

Когда я не мог бежать, я намеренно снизил свою скорость перед надвигающейся толпой чудовищ и притворился, что споткнулся. Было нетрудно вести себя естественно, поскольку наступать на мою раненую ногу было болезненно и нарушало мое равновесие.

Я обманул двух идиотов, и когда они приближались высоко и быстро, крича, я пронзил их обоих.

[Вы победили солдата патруля Декларена.]

Кишки и кровь хлынули потоком и все еще вытекали, после того как их трупы оказались на земле. Один из них полз по полу, оставляя за собой кровавый след, так как удар не был смертельным. Я наступил на его голову так сильно, как только мог. Я мог слышать, как хрустит его череп. Моя улучшенная сила позволила мне раздавить их, и до входной комнаты оставалось несколько шагов.

Тогда я понял, сколько там монстров, и только десять из них оставались в живых. Однако идти против десяти во фронтальной атаке было бы самоубийством, и я открыл дверь, вошел и быстро закрыл ее. Деревянная дверь трясла, как будто она ломается, и я прижался спиной к стене, параллельной двери, ожидая с поднятым мечом первого нежеланного гостя.

[Оставшееся время "Человека, который преодолел невзгоды" - 0 часов 2 минуты 59 секунд]

У меня оставалось меньше трех минут, и мои недостатки будут увеличиваться с течением времени. Однако они не могли этого знать, и когда дверь была разорвана на куски, один просунул туда голову. Хотя я видел только ее ухо и щеку, а не шею, мой меч уже рубанул вниз.

Я услышал крик, и гнев Одина в сочетании с моей силой класса E разрубил голову монстра пополам. Как только отвратительный труп, получивший экстремальную полевую экспедиционную стрижку, упал в комнату, я отпихнул его.

В то же время я переместился туда, где была дверь, и вонзил меч в другого монстра, который был достаточно глуп, чтобы оказаться в пределах досягаемости. Я последовательно отрубил половину черепа одному и пронзил другого. Одновременно появились два сообщения.

[Вы победили солдата патруля Декларена.]

[Вы победили солдата патруля Декларена.]

Я не прятался за дверью, а бросился на них. Теперь я мог атаковать впервые после входа в подземелье, так как в моем нынешнем состоянии я должен был справиться с восемью.

Я сбросил с себя обременительный рюкзак, и сообщение в воздухе, казалось, насмехалось надо мной, когда я лежал на полу. Представить, что F-классное охотничье задание, которое, как казалось, Система преподнесла мне в подарок, было настолько опасным.

Идти в одиночку и пройти через первую комнату было так же плохо, как и бой с боссом. Хотя мое тело было тяжелым, мне нужно было сделать кое-что, прежде чем эффект "Человека, который преодолел невзгоды" исчезнет. Я встряхнул рюкзак, и предметы для выживания упали на лужи крови, оставленные собаками.

Я нашел застегнутый пакет, капающий кровью, и вытащил бинты, чтобы обработать рану на

ноге, плече и животе. Мне было что перевязывать.

[Оставшееся время "Человека, который преодолел невзгоды" - 0 часов 0 минут 1 секунда]

Я был жаждущим, но если эффект исчезнет..

[Оставшееся время "Человека, который преодолел невзгоды" - 0 часов 0 минут 0 секунд]

[Эффект "Человека, который преодолел невзгоды" теперь исчезнет.]

"Ах..!!!"

Я проснулся из-за боли, жажды и голода. Дотрагиваясь до бутылки с водой, я почувствовал голову собаки и вспомнил, что нахожусь в подземелье. Я попытался сесть, но все мое тело заболело. Мне пришлось опереться на руки, чтобы оставаться в вертикальном положении.

Выпив воды и обнаружив кодеиновую таблетку, лежащую в луже собачьей крови, я проглотил ее, несмотря на то, что она была липкой от свернувшейся крови. Встать было проблемой, и мне удалось сделать это только с третьей попытки, используя меч как палку.

Когда я увидел выход, я пришел в себя. Я инстинктивно шел и ползал по лестнице, отчаянно желая сбежать отсюда, зная, что умру здесь.

Я увидел, что внешний мир тоже был темным. Люди говорят, что фэнтези и реальность не могут смешиваться, но они все солгали. По крайней мере здесь они сосуществовали, и мир за этим голубым барьером был фэнтези, а подземелье - единственной реальностью. Реальность превратилась в кошмар, и я мог только думать о том, чтобы выбраться отсюда.

Я потянулся к голубому барьеру.

[Предупреждение. Вы не выполнили условия выхода.]

Я почувствовал, как покалывают пальцы, и вспомнил ужасные образы, которые сыграли с теми, кто проигнорировал предупреждение системы. Я отшвырнул себя обратно на лестницу и без сознания пролежал довольно долго.

"..Список характеристик.."

[Преодоление Невзгод (Характеристика)

Эффект: В момент, когда вы неспособны сражаться, все статы и классы навыков повышаются на один уровень. Также есть небольшой лечебный эффект, и вы не чувствуете боли до истечения срока действия.

Класс: F(0)

Время действия: 5 минут

Время восстановления: 7 дней (6 дней и 1 час остается)]

После сильного обморока длившегося двадцать три часа, я почувствовал себя несколько восстановившимся. Я размотал бинты на ноге и увидел, что рана от укуса, обнажавшая кость,

уже достаточно зажила. Однако плечо оставалось проблемой - рана была настолько глубокой, что даже с обезболивающими я все еще ощущал время от времени острую боль.

Вернувшись в центральный зал, я принялся приводить в порядок свое снаряжение. Проверил, все ли в чистоте, и съел паёк, чтобы утолить голод. Несмотря на недавнюю смертельную опасность, теперь у меня появилось немного свободного времени. Я почувствовал, как сгущается тьма, и, хотя понимал, что это невозможно, мой взгляд начал расплываться.

Подобные ситуации обычно развиваются двумя путями. После неожиданной атаки можно либо отдохнуть, либо подготовиться к новой схватке. Если люди оказались здесь против своей воли, то бывшие товарищи по команде могли запросто превратиться во врагов. Возможно, они уже страдали от посттравматического стрессового расстройства, были прокляты еще до входа в подземелье или же получили проклятие уже внутри.

Если психическое здоровье не вызывало беспокойства, могли возникнуть другие проблемы - например, кто-то мог изначально планировать убить всех ради выгоды, или что-то пошло не так с контрактом, или кто-то захотел завладеть заманчивым предметом напарника. Да и просто кто-то мог разозлиться из-за произошедшего во время боя. В подземелье может случиться все что угодно.

Но есть и другие варианты развития событий. Можно почувствовать облегчение, доверившись товарищам, а лекари смогут вылечить тебя даже если ты им не доверяешь. Можно также по очереди нести ночную вахту, чтобы все могли отдохнуть. Я решил провести ночь прямо рядом с ящиком для хранения.

Если появится монстр, я открою ящик. Лучше рискнуть и попытаться счастья, чем просто умереть. У меня накопилось 150 очков, а для бронзового ящика требуется именно столько. Обычно для этого нужно убить 75 псовых пешек. Мне нужна только одна вещь - Знак Побега, единственный шанс выбраться из подземелья без выполнения условий выхода.

Хоть and не бежать и делает тебя сильнее, Знак Побега повышает шансы на выживание. В нем есть утешение - можно сбежать в одиночку, и хотя дезертиров строго наказывают, это лучше, чем умереть в этом аду. Можно скрыть личность и жить среди мирных граждан.

В темноте приходят разные мысли, в основном о прошлом, а не о будущем. Эта тьма напоминает о боли и страданиях, о гибели товарищей, о зверски убитых трупах, о зловонии порванных кишок, крови и предателях.

Думаешь о будущем, идя во мраке, о внезапных ловушках, подозрительных товарищах и монстрах, превосходящих твои ожидания.

Самое страшное в подземельях - не монстры и ловушки, а психологическое напряжение и одиночество. Они захватывают не только наши души, но и тела, мы теряемся и нападаем друг на друга.

Идеалы, любовь, дружба. Вероятность их возникновения здесь ниже, чем получение наградных ящиков высокого ранга.

Настало время выдвигаться снова, и я сжал рукоять клинка. Однако я сменил основное оружие на кинжал, больше подходящий мне на данном уровне. Тела убитых я оставлял как хлебные крошки, чтобы помечать дорогу к выходу, и продолжал путь в следующую комнату.

Я присмотрелся к одной из них, вместо того, чтобы просто толкнуть дверь. В коридоре и этой

комнате не было ловушек, так что сейчас самое время для одной.

Я заметил нить на дверной ручке и предположил, что это ловушка класса F. Встав сбоку от двери, я перерезал нить и услышал взрыв.

Хоть я и отступил в сторону, все равно пришлось прикрыть лицо руками. Дверь разлетелась вдребезги, а огромное бревно, пробив ее, отлетело в сторону. Я почувствовал ветер от пролетевшего мимо меня смертельного куска дерева, который легко мог бы превратить неосторожного в фарш и осколки костей. Звук, с которым бревно ударялось о стены, еще долго разносился по воздуху.

[Вы обезвредили ловушку.]

[Вы получили 2 очка.]

Всплыло новое сообщение:

[Поздравляем. Вы первым выполнили скрытое задание "Удаление ловушки Деклана".]

[Вы получили 4 очка.]

Как его звали? Ю Ёнджин? Ву Хёнджин? Ю Ёнджин?

Теперь я понимаю, почему он был таким скованным, когда обезвреживал ловушку в этой комнате. Это было дополнительное задание, и он должен был получить награду, так как был первым.

И вот что было этой наградой!

[Вы получили "бронзовый ящик" в качестве награды за первое выполнение.]

Ящик, стоимостью 150 очков, открывался, и хоть я и отчаянно нуждался в Знаке Побега, вероятность его получения была невелика.

[Вы получили Знак Побега.]

Я увидел солнечный луч, исходящий из коробки к моей груди, и теперь понял, почему Восемь Добродетелей так фанатично относились к Системе. Какая удача!

<http://tl.rulate.ru/book/21075/3815493>