Мне приснился дивный сон, это были шахматы, где пешками было печенье разных сортов, а призом была кока кола. Я уже практически приблизился к победе, выиграв партию у робота базуки, но услышал как поют птицы и как-то все исчезло.

- М-м-м... Дайте поспать... Эх... А я почти выиграл. Ауч... - Поднимаясь с кровати, я схватил себя за плечи.

- Черт, вчера я точно перенапрягся. - Поднявшись с кровати, я переоделся в рабочее и умылся.

- Фух-х... Сегодня прибыль точно упадет. Черт, нужно было вчера пойти хотя бы в первый уровень леса. - Выходя из комнаты, я спустился на кухню, после чего приготовил себе поесть.

Мои усики помогали с готовкой, а после, я позавтракал и принялся ждать открытия магазина. Сейчас было только шесть утра, а открываюсь я не раньше семи, еще и сотрудник не пришел, так что работа пока подождет.

Прождав около часа, я наконец открыл магазин. Все сотрудники, один единственный, был на месте, хоть и жаловался на боль к конечностях. Но, кто я такой, чтобы давать сотруднику выходной? Да кто я такой, чтобы жалеть своих сотрудников? Я, в отличии от некоторых, реально перерабатывал.

Много вопросов, которые меня не могли касаться никоим образом, так как ни жалеть, ни тем более давать выходной, я был не намерен. Мои намерения были чисты, если есть работа, нужно работать, если нет работы, нужно работать, если ты умираешь, нужно работать. Будь ты хоть девушкой, ребенком или стариком, если ты сотрудник магазина, то даже мертвым, ты должен прийти на работу.

Не обращая внимание на жалобы, я выслушивал жалобы и вопросы уже клиентов. Видите-ли, зелья теперь мало. На их вопросы, у меня был только один ответ, "не завезли". Это сразу же отбивало у всех желание продолжать разговор, а те у кого это желание осталось, после встречи с каменной стеной, то-есть моим лицо, что не слышал их слова, они смирились и свинтили.

Были и шиноби, которые просто брали, что им нужно, это даже положительно сказалось на продаже амулетов. Но общий заработок упал, без сомнений.

[Получено: 780 монет]

[Списано: 100 монет оплаты труда сотрудника]

День закончился как всегда, в пятнадцать часов, и мы начали подготовку к походу в подземелье. На этот раз, подземельем было [лес тупых] нормальной сложности. То есть, второго уровня.

Дверь открылась, а за ней был виден лес, темный, умирающий, ни листьев, ни звуков слышно не было. Деревья были наклонены вниз, опускаясь к земле.

- Выглядит опасней канализации. По*уй, я глупец, меня не волнует смерть. - С таким боевым кличем, я побежал в дверь.

В миг оказавшись в подземелье, я сразу же заметил врагов, те стали темнее, но были все такие же. Маленькие [тупые дубы] заметили меня и направились по мою душу. Двигались они, могу сказать, намного быстрее чем раньше. А зона поражения и скорость их шипов возросла в двое.

Подруга после перемещения сразу же попала под обстрел, а я, как полагается джентльмену, спас ей жизнь, пнув ту в бок, и героически, как подобает джентльмену, атаковал монстров, как маньяк, размахивая сломанным к чертям хлыстом. Мои усики помогали мне отбивая снаряды обратно в монстров, и те даже попадали, иногда даже острой стороной, после чего быстрым движением забирали и кидали заново. Нарабатывали опыт, молодцы, моя школа.

"Точно, я же забыл купить [метание]." Исправив это допущение, всего за четыре сотни монет, я тут же начал закидывать их лежащими на земле шипами.

Ну, с деревянной кожей и под доспехом, махал хлыстом, снося всех противников на пути, было не проблема. Мой хлыст разбивал их как бревняшки, они не могли ничего сделать, кроме как, попытаться меня затыкать шипами, но и это не помогло. Мой деревянный доспех поглощал урон, а если тот не справлялся, деревянная кожа получала лишь незначительные повреждения.

Что могу сказать о поглощении знаний после улучшения [покупок]. Эффект в разы лучше, так что, даже после покупки, знания можно использовать на практике без подготовки, но не так хорошо, как может быть. Лучше начинающего, но хуже мастера, посредственность, так сказать.

Когда я вышел победителем из схватки с двадцатью маленькими монстрами, я был весь изранен мелкими царапинами и проколами. Но, моя довольная, доблестная, сиятельная, невероятная, изумительная... *3 часа восхвалений* ...улыбка говорила, что мне плевать на раны.

[Тупой дуб повержен(20)]

[Получено: зелья из сока дуба (20), амулет из дуба (6)]

Выпив пару зелий, я полностью восстановился от полученных ран.

- Зачем толкать то было? Ты с ума сошел? - Потирая бок спрашивала подруга.

- Верно, я е*а*у**й, бегите! - Подняв над тройку шипов с земли, я бросил их в подругу.

[Деревянная лозовая гадюка повержена]

[Получено: лоза деревянной гадюки]

- Ты... Ты че творишь, придурок! - Разгневалась она, так как шипы пролетел в нескольких сантиметрах от ее лица, врезавшись в дерево.

- Спасаю тебя, никогда не расслабляйся в подземелье. - Сказал я увидев как змея исчезает разбившись на кристаллы, как это делали все остальные.

- Даже если и так, зачем кидаться? - Попытавшись меня ударить, она повредила руку о мою деревянную голову.

- Горячая кровь, тупая башка. Слышала о таком? - Осмотрев местность, я не заметил ни единой надписи с монстрами.

- Тут больше нет опасности, так что, пока можно расслабиться. - Хмыкнул я легким движением руки вытирая лоб.

- Ха... Хорошо, тогда, может продолжим идти? - Спросила подруга готовясь к зачистке подземелья.

- Конечно! Сразу же, как только ты ответишь, на один вопрос. - Угрожающе нависнув над ней, я вскользь опустил взгляд вниз, но быстро вернул его обратно, честно-честно.

- Какой? - Сглотнув спросила она чуть опустив колени.

- Чего ты тут забыла? Сложность этого подземелья не предназначена для тебя. - Наклонив голову, я посмотрел на нее с боку.

- Ну... Я думала, что мы вместе сможем пройти это подземелье... И все такое... - Немного нервно пыталась выкрутиться она.

Мы еще немного поговорили, после чего продолжили свой путь по данному подземелью. Я решил все же ее оставить, но в любой момент я ее могу вытурнуть отсюда.

Подземелье сильно отличалось от прошлого, так как и сточные канавы. Мне удалось проверить, как атакует лоза, как я предполагал, она обвилась вокруг моей шеи и начала ее сжимать. Деревянная кожа не спасла от такого действия, а выбраться из хвата, не повредив

лозу, было невозможно. Гадюка, была новым монстром локации, и мне стало интересно, умеет ли гадюка соединяться со своими сородичами, как это делают дубы.

[Лесная лозовая анаконда]

- Хахахаха... Это сработало! - В экстазе кричал я, убегая от пятиметровой змеи из лозы.

- Нечего смеяться, зачем ты это сделал? - Подруга убегала вслед за мной, применяя какой-то из стилей дыхания, прыгая и оставляя за собой всплески воды.

- Это было интересно, я хотел провести эксперимент. Рубрика такая. Называется, "сдохни или умри" - Разворачиваясь, после чего устойчиво остановившись, взмахнул хлыстом.

Хлыст мгновенно расширился, атакуя монстра, лоза была довольно мягкой, из-за чего ее порезать было легче, чем местные пеньки. Но, отсутствие данных лезвий не позволило мне быстро расправиться с монстром. Так что пришлось прыгать в ее пасть и нарезать на салат изнутри, когтями полученными от амулета.

[Лесная лозовая анаконда повержена]

[Получено: проглатывающая лоза]

[Проглатывающая лоза — если противник больше фуры, увы, не поможет]

- Хо-х... Интересно. Так, погодите оба, в очередь. - Говорил и активируя доспех, [усилил] себя, так как за нами уже увязались два [тупорылых дуболоба], а эти парни очень доставучие.

- Только не они! - Подруга тут же схватилась за катану и вдохнула побольше воздуха в легкие.

- Модель поведения проста, таран, не втыкай подолгу. - Проделываю выпад со взмахом, воткнув когти в одно монстра и всеми силами остановил его.

- Если не можешь атаковать, уклоняйся. - Подсказываю я и используя когти и [клыки крысы*R*] усиками, дабы уничтожить монстра.

Он был прочен, намного прочнее чем раньше, но это не делало его неуязвимым.

Пока я разбирался с своим монстром, подруга разбиралась со своим. Мельком взглянув на их бой, я мысленно похлопал спецэффектам в бою, летящие водные капли и волны.

[Тупорылый дуболоб повержен (2)]

[Получено: бревно (2)]

- Хм... Не так хорошо, создание этих двух того не стоило. Но, это только начало. - Отменил доспех, после чего осмотрел местность.

- Ага. Тут никого нет, Май, давай перекусим и продолжим. - Сказал я усевшись на темную траву и сняв подобрав брошенный рюкзак.

- Хорошо. Сейчас подойду. - Сказала она подбирая свой рюкзак.

- Вот б*я*ь! - Ругнулся я применяя [усиление] и создавая доспех с деревянной кожей.

- Что случилось? - Настороженно спросила она схватив катану.

- Беги сюда! - Приказал я достав из склада шоковую мину и бросая ее в монстра.

[Дубовый лозоплетущий паук-птицеед 2 уровня]

(POV Сато Казума)

Завтра все свершится, я накопил достаточно денег, дабы купить оружие, но, стоит ли мне идти в тот магазин? Тут должны быть магазины битком забитые снаряжением, среди которого будет и оружие, и броня. Но, я не уверен, купить ли мне оружие здесь, или в магазине магических предметов.

Без сомнения, приоритет за магазином с магическими предметами, но, так ли их ассортимент товаров хорош? Ну... Стоит хотя бы посмотреть, даже, если я не смогу, что нибудь купить, что очень нежелательно, я подсобираю деньги и куплю оружие уже здесь.

(POV Вундервафля)

[Теперь предлагаю поговорить о сложностях и уровнях подземелий, что влияют и на качество предметов]

[Уровень, это число, показывающее минимальную силу находящихся в подземелье врагов. При этом, уровень гостей и уровень подземелья никак не связаны между собой]

[Сложность, это показатель, отвечающий за усиление, а точнее, возвращение монстрам их силы]

[Сложность влияет лишь на процент шанса выпадения лута. Уровень, влияет на качество

выпадаемого лута]

[Сложность "кошмар" это полное воплощения мира (подземелья), подгоняющие силу врагов к изначальной ("легкий" "средний" и "сложный" это ослабленные версии миров (подземелья)), от того и невозможно покинуть подземелье до его зачистки]

[Уровень не всегда влияет на качество предметов, некоторые предметы могут иметь тот же предмет, что и уровень назад]

[На этом закончим]

[В следующий раз, темой будут гости, предметы и подземелья]

http://tl.rulate.ru/book/90412/2925286