

— Хах, хах... чёрт...

После того, как эффект паралича прошёл, мои колени соприкоснулись с каменным полом.

Герой забрал всю оставшуюся еду вместе с моим снаряжением. Моим последним лучиком надежды был мой навык Починка и затупленный меч, полный трещин.

Ситуация безнадёжная. Факт того, что я не был убит монстрами, когда был парализован был ничем иным, как чудом.

— В... в любом случае, я не собираюсь умирать в таком месте...!

Я не хотел умереть, и я не хотел прожить остаток моей жизни в подземелье, вечно прячась от монстров.

(Для начала, мне следует использовать навык починки на этом мече... К счастью, герой не забрал мешочек с железным порошком...)

Я схватил маленький мешочек, который висел на моём поясе, и поместил его на лезвии затупленного меча. Порошок в мешочке был смесью порошкообразного железа и железных отходов.

— Активировать навык, начать починку!

Мана потекла в мешочек и меч. Количество порошка уменьшалось, в то время как трещины в лезвии медленно заполнялись.

То, что мы, авантюристы, зовём навыки, это не так называемые технологические умения. Скорее, это был особенный тип силы, активируемый через ману.

Например, мой навык "Починка" может восстановить тупой меч к его начальному состоянию, если у меня будет достаточно материалов и времени.

— Вот, теперь меч готов к использованию. Теперь мне просто нужно надеяться, что по пути я не встречу сильных монстров...

Итак, история моего безнадёжного побега из подземелья началась.

Внутренняя структура подземелья имеет бесчисленное множество вариантов. Говорят, что на сто подземелий придётся и сто их типов.

Коридор Тысячелетнего Ада, подземелье, в котором сражалась группа героя, был сложным, обширным лабиринтом, имеющим бесконечное множество слоёв. В общем, оно считалось подземельем лабиринтного типа.

Если честно, в таких подземельях было темно, тесно и трудно было дышать. Этот вид подземелий я ненавидел больше всего.

Хотя я и жаловался, что тут было темно, нельзя сказать, что тут крошечная тьма. Тут был какой-то дикий мох, который испускал частицы света. Это можно было сравнить со свечкой, светящейся в комнате ночью.

— Я так голоден... Было бы это лесное подземелье, я мог бы сразу найти, чем подкрепиться...

Я шел, шатаясь, думая только о том, как выбраться на поверхность.

Прошло уже полмесяца, с тех пор, как группа героя покинула меня. На протяжении этого времени, я ничего не ел. В конце концов, они забрали всё моё снаряжение и оставшуюся еду.

Большинство монстров в этом подземелье были не органический - скелеты и грязевые големы, а также монстры-призраки. Из-за этого я не мог их съесть.

Скорее всего, мне повезёт, если мне будут встречаться только скелеты, поскольку если бы мне пришлось драться против голема или призрака, я бы наверняка умер. Даже убежать было бы невозможно.

Естественно, здесь также жили такие существа, как мыши или летучие мыши. Начнём с того, что это были монстры, которые съели запасы еды группы.

Однако, эти монстры содержали яд в своём теле, и я не мог есть их просто так.

Если бы я хотел съесть их, мне бы понадобился навык белой магии, для того, чтобы очистить своё тело от яда. Да, как те, которыми владела Бланк.

Одна из причин, почему это подземелье обладало рангом А, была как раз эта. Уровень сложности резко возрос только потому, что здесь еду найти было невозможно.

— ...Если я правильно помню, около половины смертей в этом подземелье были вызваны употреблением светлого мха, который тоже был ядовитым. Хахах... И это не шутка...

Я посмотрел вниз на груды человеческих костей и почувствовал, как мои щёки сжались от страха.

Только стена, рядом с которой были кости, имела небольшое количество светлого мха. Этот человек вероятно умер от отравления потому, что он в отчаянии попытался съесть этот мох.

Труп разлагался с помощью какой-то магии, так что не было сомнений, что этот человек стал пищей светлого мха.

— Большинство людей могут продержаться где-то около месяца... слишком поздно возвращаться... нет, я просто выдаю желаемое за действительное...

Человек может продержаться около месяца, если он почти не двигался на протяжении этого времени. Для того, чтобы найти выход, мне нужно было ходить вокруг, так что мой запас времени был намного короче.

С другой стороны, не похоже было, что я ходил целый день. Я задерживал дыхание, чтобы не быть обнаруженным монстрами, и делал большие перерывы между походами.

Если бы я не делал этого, я бы умер от истощения несколько дней назад.

Самым удачным было то, что подземные воды просачивались из разных мест вокруг лабиринта.

Я уже был благодарен богам за то, что я мог не заботиться о жажде, но это ещё не всё; подземные воды в этом подземелье имели ману, растворённую в них.

Как я слышал, некоторые отшельники и мудрецы из далёких земель жили десятки лет, при этом лишь употребляя воду, богатую маной.

Я не знал принцип действия этих вод, и работало ли это, если просто выпить такой воды, но я мог бы получить немного "Долголетия" если бы я продолжил пить эту воду.

Скорее, вода была спасательной благодатью, которая позволила мне зайти так далеко.

— С другой стороны, я уже был здесь три дня после того, как мы спустились в подземелье. Не удивительно, что я потерял...

В отличие от меня, герой имел много умений, и одним из них была "Картография".

"Картография" показывает окружающую местность на листке бумаги. Этот навык был убийцей лабиринтов. Самой сложной частью подземелья-лабиринта было местоположение. Этот навык делал его детской игрой.

Именно это умение послужило причиной того, что герою было поручено очистить это подземелье.

— Ладно, продолжим. Если мне повезёт, я встречу другую группу искателей приключений...

Иногда я бормотал что-то самому себе, чтобы оставаться в здравом уме.

Я прошел мимо кучи костей, как вдруг —

— *треск*

— Чёрт!

Как только я обернулся, я опустил свой меч вниз со всей силой. Куча костей превратилась в скелета и собиралась встать.

Так как я нанёс удар первым, мне удалось разбить мечём череп, не дав ему завершить превращение. Скелет снова превратился в тихую кучу костей.

Скелеты были ощутимой угрозой только если сбивались в группы. Я мог держать ситуацию под контролем, если скелет был только один.

Однако, поскольку я ударил своим мечом с такой силой, наконечник также ударил стену лабиринта и сломался с громким звуком.

— Чёрт возьми, он сейчас слишком хрупкий. Это потому что я использовал Починку на нём без каких-либо дополнительных материалов... Это было похоже на то, как если бы Кракен ел свои собственные щупальца из-за голода и становился слабее...

Поскольку я продолжал восстанавливать лезвие почти каждый день, у меня давно не осталось железного порошка.

Я всё ещё мог использовать Починку без какого-либо материала, но когда я делаю это, меч использует самого себя как материал.

Чем больше я это делал, тем тоньше становился клинок. В конце концов, он стал бы похожим на это.

— Почему всё это случилось со мной... Чёрт побери!

Разозлившись, я изо всех использовал навык "Починка" на сломанный меч.

В этот момент, клинок был разбит на мелкие железные комки.

— Э?

Мой навык не сработал?! Я запаниковал и снова использовал "Починку". Затем железные комки снова собрались и стали мечем опять, как будто бы ничего не случилось.

— Это напугало меня... Какого чёрта это было сейчас?

Как только я восстановил самообладание, я спокойно начал анализировать то, что случилось сейчас.

— Я вспомнил. Я слышал об этом где-то раньше... Навык "Починка" работает одновременно разбирая части предмета, который должны быть восстановлен с материалами для починки, а после навык смешивает их вместе и возвращает предмет в исходное состояние.

Может ли это быть так? В моей голове появилась определённая идея. Я осмотрел стену лабиринта.

Я положил обе руки на стену и использовал навык "Починка" на ней.

—*грохот*!

Стена лабиринта загромыхала, а затем рухнула. Мой навык сделал достаточно большое отверстие, чтобы туда мог легко войти человек.

— ...Хахаха.

Меня охватил неконтролируемый смех.

— Я разрушил это! Стену, которую даже герой не может уничтожить!

<http://tl.rulate.ru/book/25161/524139>