

## Глава 2 Часть 1 - Старик, сбросивший свой уровень

В лесу, далеко от деревни, можно было увидеть мужчину на существе, похожем на лошадь, но со скоростью совсем не лошадиной. Эти виды существ были известны как Рапторы. Они быстрее и сильнее, чем обычные лошади, а также более выгодны в бою. Они очень полезные существа. Их можно найти в подземельях и они часто приручаются авантюристами из-за огромных преимуществ, которые они предоставляли.

В этой ситуации, если бы кто-то его увидел и пытался выяснить его предназначение, первым делом люди подумали бы, что авантюрист направляется в пустыню, слепо стремясь к приключениям. Никто бы не догадался, что его место предназначения - это комната, которая может совершить невозможное.

Она снова появилась в моем сознании... Скрытая комната.

Почему я не могу перестать думать о ней? Почему я продолжаю верить в сказку?

Комната, способная сбросить уровень человека.

Я просто не могу представить, чтобы такая комната существовала в этом мире.

Если бы она действительно существовала, почему ее до сих пор не обнаружили? Такая комната мгновенно стала бы известна во всем мире.

Если ее нет, то почему я все еще собираюсь в подземелье, появившееся в моей голове?

Эх, я должно быть выгляжу полным идиотом. Я знаю, что это невозможно, и все же хочу пойти в это подземелье, чтобы подтвердить все для самого себя. Я никогда не осознавал этого, но я действительно не люблю сдаваться, хах. Наверное, это самое худшее во всем мире.

Я, наверное, давно это осознал. Что, если бы я отказался от своей мечты стать самым сильным, я бы давно упал в депрессию из-за слабого статуса.

Подсознательно я знал, что даже если бы я получил силу, превышающую мой статус, даже со всеми тренировками, которое я усвоил... Нет. Даже если бы у меня был нормальный статус, я бы не смог пройти Башню испытаний, и все равно сбежал от нее, не сдаваясь.

Кажется, я все это время ждал, ждал чего-то.

В этот момент в дали что-то появилось. Жар в моей груди становился все больше.

Чтобы сбросить уровень, я продолжал ехать ко входу в подземелье, которое, безусловно, содержит комнату сброса.

В этом мире подземелья не считаются национальной угрозой, а скорее ресурсом. Если победить монстров внутри, из них появятся Выпавшие предметы, которые можно забрать для собственного использования или продать за деньги. Есть также монстры, которых можно приручить, а также сундуки с сокровищами. Эти монстры и сундуки появляются раз в неделю, поэтому подземелья - это ресурс, который обеспечивает авантюристам бесконечное количество материалов и сокровищ. В поиске такого ценного ресурса, города и деревни часто

строились именно возле подземелий. Время от времени монстры выбегали из них и сеяли хаос в городах и деревнях, однако люди были готовы рисковать, поскольку подземелья предоставляли больше преимуществ, чем риска.

Подземелья, которые расположены вдали от цивилизаций, называют дикими подземельями.

Эти подземелья часто считаются более опасными, чем обычные, поскольку количество их монстров выше. В обычных подземельях многие авантюристы входят с надеждой добыть восхитительные предметы или сундуки с сокровищами. Это приводит к тому, что количество монстров в подземелье регулируется каждую неделю. Однако это не относится к диким подземельям. Дикие подземелья не контролируются людьми. Поскольку в эти подземелья редко приходят авантюристы, в них полно монстров, и невозможно обратиться к кому-то за помощью в тяжелой ситуации. Если секретная комната существует, это, вероятно, и есть причина, по которой ее никогда не замечали.

Похоже, подземелье, к которому прибыл Юйя именно дикое подземелье.

"Кажется, оно пещерного типа." (Юйя)

Пещерные подземелья одни из самых нелюбимых среди авантюристов из-за их низкой видимости и низкой рентабельности. Они требуют максимального усердия от любых авантюристов, которые стремятся покорить их, поскольку искатели приключений должны нести с собой источник света, тем самым препятствуя их боевой доблести. Кроме того, многие монстры, которые живут в пещерных подземельях, обычно прячутся в тени, чтобы атаковать ничего не подозревающих авантюристов из их слепых пятен. С такой высокой степенью сложности многие авантюристы часто пренебрегают подземельями пещерного типа, поскольку их награды не стоят таких усилий, что необходимы для их завоевания.

"Вот если бы у меня была волшебная вспышка." (Юйя)

Неожиданно Юйя пожаловался, когда достал волшебный факел из сумки и держал его в руке. Волшебные факелы можно использовать для освещения района, окружающего факел, до 5 метров, тогда как волшебные вспышки функционировали и как источник света, так и отталкиватель для монстров.

Магические вспышки были особенно эффективны для исследований в пещерах, поскольку этот источник света не привлекал монстров, а скорее отталкивал их от приближения, поскольку монстры не любили свет, который она излучает. Когда Юйя начал изучать подземелье, он держал короткий меч в своей свободной руке, а не в доверенный двуручный. Это еще один фактор, из-за которого Юйя чувствовал себя неловко. Одна из его рук занята факелом, поэтому ему пришлось перестроиться на короткий меч, чтобы защитить себя. Его запястье сжалось на коротком мече, когда он начал чувствовать себя с ним комфортно, продвигаясь по пещере.

В момент ощущения комфорта, Юйя почувствовал, как холод пронзил его позвоночник. Следуя инстинктам, он прыгнул направо. Когда он поднял голову, его взгляд поймал что-то, летящее в то место, где он стоял раньше. Это монстр под названием «Змея Тиран». Это змея размером, как большая шея взрослых, и обладала ядом, способным парализовать своих жертв. Она беззвучно переместилась в слепое пятно Юйи и бросилась на него. Если бы это движение оказалось успешным, Юйя был бы парализован и медленно задохнулся, когда змея обернулась бы вокруг него. Однако Юйя умелый фехтовальщик. В этом мире опытные фехтовальщики могли бессознательно обнаружить присутствие в пределах их меча. Этим умением владели только лучшие из фехтовальщиков.

Воспользовавшись отдачей ее спешки, Юйя сразу бросил факел и схватил змею захватом орла, прижимая ее голову к земле. Затем он тут же поставил свой железный ботинок ей на голову, обездвижив её и легким движением меча, отделил голову змеи от её тела. В качестве доказательства её поражения останки змеи превратились в синие частицы.

Судя по опыту, полученному в битве, Юйя подумал, что уровень подземелья, вероятно, от 20 до 30. Не теряя времени, он тут же поднял факел и продолжил путь в подземелье.

<http://tl.rulate.ru/book/14752/291070>