

В прошлой жизни при слове "руины" у многих загорались глаза.

В нашей прошлой жизни у многих было особое влечение к руинам. И не зря, ведь в руинах можно найти много потрясающих вещей.

Там могут храниться ценные чертежи, а также разнообразные драгоценные материалы и красивая мебель. Помимо этого, в руинах можно наткнуться на различные реквизиты, интересные руны и все что угодно.

И вот, как ни странно, в некоторых руинах можно обнаружить спящих странников, которых можно пробудить и завербовать на свою сторону. Это говорит о том, насколько ценными являются эти руины.

Слухи говорят, что руины представляют собой здания, специально оставленные некоторыми людьми, чтобы сохранить наследие цивилизации до тех пор, пока мир полностью не окутает тьма.

Размеры руин могут быть самыми разными: от огромных до крошечных. Большие руины зачастую выглядят так, будто их строили великие империи в других мирах. Именно в таких руинах можно найти бесчисленные сокровища и, возможно, даже встретить самих богов.

Малые руины оставлены сильными людьми с надеждой помочь тем, кто сможет их найти и достойно использовать.

Пока неясно, является ли тот, что передо мной, реликвией.

Однако исходя из местности, внутри точно есть что-то ценное.

Если это действительно руины, то вероятно внутри предстоит столкнуться с немалым количеством опасностей, поэтому следует быть предельно осторожным.

В этих руинах не только есть потенциальные возможности, но и опасности, оставленные древними людьми, которые возводили эти развалины, чтобы предотвратить попадание наследия в руки мрачных сил.

Кайл Перри глубоко вздохнул и, приготовившись, открыл перед собой вход, распахнув темный проход, а затем спрыгнул внутрь.

Ему повезло, потому что помещение не затоплено и оставалось сухим.

Однако его окружала лишь непроглядная тьма и размытое зрение.

Не теряя надежды, Кайл извлек из рюкзака тряпку и, с помощью навыков божественного пламени, зажег ее, привнося яркость в мрачную обстановку и теперь он ясно мог видеть ситуацию перед собой.

Он стоял у входа, нисходящего вниз. Воздух пропитан пылью, стены темные, материалы необычные, но полны следов древности.

Повсюду расставлены глиняные горшки.

Кайл Перри с любопытством открыл один из них и обнаружил внутри несколько золотых и серебряных монет.

Неудивительно, что валюта, которую использовали бывшие империи в Темных Землях, теперь потеряла свою ценность.

Но Кайл Перри все равно отложил их.

Золото и серебро - хорошие металлы, которые могут пригодиться в будущем.

"Прежде чем исследовать, давай посмотрим на то, что он только что собрал".

Кайл Перри пробормотал и открыл рюкзак.

Когда раньше убивали глубоководных ныряльщиков, то собирали в основном чешую и зараженную кровь.

Эти две вещи очень даже неплохи.

[Чешуя морских глубин.]

[Пояснение: Чешуя на теле глубоководного ныряльщика относительно твердая, имеет определенную степень прочности и обладает хорошим водонепроницаемым эффектом.]

[Запятнанная кровь.]

[Пояснение: Кровь, загрязненная силой злых богов в морских глубинах, содержит безумие и безумство.]

"Это все хорошие материалы".

Прочитав вступление, Кайл Перри вздохнул.

Несомненно, чешуя морских глубин - это материал для изготовления оборудования.

Что касается зараженной крови, то тут сложно сказать.

Кайл Перри тоже получил ее в прошлой жизни, но никогда не слышал о ее использовании.

Однако Кайл Перри не стал выбрасывать её. Для него все полезно.

Когда они пришли, погибло много ныряльщиков, один или двадцать, так что материала было много, а чешуек было почти 70 или 80.

И 20 капель зараженной крови.

То есть, на сегодня времени на синтез уже не осталось, иначе Кайл Перри не отказался бы попробовать синтезировать это сейчас.

Покачивая головой, Кайл Перри закрыл рюкзак, крепко сжал гнилой меч и посмотрел на проход перед собой.

Пора приступать к исследованию.

Кайл Перри управляя персонажем, шел вперед.

В здании стояла тишина, были слышны только шаги движущего персонажа, а в проходе гуляло эхо.

Кайл Перри сохранял осторожность.

Судя по его опыту в прошлой жизни, в подобных зданиях есть множество ловушек.

"Правда".

"Не прошло и нескольких шагов".

"Он словно наступил на механизм".

"Послышался только щелчок".

В следующее мгновение на стенах по обе стороны прохода появились темные отверстия, из которых вылетели острые стрелы.

"Я так и знал!"

Выражение лица Кайла Перри слегка изменилось, и он стал быстро управлять персонажем, чтобы уклониться.

Стрелы стреляли целую минуту, прежде чем остановились.

На проходе внезапно появилось множество стрел.

[Ядовитая стрела.]

[Пояснение: Стрелы содержат сильный яд. Хотя яд все еще есть, его сила уже ослабла с течением времени.]

"Хотя у меня нет лука, стрелы не могут быть потрачены впустую".

Минута дикой стрельбы привела бы как минимум к 100 стрел.

Как человек, ненавидящий пустую трату времени, Кайл Перри взмахом руки убрал их прямо в рюкзак.

Хотя ему они не нужны, но, может быть, стрелы пригодятся другим?

Качество этой стрелы очень хорошее. Даже наконечник стрелы сделан из железа, не говоря уже, что он ядовит.

Зарабатывать стрелы в игре не так-то просто. Когда они кому-то понадобятся, можно будет продавать их по одной и получать прибыль.

Подумав об этом, Кайл Перри не смог удержаться от улыбки и продолжил двигаться вперед.

После этого он больше не встречали ловушек и благополучно добрались до конца.

Это закрытая обсидиановая дверь.

"Огромная обсидиановая дверь".

Кайл Перри внимательно прислушался, не раздастся ли по ту сторону двери какой-нибудь звук.

Но, к сожалению, ничего не было слышно.

Видимо, эта дверь очень звуконепроницаема.

"Забыв об этом, плевать на то, что за дверью, просто иди к ней".

"Я все равно не умру".

"Даже если он умрет сегодня, завтра он все равно будешь хорошим человеком!!!"

Кайл Перри скривил губы и сказал.

Затем, управляя персонажем, он протянул руку, чтобы толкнуть толстую обсидиановую дверь.

Но в момент соприкосновения...

Жужжание.

Экран завибрировал.

Мелькнула кроваво-красная вспышка.

Это означает, что персонаж в игре ранен.

Выражение лица Кайла Перри внезапно изменилось.

Когда он уже собирался что-то сделать, то увидел, что свет на экране тускнеет со скоростью, видимой невооруженным глазом.

Пока, наконец, персонаж с грохотом не упал на землю.

[Он были отравлены.]

"Черт!"

Кайл Перри был в шоке.

Он все еще думал о том, чтобы толкнуть дверь и пойти на убийство.

В результате он умер до того, как дверь была открыта?

И он все еще был отравлен.

"Отравлен, значит, мой игровой персонаж отравлен".

"Просто единственным ядовитым предметом на этом пути были стрелы, но я от них увернулся. Как они могли быть отравлены?"

Кайл Перри почесал голову, немного озадаченный.

Подумав об этом, Кайл Перри вспомнил об обсидиановой двери в конце прохода. В его голове промелькнула молния, а затем уголок рта слегка дернулся.

"Может ли быть так, что на этой двери есть яд?"

Чем больше он думал об этом, тем больше Кайл Перри убеждался, что это возможно.

В конце концов, похоже, что мой персонаж сначала прикасается к двери, получает ранение, а затем умирает от отравления.

Так что велика вероятность, что на двери есть что-то вроде шипа, который нанес рану и вызвал попадание яда в организм.

Подумав об этом, Кайл Перри не смог удержаться от слов резкой критики: "Боже, ну какой дурак построил это здание!"

Кайл Перри с чувством осторожности, тем не менее, не ожидал такого поворота событий. Если его персонаж умрет сегодня, он принял решение извлечь урок и продолжить на следующий день.

Но интерес Кайла Перри пробудился.

Тем не менее интерес Кайла Перри был пробужден. "Чем опаснее руины, тем ценнее вещи, спрятанные внутри," он подумал. "Подожду до завтра и обязательно выиграю!"

<http://tl.rulate.ru/book/100758/3586844>