

Итак, по прогрессу, на следующий день после первой прогулки он провел большую часть дня, изучая английский, посвятив четыре хороших часа своей жизни - которые он мог бы использовать, обнимаясь и, возможно, трогая грудь Куроки! Затем он час занимался математикой — он действительно ненавидел математику. Кроме того, он провел остаток дня за изучением истории, начав рано, что позволило ему уделить этому 5 часов. Выполнив половину нужного времени, что было хорошо, но на следующий день он бросился на литературу, потратив 7 часов, а это значило, что ему нужно было потратить еще всего 3 часа, чтобы закончить её. Соломон предупредил его, что он должен попытаться наверстать упущенное в математике, но пока ему удавалось уклоняться от этого.

Затем он перешёл к общественным наукам, и на них ушло еще 3 часа. Так прошла большая часть его недели: днем он учился, а ночью охотился. Его академические усилия, казалось, продвигались более гладко, чем его охота, что немного раздражало его, он не будет лгать об этом.

Ему нужно было найти способ быстро получить больше опыта, но, к счастью, Соломон нашел ответ на этот вопрос. Он вспомнил одну деталь обо всех этих Бродячих, а именно, когда наблюдал за ними. У всех у них были буквы рядом с их уровнями, и Соломон смог понять, почему. Это были Ранги. Большинство бродячих, которых он убивал, приносили ему от 500 до 700 опыта за убийство, но это было в основном потому, что они были E и D рангов, самых низких из существующих. Ранги каким-то образом отражают уровень, но Соломон сообщил Иссею, что это понятие применимо только к большинству, а в некоторых особых случаях ранги выше, чем уровень. Это указывало на то, что они прошли через некий процесс, который позволил им повысить свой ранг, фактически создав разрыв в силе между собой и нормой. Тем не менее, убийство этих бродячих с более высоким рангом может принести ему больше опыта,

Мудрый Царь заявил, что они держались относительно близко к своему району, и когда они подходили ближе к определенной области, ранги бродячих увеличивались. По сути, бродячие держались в определенных районах Куо из-за чего-то, и Царь был готов поспорить, что причиной было присутствие двух пэров в Куо. Таким образом, более слабые бродячие держатся на расстоянии, так как не хотели, чтобы они в конечном итоге стали целью охоты пэров. Иссей должен был признать, что это звучит довольно логично, но затем Драйг указал на проблему. Соломон утверждал, что более сильные бродячие, которые должны приносить больше опыта, находятся в местах, наиболее часто посещаемых дьяволами, и они должны были отправиться туда. Даже Иссей осознавал этот риск, но Соломон ясно дал понять, что, если они не пойдут на этот риск, они никогда не достигнут 15-го уровня к началу задания.

Так вот почему Иссей сейчас был здесь, вечером, идущий на территорию дьявола. — Я скажу это еще раз, Соломон, у меня плохое предчувствие. — пробормотал он себе под нос.

«Поверь, Иссей. Я уверен, что в этих краях будет много наград». Заверил древний Царь.

«Будем надеяться, что мы не наткнемся на что-нибудь еще». Сухо заявил Драйг. «Последнее, что нам нужно, это предупредить дьяволов о нашем присутствии. Откуда мы вообще знаем, что твоя гипотеза верна, Соломон?»

«Мы не узнаем, пока не проверим, старый друг». Сказал Соломон. «Я допускаю риск, но, учитывая количество времени и наши текущие ставки, у нас нет шансов реально получить необходимое количество опыта для 15-го уровня».

— Нет награды без риска, да? — Иссей снова пробормотал, затем вздохнул. В это время он не отключал свой навык [Подавление ауры], так как использование [Вспышки ауры] могло привлечь дьяволов. В прошлый раз он заметил двоих из них, Широне и Кибу, Ладью и Коня. Он не знал, есть ли у них какие-либо Святые Механизмы — он точно знал, что Широне и Курока были полу-людьми, а не чистокровными, но в их роду все дети рождаются женщинами-некошо или мужчинами-людьми из рода отца. Курока подтвердила ему, что их отец был человеком, и это было все, что она более или менее знала об их родителях.

Оставался тот парень Киба и любой другой возможный член пэра. Боже, полный бардак. Он хотел бы просто использовать свой Крушитель Баланса и яростно пройти через Куо, чтобы убить всех бродячих, но это был не вариант. В конце концов, скрытность была на первом месте. Так что он пошёл искать бродячих в этом районе, и в конце концов, по счастливой случайности, перед его глазами выскочило уведомление.

Подземелье обнаружено!

Поскольку это ваше первое подземелье, система указала, что оно находится поблизости. Однако в будущем вам нужно будет найти их самостоятельно или развить соответствующий навык, чтобы найти их. А теперь, как насчет основного объяснения?

Подземелья — это определенные локации, заполненные врагами. Они могут быть очень хороши для повышения уровня, получения добычи и так далее. Обычно это локации с несколькими комнатами или этажами, и вы не можете покинуть подземелье, пока не очистите текущую комнату/этаж, в котором находитесь. Есть, однако, способ, позволяющий вам уйти в экстренных случаях, но я не скажу какой.

Подземелья обычно имеют лучшую добычу, чем обычно, а так же случайные враги! Обратите внимание, что у них есть рекомендуемые уровни, которые существуют не просто так. Лучше прислушайтесь к ним, иначе вы можете откусить больше, чем сможете прожевать.

Теперь, без лишних слов, позвольте мне указать, где именно находится подземелье. Оно прямо под вами, в канализации. Найдите ярко-красный кирпич.

— Только не в канализацию... — сказал Иссей, страшась мысли о том, чтобы войти в это конкретное место. Из всех возможных мест, почему это должна быть канализация? Почему?

«Бесполезно спорить, партнёр. Если верить этой штуке, ты сможешь повисить свой уровень. Так где же люк?»

«Тьфу. Я разделяю твое отвращение, Иссей». По крайней мере Соломон был с ним. Однако,

зная, что у него не было особого выбора, он в конце концов нашел люк и поднял крышку, войдя в канализацию. Почти сразу же он почувствовал вонючий запах всего, что было здесь внизу; фекалии, моча, кто знает, сколько крыс и их экскрементов, а может быть, труп или два, он не хотел знать! Он закашлялся, запах сильно ударил по нему. Драйг и Соломон спасли себя тем, что больше не разделяли обоняние Иссея.

В канализации также было темно, света было немного. Он провел рукой по стене, пытаясь нащупать и отыскать упомянутый красный кирпич. Однако он едва мог видеть в этом месте! Seriously, ему стоило подумать о том, чтобы взять с собой фонарик или что-то в этом роде.

Приобретен навык! [Ночное видение]

Или неважно, это тоже сойдёт! «Это Навык позволяет тебе лучше видеть в темноте, Исе, и кажется, что он потребляет 20 Выносливости для активации и 10 в минуту для поддержания». Произнёс Соломон, сообщая ему. «Тем не менее, оно должно улучшить твоё зрение. Попробуй».

Иссей быстро активировал навык, заставив свои карие глаза немного засветиться зеленым, он должен был признать, что его зрение действительно улучшилось! Светло не было, но теперь он мог разобрать, что и где находится. Хотя, с одной стороны, это было не очень хорошо, потому что он видел действительно отвратительное дерьмо... в буквальном смысле. На этот раз его действительно вырвало.

«Бургх. Что люди едят, чтобы в итоге так гадить?!» Драйгу было противно, и это было справедливо. А Соломон, со своей стороны, фактически рухнул. «Соломон! Держись!»

— Давайте найдем этот чертов кирпич и уберемся к черту из этой канализации! — сказал Иссей и огляделся, в конце концов увидев кирпич. — Ага! — он подошел к нему и осмотрел его, заметив, что он торчит из стены, но когда он коснулся его, появилось уведомление.

Осторожно! Вы собираетесь войти в Подземелье: Зброшенное хранилище. Рекомендуемый уровень для этого подземелья - 5. Хотите войти?

Да/Нет