Первым, что я научилась делать, был огонь.

От него зависели свет, выживание и пропитание. Это был незаменимый ресурс во всех аспектах выживания в дикой местности.

Кстати говоря, пришло время переворачивать мясо. Я взялась за боковую сторону вертела, который я подготовила ранее, и повернула его на 180 градусов.

Кемпинг, который я подготовила, был скромен. Навес, сделанный из окружающей листвы, небольшой костер, вот и практически все. Я не была экспертом в выживании ни здесь, ни в прошлом мире, так что это было лучшее, что я могла сделать.

Кроме того, я говорю «мясо», но «три голубя на палочке» было гораздо более точным описанием.

Единственные монстры, с которыми мне удалось столкнуться в течение дня, были слизни. Честно говоря, это было не так уж удивительно. Ведь слизни были, по сути, «стандартными» монстрами исекая. Настоящий образец для подражания.

Но неужели я не могла хотя бы сразиться с волком или еще с кем-нибудь?!

В любом случае, после того как я убила своего первого монстра, в блоке статистики появился новый раздел.

Уровни.

Я должна была это предвидеть. Такая же неотъемлемая часть жанра, как и слизи. Однако вместо обычной системы уровней, которую я видела в новеллах или аниме, где персонажи просто увеличивали общую силу, повышая уровень, эта система была чуть интересней.

Вместо того чтобы ваш уровень отражал ваше общее мастерство или продвижение в определенном классе внутри системы, уровни здесь больше напоминали валюту.

Я не только узнала, что люди могут обменивать уровни на товары или услуги, но и то, что существует два типа уровней: Активные уровни и Потенциальные уровни.

Согласно своду правил, каждый раз, когда кто-то получал уровень, он получал потенциальный уровень, который можно было обменять или использовать для усиления себя.

Как?

Товары и услуги были не единственным, что можно было приобрести за уровни. На самом деле, классы и навыки обычно можно было получить только с помощью специального устройства, расположенного в замке каждого крупного города. Уровни, использованные для покупки классов или навыков, становились Активными уровнями, которые больше нельзя было обменять.

Узнав это, было несложно понять, как устроена политика этого мира.

Как и в большинстве классических фэнтезийных сеттингах, существовало четыре основных фракции. Еще до того, как я прочитала о них, я была уверена, что уже знакома с ними, потому что этот мир очень точно соответствовал клише, которые я видела тысячи раз до этого, но я все равно с ними ознакомилась.

Существовало Арденское королевство, которое, по сути, было империей, включавшей в себя все различные человеческие народы, усеявшие центральные районы Селатрии, огромной земли в Паресике, где располагались все остальные народы.

Затем был Альянс Сильфид. Любой, кто был знаком с этой темой, мог по названию понять, что это эльфийская нация. Альянс представлял собой олигархию из четырех основных племен и племен им подчиненных. Очевидно, они жили в королевстве, окутанном магией, в глубине Серебряного леса Трисдейл, к западу от моей текущей локации.

Далее была нация Брул'адур. Она находилась на противоположном конце континента, где были бесконечные снегопады и опасные горные хребты. Конечно, никого не удивит, что это нация гномов.

И, наконец, были варварские народы востока. У них не было официального названия, поскольку они представляли собой различные племена, состоящие из целого сонма рас, которые жили отдельно и имели собственные культуры.

Большая расщелина отделяла их от трех других народов, но, по-видимому, время от времени они пересекали ее, совершая набеги.

Несмотря на культурные различия между этими фракциями, все они, за исключением варварских племен, использовали один и тот же метод управления своим населением: уровни. Правящая семья и лорды имели полный контроль над устройством, которое даровало классы, позволяя только лояльным расти в силе.

К несчастью для них, [Свод правил] в конечном итоге оказался книгой правил, которая довольно точно имитировала правила настольных ролевых игр. Как и принято, в его конце был лист персонажа. И именно он мог позволить мне выбирать классы.

Другими словами, я была полностью свободена от фракционного контроля.

Более того, было нечто чрезвычайно важное, что я обнаружила, прочитав о племенах.

Согласно полученной информации, повелитель демонов должен был появиться через два года, чтобы объединить племена и запустить конец света.

Наконец-то я узнала точную дату, когда этот мир должен был быть уничтожен.

Клишированность ситуации была просто слишком. Я имею в виду, серьезно?

Из всех способов покончить с миром он, как Бог, выбрал самый убогий. Сколько историй последовали этой тенденции?

Конечно, их было слишком много, чтобы сосчитать.

Но благодаря этому совершенно банальному сюжету, который придумал сей Бог, мне стало проще жить.

Все, что мне нужно было сделать, так это просто объединить варварские племена до того, как пройдут отведенные два года.

Мне повезло, что варварские племена превыше всего ценили силу. Мне не пришлось бы играть в политику или иные сложные игры разума. А чтобы достичь силы в этом мире, мне нужно

было сделать лишь то, что я и так планировала.

А именно – ГРИНДИТЬ.

Когда я встала и отряхнулась, на моем лице появилась ухмылка.

Я разбила лагерь рядом со входом в подземелье не без причины.

– Хорошо. Давайте начнем это ебаное шоу. – Я хрустнула костяшками пальцев и шагнула в ожидающую меня бездну, щелкнув пальцами и высекла искру пламени, которая повисла на моей ладони.

Стены подземелья были неровными, а камень покрывал тонкий слой пыли. Было очевидно, что я была первым посетителем за долгое время, а это означало, что популяция монстров внутри, вероятно, хорошенько так выросла.

Другими словами, глубины сего подземелья стали идеальной средой для меня.

«Хех… Похоже, Бог Перерождения устроил мне банкет. Ну что ж, давайте ПРИОВАТЬ!»

http://tl.rulate.ru/book/74813/2582473