

- Мы уже почти закрываемся, юная мисс, так почему бы не воспользоваться нашей скидкой и не купить еще одну хрустящую картофельную-

- Я слежу за своим весом, спасибо, пока!

Я проводил женщину с сумкой денег долгим взглядом, пока она отходила от уличного киоска, в котором я работал на полставки. Вот и еще 40 бонусных очков опыта.

Я посмотрел на небо, которое становилось темно-красным, что свидетельствовало о том, что сегодня я работал немного дольше обычного. Трудно определить время, когда не можешь просто достать смартфон на публике, чтобы сделать это.

Если бы я знал, что исекайнусь в фэнтезийном мире, я бы надел свои аналоговые часы... а может, и нет, поскольку я исекайнулся в темный переулок и, скорее всего, был бы немедленно убит за мои дизайнерские часы.

С другой стороны, я бы побил рекорд мультивселенной по самой быстрой смерти после перерождения.

Наверняка право на хвастовство этим того стоило.

- Вот, Леонард. Это сегодняшняя зарплата.

- Спасибо, Гиз.

- Мы увидимся завтра?

- Нет, я думаю о работе помощника на кухне на неполный рабочий день на Северной улице.

- Если ты так хочешь готовить, то я могу дать тебе попробовать себя во фритюре.

- И рисковать тем, что горячее масло попадет мне на кожу? Нет, спасибо.

- Ты уверен, что готов работать на кухне?! Хаа... не отвечай. Неважно, вот, возьми.

Владелец ларька покачал головой, когда я рассмеялся, и протянул мне конверт, в котором была моя зарплата. Пустая трата бумаги, как по мне, но я оценил профессионализм.

240 валис, я работал 6 часов по ставке 40 валис в час. Для гражданского это было почти достаточно, чтобы купить ингредиенты для 4 блюд. В моей голове это примерно равнялось 24 долларам за 6 часов работы на полставки, если учесть номинал монет валис и относительную покупательную способность этой валюты.

Мне действительно нужно найти стабильную, более высокооплачиваемую работу. Я не могу жить с такой зарплатой![Квест "Картофельный мальчик" завершен!]

Цель продаж хрустящих картофельных ямагакурунов достигнута и превышена. Цель продаж превышена на 1560 валис, что дает 1560 бонусных очков опыта].

[Условия выполнены. Класс профессии "Торговец" теперь разблокирован].

[Повышение уровня! Вы достигли 8 уровня и теперь имеете 1 нераспределенный уровень].

Все мысли о поиске работы отошли на второй план, когда я присвоил новый уровень своему первому, базовому классу, Магу. Таким образом, мой общий эквивалентный уровень достиг 8.[Теперь вы можете изучать заклинания второго уровня. Пожалуйста, выберите до трех заклинаний для изучения].

[Вы выбрали Невидимость, Ударную волну и Сущность жизни. Хотите ли вы выучить эти заклинания? Да/Нет][Ваш список заклинаний был обновлен.]

Заклинание, позволяющее мне убегать от преследователей, мощное атакующее заклинание и заклинание измерения очков здоровья, которое должно служить как импровизированная способность сканирования уровня силы.

Да, если у меня есть эти заклинания, то... можно смело отправляться в подземелье.

На восьмом уровне, по крайней мере, моя прочность и сила должны быть достаточно высоки, чтобы я не умер от слабого гоблина.

Я пришел в мир Данмачи с геймерской системой, скопированной прямо с игры ИГГДРАСИЛЬ Оверлорда, которая сама по себе была копией D&D. На деле, учитывая мои мета-знания о том, как работает игра она и была переведена в Новый Мир.

Там повышение уровня - это процесс "эволюции" в высшее существо, где просто наличие высокого уровня по умолчанию дает высокую защитную силу и сопротивление магии, несмотря на все защитные силы, которые могут быть у человека в базовом статусе и эффектах навыков.

Кроме того, этот эффект распространяется и на силу атаки: даже если для нанесения удара используется один и тот же предмет, степень нанесенной раны может сильно отличаться, даже если "базовые показатели" двух людей с разными уровнями одинаковы.

При этом, несмотря на универсальность и мощь персонажа ИГГДРАСИЛЯ, они сравнительно слабы в отношении Скорости, по крайней мере, по сравнению с большинством вымышленных серий, к которым я привык.

Что ж, нет смысла беспокоиться об этом сейчас, я начну жаловаться на свои проблемы первого мира после того, как достигну 80-го уровня или около того.[Малая защита разума]

Схватив хрустящие картофельные лепешки, я молча повторно произнес заклинание первого уровня и начал свой путь обратно в свою дешевую, грязную квартиру на улице Дедала.[Компас].

То же самое я проделал с заклинанием первого уровня Прорицание, чтобы помочь себе найти дорогу домой. Я тратил большую часть своего внимания на то, чтобы избежать опасности, а не на то, чтобы идеально запомнить маршрут возвращения, поэтому мне приходилось тратить крошечную толику маны каждый раз, когда я выходил из своей комнаты.

Я следовал за стрелками направления в своем сознании, осторожно пробираясь по тускло освещенным улицам, пока, наконец, не вернулся в свой временный дом.

Отложив достаточно валис, чтобы поужинать, я высыпал остаток зарплаты в свой "деревянный сейф", который я создал с помощью заклинания [Создание малого предмета.]

Я снял свою "местную" одежду, засунул ее в [Ящик для предметов], а затем достал свою одежду для приключений... то есть мое начальное снаряжение, которое пришло с классом Мага после принудительного создания персонажа, запершего меня в расе людей.

Жаль. Если бы я мог выбрать любую из гуманоидных рас, я бы выбрал расу [Эльф], чтобы я мог стать своей идеальной блондинкой с большими сиськами, хентайной эльфийской вайфу.

Шучу. По большей части. Я просто хотел получить дополнительную продолжительность жизни, чтобы была возможность не торопиться.

К сожалению, высшее измерение, которое забросило меня сюда, не захотело наблюдать за мной в моей "Неторопливой жизни в Исекае".

В общем, я добрался до подземелья без особых проблем, если не считать нескольких любопытных взглядов от некоторых искателей приключений, которые только что вернулись с дневной смены.[Волшебная стрела]

- Океей...? А? Что за... ладно, урон заклинания не зависит от места поражения противника, но... серьезно, умереть, получив стрелу в колено, такого я не ожидал.

Заклинание первого уровня, выпускающее стрелу из маны, должно наносить мизерный урон. Застрелить врага с одного выстрела было практически невозможно, если только разница в уровнях не была настолько велика.

Физические показатели гоблина должны были быть сравнимы или превышать показатели среднего взрослого мужчины. Поскольку я был персонажем мусорного уровня, наши физические способности не должны были так сильно различаться, и даже если у него не было сопротивления магии, мгновенно убить его одной [Волшебной стрелой] - это, по меньшей мере, немного странно...

Я думаю, что моя система Геймера определила самого слабого монстра в подземелье как монстра 1 или 2 уровня, что позволило мне воспользоваться разницей в уровнях, полученной в результате нескольких подработок (со случайными квестами) в течение нескольких недель.

Хотя сейчас для меня это было выгодно, на более высоких уровнях это может сработать против меня, если я не буду продолжать гриндить и попытаюсь сразиться с чем-то на 20+ уровней выше себя.

Я подобрал магический камень, выпавший с гоблина и отсканировал его с помощью стандартной функции описания предметов системы Геймера, после чего положил его в ящик для предметов, сосредоточившись на важной части.[Магический камень гоблина - низкий ранг

Описание: ... Оценочная местная стоимость 400 валис]

- ...

Я снова проверил функцию обмена золота в моей системе. К сожалению, это была не геймерская сила Хан Чжи Хана, когда он мог заставить своих врагов потерять местную валюту, просто побив/убив их.[Текущий курс обмена золота: 1 золотая монета ИГГДРАСИЛЯ = 9996 валисов].

Я не решился проверить курс обмена валюты Магазина Наличных на Валис, зная, что он как минимум на порядок выше.

Похоже, что в ближайшее время я не буду обменивать наличные деньги на Гачапоинты, примерно в ближайшие десять лет.

Черт возьми, если я не найду какого-нибудь сомнительного торговца для обмена камней, я не смогу заработать на магических камнях, которые добываю, поскольку Гильдия монополизирует легальную цепочку поставок магических камней.

Я не был зарегистрированным искателем приключений, следовательно, я не мог продать их им... без использования магии для манипулирования сознанием клерков, что, вероятно, было бы быстро обнаружено.

И в ближайшее время ситуация не изменится, поскольку я не мог рисковать тем, что какой-нибудь бог узнает о моем происхождении и силе, учитывая, что применение Фалны дает богу целую сводку биографии, которую он может изучить.

... Да, мне действительно нужно найти стабильную работу.

Я не играю за персонажа-нежить, который способен просто поддерживать себя за счет собственных страданий.

Еда и полноценный отдых - вот мои требования. А поскольку я не могу заработать деньги, став искателем приключений, по крайней мере, без лишнего геморроя... Мне нужно зарабатывать

деньги другими способами.

Ну, об этом я подумаю позже.

Пора добыть немного опыта, пока у меня есть время и силы.[Кроличья лапка]

Я наложил бафф 1-го уровня, повышающий удачу. Посмотрим, повлияет ли он на количество дропа предметов или на что-нибудь еще... погодите-ка, а не могу ли я использовать свои баффы удачи, чтобы выигрывать в казино?

Думаю, я буду иметь это в виду, когда изучу баффы удачи более высокого уровня и наберу достаточно уровней, чтобы никто не смог легко устроить засаду и украсть мой выигрыш.

-----

Лист персонажа Леонард.

Мировоззрение: Нейтрально-добрый

Карма: 250

Общий уровень: 8

Уровень профессии

Маг (8)

Список заклинаний (всего 24 заклинания):

1-й уровень (21): Камуфляж, Компас, Малая защита разума, Кроличья лапка, Волшебная стрела, Призыв монстра 1-го уровня, Восстановление, Сон, Создание малого предмета, и т.д...

2-й уровень (3): Невидимость, Ударная волна и Сущность жизни.

<http://tl.rulate.ru/book/83219/2666284>