

Я был следующей мишенью. Это неуклюжее тело вновь пришло в движение, глухо ударяясь при каждом шаге. Менее чем за секунду дверь камеры прогнулась под его весом.

Протиснув половину своего тела между железными прутьями, Человек-мясник сделал ещё один шаг, высоко подняв дубину, чтобы ударить меня.

Кри-кри-кри!

Как раз перед тем, как рука опустилась, в том месте, куда он наступил, появилась огромная трещина, и пол начал раскалываться. Удивлённый, он прекратил нисходящий удар и отступил.

Но треск не прекращался. Он продолжался до тех пор, пока весь пол камеры не оказался на грани обрушения.

Это только начало.

Думая, что я упаду и умру, Человек-мясник фыркнул и отвернулся. И я действительно падал вместе с рушащимся полом. Однако я не собирался умирать.

Закрыв глаза, я приготовился к удару. Пол вскоре прогнулся под моим весом. Одновременно я рухнул вместе с обломками в глубину подо мной.

— Кхе-кхе.

Я задохнулся от пыли, и на меня накатил приступ кашля.

Подняв руку, я отодвинул в сторону ближайший камень и постепенно расчистил груды мусора, наваленную на меня сверху. Повторив этот процесс ещё некоторое время, я с трудом выбрался наружу.

Я оказался на самом дне подземелья.

Можно сказать, что это было настоящим началом игры. Всё, что происходило в верхней тюрьме до моего падения, было всего лишь вступлением.

Отряхнувшись, я сбежал из тюрьмы через погнутые железные прутья. Вокруг царил безмятежность. Это была сцена прямо из игры, с которой я был знаком.

Я никогда не мог себе представить, что испытаю это на собственном опыте. Меня охватила сложная смесь эмоций.

Интересно, какой класс был выбран.

Взглянув на своё тело, я увидел мускулистую фигуру, прикрытую лишь тонкой набедренной повязкой. К сожалению, класс и внешность были разными факторами, поэтому по моему телосложению невозможно было догадаться.

Честно говоря, на мгновение я испытал облегчение от того, что я не женский персонаж.

Бессмысленно строить догадки, когда я могу подтвердить это в ближайшее время.

Я направился к ближайшей лестнице. Поднявшись по этой лестнице, я попаду в учебную зону, где мне предстоит первая битва с второстепенными врагами и где я смогу подтвердить, какой класс выбран.

Подобрав грубо сделанную деревянную дубинку у основания лестницы, я осторожно поднялся по ступенькам, стараясь ступать бесшумно и прислушиваясь к разговору сверху.

— ...

Ни звука не долетало до моих ушей.

Чёрт возьми.

От осознания этого моё лицо исказила гримаса.

Обычно, когда вы бесшумно поднимаетесь по лестнице, вы можете подслушать разговор врагов о том, как распределить добычу. В диалоге обычно указывается класс. Если они упоминали доспехи, длинные мечи и щиты, то класс был рыцарский. Если это были кинжалы и магические свитки, то это был вор. Посох и мантия указывали на волшебника и так далее.

Однако, ничего не говорило о том, что класс персонажа — «Отрёкшийся». Осознание этого вызвало во мне волну разочарования.

С какой стати из десяти доступных классов выбрали именно этот?

Отрёкшиеся, несомненно, были самым слабым персонажем. Они начинали с первого уровня, имея все характеристики на первом уровне, и им не давали никаких предметов, оружия или брони.

При всех характеристиках, начинающихся с единицы, у Отрёкшихся была самая высокая эффективность в PvP на соответствующем уровне, но это было их единственным

преимуществом.

Достижение этого уровня само по себе было непростой задачей. С низким уровнем здоровья, жалкой выносливостью, ужасной силой атаки и отсутствием каких-либо предметов или брони, это должно было стать испытанием.

Как говорится, когда опытный игрок выбирает свой собственный жёсткий режим, в качестве последнего класса обычно выбирается «Отрёкшийся».

В игре, даже если вы выберете «Отрёкшегося» в качестве своего класса, вы всегда можете нажать кнопку выбора иного класса. Однако теперь я был втянут в саму игру. Не было никакой гарантии, что я оживу после смерти.

Я глубоко вздохнул про себя и взял дубинку. Несмотря ни на что, это было лучше, чем ничего не иметь. С силой сжимая деревянную дубинку, я начал медленно подниматься по лестнице.

Постепенно моё внимание привлёк вид верхнего этажа.

Как я и думал.

Как я и предсказывал, места, где должны были находиться предметы, представляющие мой класс, были совершенно пусты. Заключённые, одетые в грубую одежду, бесцельно слонялись вокруг с дубинками в руках.

Сцена была идентична той, которую я неоднократно видел в игре.

В этом случае моя задача также была бы идентична той, которую я с таким трудом выполнял в игре.

Я глубоко вздохнул и поднялся наверх.

* * *

<http://tl.rulate.ru/book/106436/4028382>