

238 день после апокалипсиса и 262 день до первой скорби, которая обрушится на мир.

Как только наступит этот день, тысячи врат бездны по всей земле откроются, и сотни тысяч монстров одновременно выйдут из всех врат бездны, заполняя поверхность земли.

В прошлой жизни Алекса врата бездны были частично открыты после первого года, так что следующий монстр, который появится после этих чёрных тварей, станет настоящей угрозой. В то время как основной монстр появится на 500-й день.

Чтобы поднять своё царство и уровень развития, Алекс планировал войти и исследовать врата бездны. Но естественное, время открытия всех врат различно.

В настоящее время врата, которые находятся перед Алексом, являются одними из тех врат, к которым можно было получить доступ раньше чем в другие. Но он сам, никому не рекомендовал бы входить в какие-либо врата, поэтому Алекс и сохранил этот план в секрете. Он планировал привести своих людей перед самым началом скорби, но пока, Алекс решил войти в одиночку, смело прокладывая путь для других.

В отличие от других врат, эти врата, которые были почти 5 метров высотой, имели большую трещину, которая испускала красный злобный свет, заставляя тех, кто видел её, ещё больше бояться этого места. Это был знак того, что эти врата уже претерпели изменения.

Алекс долго ждал этого момента. Сейчас, когда врата были прямо перед его глазами, Алекс сделал глубокий вдох, после чего шагнул вперёд, прикоснувшись к трещине.

Внезапно, Алекс оказался перенесён совсем в другую область.

Это была большая пещера с рядами скальных сталагмитов и сталактитов, выступающих из пола, стен и потолка пещеры. Пещера светилась красноватым светом, исходящим от небольшой реки лавы, которая текла недалеко от этого места.

Температура в пещере, безусловно, была очень высокая, что очевидно при наличии лавы. Но Алекс, достиг уровня Царства Небес, поэтому он не был затронут этим.

Когда его перенесло в пещеру, Алекс тут же обнажил меч, на его лице была настороженность. Затем, он начал идти вперёд, постоянно сохраняя бдительность. С мечом в правой руке, он левой рукой активировал своё заклинание [Шар Света], которое высвободило яркий свет, который ещё больше осветил пещеру, гарантируя, что Алекс сможет защититься от любого вида внезапной атаки.

Внутри пещеры, каждые несколько минут, Алекс сталкивался с десятками тварей, которых ему было нетрудно убить. Он также иногда находил монстра бездны второй стадии.

[Адская гончая]

[Существо Бездны 50-го уровня]

[Средний уровень 2 стадии]

Зверь в форме собаки с кожей, похожей на угольки, и огнём, который выходил из носа, был монстром, который был на один уровень выше мутировавшего динго. Но этот монстр всё ещё был недостаточно силён, чтобы остановить продвижение Алекса.

Главная сила этого зверя - его скорость бега, которая может соперничать со скоростью пикового бойца Царства Земли. Всем бойцам ниже Царства Небес будет трудно противостоять этому монстру, особенно потому, что эти монстры обычно атакуют стаей.

В настоящее время, Алекс находится внутри места, которое называлось первым уровнем бездны, оно известно как Вход в Бездну, сначала нужно было пройти этот вход, прежде чем человек сможет перейти в следующую часть пещеры. И точно так же, как гласит имя этой части бездны, монстры бездны, найденные внутри этого места, были адскими гончими, а гончие - хранители ада.

В религии и древнем фольклоре Ад - это место в загробной жизни, где злые души подвергались многим видам наказаний, начиная от пыток, страданий, сжигания, до вечного проклятия после смерти. Религии обычно утверждали, что ад находится в другом измерении или под поверхностью Земли.

Иногда Алекс не мог не задаться вопросом, откуда взялись эти мифы, потому что они имели необычное сходство с этими ямами бездны.

В этом Входе В Бездну были две вещи, на которые Алекс должен был обратить внимание. Во-первых, несмотря на то, что все враги, с которыми он сталкивался до сих пор, были не слишком трудны для него, если Алекс совершит ошибку и будет загнан в угол стаей адских гончих, то прямо там он и встретит свой конец.

Во-вторых, Алекс должен следить за временем, проведённым в этой пещере. Потому что есть один специальный эффект, который влияет на этих существ бездны, что может стать угрозой - это был врожденный навык [Существо Ночи], ночью все эти адские гончие получают повышение на один уровень.

[Адская гончая]

[Существо Бездны 60-го уровня]

[Высокий уровень 2 стадии]

Вот почему Алекс решил не входить в бездну, как только наступила ночь.

Один из способов узнать, что солнце садится и ему пора быть осторожным, можно было понять по телам адских гончих, они начинают испускать пылающее пламя.

Этот врождённый навык был той самой причиной, по которой уровень угрозы человечеству после первой скорби возрос так высоко в его предыдущей жизни, где каждый раз при закате солнца люди начинали паниковать и бояться этих адских гончих.

Кроме этого, Алексу не о чём было беспокоиться, когда он исследует вход.

Хотя этот вход считается небольшой частью бездны, Алекс не смог бы полностью исследовать это место, даже если бы решил провести здесь целую неделю.

Алекс провёл свой первый день, охотясь на адских гончих. Бедные монстры были безжалостно уничтожены им. Когда он вспомнил трагическое состояние человечества в своей предыдущей жизни из-за этих монстров, Алекс не мог не увеличить скорость своей резни, буквально становясь жнецом для этих монстров.

Из каждых двух адских гончих, которых убивает Алекс, выпадал 1 камень духа, причём из некоторых выпадал и жёлтый камень духа.

Пройдя более 10 часов, убивая каждую адскую гончую, которая попадалась ему на пути, Алекс решил, что ему пора отдохнуть.

Он обыскал это место, пока не нашёл небольшую пещеру внутри стены, решив отдохнуть именно тут. Размер пещеры был не больше баскетбольной площадки, но здесь было достаточно места для 5 человек.

Естественно, условия внутри этой Бездны не могут сравниться с условиями в австралийской пустыне. Чтобы повысить свою безопасность, Алекс решил использовать заранее подготовленный артефакт.

[Оборонительная формация - Артефакт - Уровень 2]

Это был артефакт, который он купил, израсходовав оставшиеся у него духовные кредиты, он имел ту же цену, что и голем 2 уровня. Однако, в отличие от голема, который фокусируется на атаке врагов, этот артефакт специально покупается лишь для защиты.

Как и его атакующий аналог, чтобы быть активированным, этот артефакт также нуждался в камнях духа. Алекс потратил 50 камней духа, чтобы активировать артефакт, после чего комната сразу же накрылась прозрачным барьером.

Этот барьер мог бы выдержать атаку любого входящего врага, но если кто-то попытается пробиться в пещеру, прочность этого барьера уменьшится так же, как и уменьшается прочность защитного жилета. К сожалению, этот барьер нельзя активировать во время движения, и чтобы активировать его требуется время, что делает его несколько бесполезным в битвах.

Учитывая что это артефакт второго уровня, пока сотня адских гончих не нападёт на него одновременно, барьер будет крепко стоять, защищая Алекса от любых угроз. Кроме того, артефакт сообщит Алексу о нападениях, обеспечив его безопасность и позволив спокойно отдыхать в пещере.

Когда барьер был активирован, Алекс увидел, что область за пределами его маленькой пещеры стала ярче, это было вызвано адскими гончими, которые начали испускать пламя из своих тел, которое появлялось из-за их врождённого навыка [Существо Ночи].

Видя ситуацию, Алекс лишь покачал головой и, как обычно, вернулся к тренировкам. За последние 10 часов он снова убил сотни тварей и десятки адских гончих, которые принесли ему 200 белых камней духа и 5 жёлтых камней духа. Это неплохой результат, но всё же не тот, на который рассчитывал Алекс.

Алекс быстро подсчитал в уме. Чтобы достичь своей цели - достичь Царства Святых в течение 2 лет, Алекс должен сражаться не только в этом входе, где монстрами бездны были лишь эти адские гончие.

Поэтому, Алекс решил завтра же отправиться ещё дальше. По этой причине, сегодня вечером, он, помимо тренировок, решил дать своему телу отдохнуть, чтобы до пика восстановить своё состояние.

<http://tl.rulate.ru/book/34637/1397365>