

- Эй, я не ожидал, что очки опыта, которые дают монстры 11 этажа, такие же, как у монстров 10 этажа. Если так, то нет необходимости задерживаться на этом этаже. Сразу перейдем на следующий

Как он и сказал, он наложил Кольцо Огня и превратил всех окружающих монстров в пепел. Когда все магические камни были подобраны, Астон, следуя карте, направился на следующий этаж.

Однако, Астон никак не ожидал, что даже на 12-м этаже убийство разных монстров не принесет ему очков опыта.

Глядя на то, как тело Серебряного горца постепенно превращается в пепел на земле, рот Астона слегка дернулся.

- В таком случае, надо идти глубже, - Хотя Астон и потерял дар речи, он не стал терять времени. Он вставил Экскалибур обратно в Авалон и снова отправился в путь.

Менее чем через десять минут, ориентируясь по карте, Астон снова вошел на новый этаж.

Подземелье Орарио имело очень четкое разделение: Верхние этажи (с 1-го по 12-й), Средние этажи (с 13-го по 27-й), Нижние этажи (с 29-го по 36-й), а с 37-го этажа и далее Глубокие этажи.

Верхние этажи соответствуют приключениям первого уровня, Средние второго, а Нижние третьего. Чтобы закрепиться на Глубоких этажах, нужно обладать силой, эквивалентной 4-му уровню или выше.

С нынешней силой Астона Средние этажи не будут проблемой.

В конце концов, положение Астона сильно отличается от положения обычных искателей приключений.

Даже если его статус не был повышен, Астон теперь обладает силой 2 уровня

Если учесть Экскалибур, то разрушительная сила Астона будет на уровне 4 или даже 5.

На тринадцатом этаже очень мрачная обстановка, пещеры тянутся во все стороны, стены черные, что нагоняет на людей тоску.

Главный монстр на этом уровне адская гончая, которую также называют огнедышащим демоном. Это черная собака, которая может изрыгать пламя.

Кроме того, здесь есть Синий Папилик и Альмирадж. Хотя эти два существа выглядят очень маленькими, они очень свирепы, особенно однорогий кролик. Этот вид монстров умеет пользоваться оружием, которым является каменный топор. Его держали в руках в момент рождения.

Не спрашивайте Астона, почему он так уверен. Он видел рождение однорогого кролика своими глазами.

Когда речь заходила о монстрах вроде однорогих кроликов, Астону очень хотелось сказать пару слов о боевой этике.

Этот парень внезапно бросил в него топор во время боя. Астон едва не попал под удар. Он был

так зол, что превратился в меч без тени и разрубил кролика, бросившего топор, в фарш. У этого парня не было шансов быть уничтоженным, и даже магический камень был разрублен на части.

Однако огнедышащий демон и однорогий кролик этого уровня не разочаровали Астона, его очки опыта увеличились.

Каждый однорогий кролик приносил Астону 15 очков опыта, а огнедышащий демон 20 очков.

"Дзинь!!! Адская гончая убита, получено 20 очков опыта!!!"

"Дзинь!!! Альмирадж убит, получено 15 очков опыта!!!"

"Дзинь!!! Непрерывное использование Шарингана, получено 10 очков опыта!!!"

Что касается Синего Папилика, то Астон с ним не сталкивался.

Количество опыта для повышения уровня осталось уже четверть. Если он убьет еще десятки этих двух монстров, Астон сможет снова повысить уровень.

Но если подумать, возможно, на этом этаже были другие искатели приключений, которые отвлекали внимание подземелья от него. Значит, на его стороне было не так много монстров.

Это сделало Астона несколько беспомощным, теперь он действительно хотел, чтобы монстров было больше. С его нынешней силой он мог бы легко с ними справиться, а чем больше монстров, тем быстрее она будет повышать уровень. В нынешней ситуации на повышение уровня уйдет больше времени, чем на 10-м этаже. Беспомощный он или нет, он должен был продолжать убивать монстров.

Расправившись с волной монстров, Астон продолжил бродить вокруг, ожидая, пока подземелье найдет его, освежив очередной волной монстров.

После нескольких минут хождения по лабиринту, подземелье похоже, вспомнило, что на 13-м этаже находится полуэльф по имени Астон, и обновило для него новую порцию врагов.

Астон снова поднял Экскалибур и начал новую битву. Этот цикл повторился несколько раз.

Как только последняя волна монстров была полностью уничтожена Астоном, в его голове снова появилось редкое напоминание.

"Дзинь!!! Количество опыта заполнено. Уровень хозяина повышен. Уровень хозяина 10!!!"

"Дзинь!!! Поздравляем Хозяина с достижением 10-го уровня. Командная работа активирована!!!"

Услышав это уведомление, Астон на мгновение остолбенел. На этот раз он не получил награду за повышение уровня, вместо этого была разблокирована новая функция системы.

Командная работа.

Астон нахмурился и начал изучать эту новую функцию.

Вскоре Астон досконально разобрался в функции командной работы, подобно тому, как это происходит в игре.

В этом мире он мог объединяться с искателями приключений.

После успешного объединения в команду, убивая монстров, Астон получал 70% очков опыта. Его собственные очки опыта не уменьшались, они по-прежнему составляли 100 %.

В этом мире, в отличие от игры, где у других искателей приключений нет такой системы повышения уровня, как у Астона, не существует обмена опытом.

Вместо этого Астон мог получать выгоду от своих товарищей по команде.

Другими словами, это была халява.

После понимания этой функции, лицо Астона приобрело несколько странный вид.

- Кажется, эта штука не очень полезна для меня.

В этом мире найти товарищей по команде, которые могли бы расти вместе с ним, было довольно сложно. Ведь скорость его развития была слишком высокой. Искатели приключений становятся сильнее очень медленно, поэтому он легко может оставить их позади. Постоянно менять членов команды нецелесообразно.

Раз уж он хотел найти товарищей по команде, они должны быть постоянными.

Чтобы команда работала эффективно, лучше всего найти высокоуровневых искателей приключений и позволить им брать его с собой на более низкие или глубокие уровни, чтобы сражаться с монстрами.

С его нынешним уровнем отправиться на более низкие или глубокие этажи все равно что сразиться с монстрами на несколько уровней выше его, и очки опыта резко возрастут.

Однако Астон не доверяет высокоуровневым авантюристам.

Ведь Астон совсем не знаком с ними и не знает, какой темперамент у этих высокоуровневых авантюристов.

Тем не менее, с Айз и другими членами Семьи Локи беспокоиться не стоит.

Финн, лидер, который хочет прославить маленькую человеческую расу на весь мир, руководит своими подчиненными. Никто из его подчиненных не является злым человеком. Финн не допустит, чтобы в Семье появились крайне злобные люди, способные запятнать репутацию, которую он наконец-то завоевал. В крайнем случае, у них дурной характер. За определенную плату им можно поручать задания.

К сожалению, при мысли об отношениях между Локи и Гестией у Астона разболелась голова.

Вероятность получить заказ от Семьи Локи очень мала.

Гестия может быть не в состоянии...

Нет, способность сражаться с монстрами и модернизироваться раньше была захвачена Статусом, так что нынешняя функция команды тоже должна быть захвачена им. Гестия, которая знает это, сделает это, даже если у нее будут плохие отношения с Локи.

В конце концов, это ему на руку. Единственное, о чем сейчас нужно подумать, это проблема

Локи.

Кстати, есть ли у Локи слабые места, которыми можно воспользоваться?

В голове Астона возник образ Локи, и он начал размышлять. Однако во время размышлений внимание Астона внезапно переключилось на грудь Локи.

- Похоже, в полученном мной алхимическом наследстве есть зелье, способное увеличивать грудь. Оно было специально создано унаследованным аптекарем, чтобы помочь своей жене, которая также обладала силой уровня Мастер. Интересно, может ли оно подействовать на богине? Надо попробовать. Даже если не сработает, есть еще один вариант. А если получится, ты можешь попросить Гестию обсудить зелье с богом медицины Миахом, чтобы он помог снять с себя вину. В награду я сделаю восстанавливающее зелье и подарю только его семье

<http://tl.rulate.ru/book/96320/3723156>