147,595 (+3,588),

Ловкость: 154,205 (+3,588),

Телосложение: 157,875 (+3,588),

Скорость: 150,945 (+3,588),

Магия: 232,526 (+7,176) {x2. Навык Магическое тело}

Неплохо, конечно... НО МОГЛО БЫТЬ И ЛУЧШЕ! И снова, простите меня, я в последнее время стал каким-то агрессивным.

-Ну, ладно, пора на поверхность - вступать в семью! – сказал я и пошёл вверх по лестнице.

<http://tl.rulate.ru/book/67596/1804070>