

Я зашел в ресторан и едва притронулся к заказанной еде, ведь ее и едой-то сложно было назвать – какая-то непонятная масса коричневого цвета.

[Вы съели кусок старого рассыпчатого хлеба.]

[Это новый вкус для Вас, поэтому выдержка временно снижена.]

— Угу...

Я нахмурился от знакомого вкуса. Пускай всплыло сообщение, что это всего лишь несвежий хлеб, такую еду людям есть не стоит. Почему хлеб подали в первую очередь? Я отодвинул непонятную коричневую массу подальше от себя. Что бы я ни ел, все казалось непривычным. И это даже не взирая на то, что в предыдущей жизни я это уже пробовал.

«Здесь воспоминания не помогут».

Но я все еще голоден, а потому продолжил есть. Естественно, плата за еду оказалась все равно высокой. Игроки, у которых нет опыта прошлой жизни, как у меня, пытались сэкономить на каждом приеме пищи и выбирали самое дешевое. В том числе и этот хлеб. Может стоит им объяснить, насколько важно нормально есть, чтобы выжить?

Еда пробудила во мне воспоминания. Я ел то же самое в день, когда умер.

[Вы съели стейк наивысшего качества.]

[Вкус, достойный восхищения. Все показатели характеристик увеличены на 2.]

[Присутствует остаточный эффект. В течение дня все показатели характеристик повышены на 5.]

— Замечательная новость!

Но я уже не так нуждаюсь в этих бонусах. Не знаю, что у других, но у меня баллов предостаточно. Я купил хлеб просто, чтобы пробудить воспоминания, никакой другой цели я не преследовал. Если съесть низкокачественную еду, она временно понизит активность. Напротив, высококачественная еда снабжает тебя различными полезными бонусами. Тут как никогда видна разница между бедными и богатыми.

Это место старта, поэтому разница заметна лучше. По большому счету, стоит только ступить на континент, как различные виды еды так и полезут отовсюду.

— Я вас рассчитаю. Му-у-у. Один низкокачественный хлеб и один высококачественный стейк. Му-у. Все вместе пятьсот очков. Приходите еще! Спасибо.

Опрятно одетая корова помогла мне со счетом. Наверняка мой выбор блюд показался ей ироничным.

В отличие от моей прошлой жизни, я расплатился, не чувствуя особых обеднения, и вышел. Оставалось еще немного времени до заката. Мне было как-то грустно просто пойти спать. Если бы такое произошло на первом уровне, я вряд ли волновался. Но на втором уровне помимо

голода ты также чувствуешь и усталость, то есть потребность во сне. Хотя у меня и есть супер-способности, тут я все же новичок, мне действительно стоит поспать.

[На испытание «Выживание в зеленом лесу» записалось более 5 Игроков.]

[Если большинство согласны, испытание начинается.]

[Вы согласны? Да/Нет.]

Я был не настолько уставшим, а потому моментально подтвердил свое участие в испытании. Неожиданное сообщение. На испытание собралось уже пять человек, а причины отказываться не было, так что я нажал на «Да». Тут же появились ответы других Игроков.

[За - 4, против - 1.]

[Испытание начинается. Пожалуйста, отложите свои дела и подойдите в здание Гильдии в течение следующего часа. Опоздание или отсутствие может привести к негативным последствиям.]

Согласились все, кроме одного. Значит все уверены в себе. Посмотрим, на что мы способны. Чтобы идеально произвести зачистку в командном испытании, важны навыки каждого участника.

Я быстро направился в место испытаний. Пришел вовремя, без опозданий.

— О, еще один прибыл! Сюда, пожалуйста, сюда.

— Вы как раз вовремя!

Теперь нужно дождаться остальных. Два дружелюбно выглядящих парня помахали мне в знак приветствия. Над их головами светился зеленый знак – знак того, что они выбрали то же испытание, что и я. Может они зарегистрировались на испытание последними и сразу вдвоем, поэтому количество участников резко скакнуло с трех до пяти. Не стоит с самого начала заводить пустые разговоры.

— Вау! А копье у тебя реально крутое.

— Очень приятно оказаться с Вами на одном испытании! Рады знакомству!

Я коротко взаимно кивнул. Хотя это хорошо, что в них столько энергии. Ребята, явно давно друг с другом знакомые, продолжили болтать, пока я молча стоял рядом в ожидании. Пустая болтовня о том, как один из них пошел на испытание, которое по итогу оказалось сложнее, чем он рассчитывал, и о том, вкусной ли была еда в ресторане.

— Так, а почему бы нам не познакомиться поближе? Меня зовут Ханмин, а это – Роан.

— Да, действительно, стоит представиться. Меня зовут Роан.

Роан и Ханмин. Не слишком запоминающиеся имена. Не стоит тратить время на запоминание. Я вновь коротко кивнул. Эти двое никак не отреагировали на мою реакцию и вновь вернулись в

свой мирок, продолжив болтовню. В этот момент у меня промелькнуло сомнение: а точно ли они нормальные?

— О, еще один зеленый. Вон тот.

— Что? Да они все зеленые!

В нашу сторону медленно приближались двое. Мужчина с рыжими волосами и шрамом на все лицо, а также женщина, выглядящая, как будто не от мира сего. Оба выглядели воровато, но особенно выделялась в этом плане женщина – вся в черном, даже предметы. Выглядели впечатляюще, но так ли сильны на деле?

— А, вы, должно быть, старшая сестра Данми и старший брат Кван?

— Роли уже распределены, не так ли? Тогда начинаем прямо сейчас.

Теперь, когда все члены команды в сборе, настало время начать испытание. Болтливые Роан и Ханмин быстро распределили роли. Кван, который как оказалось был тем единственным, проголосовавшим против, немного замешкался, но это не страшно, раз он решил не бросать испытание, видно осознал, что лучше поучаствовать в зачистке, чем подвергнуться наказанию.

— Ни разу в жизни такого большого леса не видел...

— Ох, это не шутка. Я тоже не видел.

[Вы вошли на испытание «Выживание в зеленом лесу».]

[Если кто-то захочет завершить испытание раньше времени, необходимо согласие всей команды и большой взнос от каждого из Игроков.]

[Условия зачистки следующие.]

Переживите три дня в окружении монстров, которые повсюду.

[Дополнительные условия следующие.]

Выживи в одиночку еще три дня.

Войдя в ворота, мы увидели расстилающийся перед нами огромный зеленый лес. Мрачная атмосфера напоминала скорее джунгли Амазонки, а не привычный лесной массив

— Вон там, там! Похожий на крокодила монстр идет прямо на нас!

— Черт! Это что за растение с таким крепким стеблем?

Наконец испытание уровня повыше. Это уже не D-уровень, на котором и делать-то особо нечего. Зато сразу ясно, почему цель именно выживание, а не уничтожение. Монстры выскакивали на нас каждую секунду.

— Он в ловушке! Один пойман!

— Ну и что? Оставь его там! Лучше займись вон теми обезьянами, что лезут из всех щелей.

— Прекратите грызться! Давайте лучше разделимся. Одна команда сюда, другая – в ту сторону.

Ничего общего со планомерностью предыдущего испытания. Тут каждая секунда все равно что война за выживание. То огромное ананасовое дерево решит атаковать, то сорняки под ногами станут огромными. Я старался беречь силы и отвечал резкими точными молниеносными ударами. Так можно продержаться недолго. Об идеальной зачистке и речи не идет.

[Прошло 3 дня. Вы можете сделать выбор, вернуться или остаться.]

[Сдаетесь?]

— Конечно сдаемся! Верните меня назад!

— Остаться тут – это чистое безумие. Я возвращаюсь!

Мы пережили эти тяжелейшие три дня. Передо мной встал вопрос, вернуться или остаться тут? Кроме меня и странной женщины Данми, остальные трое решили вернуться и не пытаться выполнить дополнительные условия. Не то, чтобы я не испытал достаточно трудностей во время этого испытания, но...

«Попробовать, что ли?»

Теперь вдвойне интересней, что существуют люди, желающие попробовать выполнить дополнительные условия. Каким бы крепким я ни был, не могу представить, чтобы согласился остаться тут еще хоть на мгновение. Прошло много времени с тех пор, как даже сильные духом были готовы сражаться в адских условиях, где ни помыться нормально, ни отдохнуть.

[Вы выбрали остаться на локации.]

[Вам придется сражаться в одиночку на протяжении трех дней.]

Для рядовых Игроков такой выбор покажется не просто игрой в одиночку, а настоящим суицидом! Последний остававшийся Игрок из моей команды, Данми, испарилась из виду, приняв решение вернуться. Кажется, для индивидуальной миссии меня даже перекинули в другое место. Испытание началось снова.

«Что ж, пора заполнить пробелы».

Я достал тренировочное оборудование из пространства расширения и надел его. Мне все еще непривычно такое носить, оно лишь мешается во время битвы, что ни странно, ведь оно и не рассчитано для использования в таких условиях. Вот почему Игроки, даже зная о возможности повысить эффективность, не надевали оборудование во время испытаний.

[Стабильное использование тренировочного оборудования повысило ловкость на 1.]

[Стабильное использование тренировочного оборудования повысило силу на 1.]

[Стабильное использование тренировочного оборудования повысило интеллект на 1.]

А мне пришлось воспользоваться тренировочным оборудованием. Я ударил приближающегося монстра, аллигатора и зацепил висящий на нем мешок с песком. Это был бустер, увеличивающий силу. Таким образом проявлялся не только мое особое звание «борец», но и мой талант с навыками. Это помогло мне высвободить всю силу, которую я до этого берег.

Все нападавшие на меня монстры умирали, не оставляя на моем теле ни царапинки. Эти три дня сражений, особенно в купе с надетым тренировочным оборудованием, длились для меня словно недели.

[Идеальная зачистка! Вы безупречно зачистили испытание «Выживание в зеленом лесу».]

[Вы заработали 5500 очков.]

[Общие очки за испытание увеличены в 5 раз.]

[Вы получили награду за выполнение дополнительных условий – зеленый драгоценный камень.]

«Я смог, и в этот раз тоже!»

В процессе возвращения обратно в здание Гильдии с меня сошла вся грязь и прочая субстанция, оставшиеся после сражений. Время внутри испытаний и снаружи в месте старта шло по-разному, поэтому я попал в момент, когда небо было темным в предрассветной дымке. Вся моральная усталость буквально затопила меня. С трудом я дошел до отеля и снял себе номер. В прошлой жизни я ночевал на улицах, но повторять такой опыт я не хочу, куска хлеба хватило для воспоминаний.

[Эффективность отдыха в номере повышается.]

[Отдохните с комфортом. За прошедший день все показатели характеристик повышены на 5.]

Разумеется, даже здесь получаемые привилегии зависели от количества баллов. Я почувствовал такое освежающее чувство, какого не ощущал ни разу до этого момента. Комфортное пробуждение в номере. А ведь поспал-то всего от силы два с половиной часа. Из-за улучшения моего физического и ментального здоровья мне хватало и короткого периода времени, чтобы восстановиться.

— Хочу записаться на «Предрассветную битву», «Переход желтой пустыни» или на «Глубоководную экспедицию в море».

— Поверить не могу, что ты сегодня столько прошел и опять записываешься. О чем ты только думаешь?

Даже после моего пробуждения расписание на испытания не сильно изменилось. Я прибыл в здание Гильдии, где народу прибавилось со вчерашнего дня, и записался на новые испытания. Появилась парочка новых испытаний. Многие из них вызывали лишь усмешку, настолько они были легкими. Я все никак не мог добраться до тайного места, как сильно бы ни старался.

Я начал с индивидуального испытания «Переход желтой пустыни», где произвел идеальную зачистку, а затем перешел на «Осаду красного каньона» – групповую миссию, на которую я

записывался еще вчера. Серьезное испытание, требующее двенадцать человек. Выполнив дополнительное условие – захватить и уничтожить некроманта – мне удалось добыть красный драгоценный камень.

«А они, смотрю, тоже времени зря не теряли».

В отличие от других праздно гуляющих группировка И Чжон Уна стабильно проходила испытание за испытанием. Остальные Игроки начинали с чего-то полегче и повышали уровень, в то время как его банда сломя голову бросалась на самые сложные испытания. Даже у меня не хватило бы сил двигаться в таком темпе.

[На испытание «Предрассветная битва» набрано более 7 участников.]

[Если большинство согласны, испытание начнется прямо сейчас.]

[Вы согласны? Да/Нет.]

[За – 10, против – 0.]

Это мое третье испытание за сегодня. Перед глазами всплыло сообщение. И когда же я отдохну? Я встряхнул головой, прогнав сомнения. Все Игроки согласились. Бежать никуда не надо, я и так был в здании Гильдии.

«Есть только одна проблема...»

Возможно, это те самые парни. Над некоторыми из шайки И Чжон Уна загорелись зеленые значки, означающие, что теперь мы в одной команде.

— О, ну наконец-то миссия.

— Да ладно, если бы не она, занялись бы еще чем-нибудь. Но раз уж выпало, то погнали.

Пусть главный центр притяжения банды отсутствовал, мне все равно следовало быть на чеку. Нам потребовалось несколько секунд, чтобы опознать друг друга, потому что мы находились в самом эпицентре скопления народа в здании. На меня бросали многозначительные взгляды. Но они не могут меня знать. Неужели показалось?

Я коротко поприветствовал своих напарников на это испытание.

— Ой-ой. Вы долго меня ждали? Как хорошо, что я вовремя.

— ...

— Привет!

К нам присоединился толстяк и молчун. И, к моему глубочайшему удивлению, парень со вчерашнего испытания – Роан. Он что, порвал с Ханмином? Вопрос крутился в голове вплоть до прихода последнего Игрока, который явился прямо перед завершением времени ожидания.

— Фу-у-ух, я спасена!

Воровка в черном – Данми. Она вбежала в здание в последнюю секунду, привлекая всеобщее

внимание. Ее опоздание меня рассердило, но я решил промолчать и не раздувать скандала.

— П... Простите!

— А, да ничего страшного. Мы же можем начать сейчас.

Познакомившись между собой, мы наконец начали испытание. Предрассветная битва. Наградой за идеальную зачистку обещан оранжевый драгоценный камень, такого же цвета, как и все вокруг.

«Условием зачистки – взятие крепости, находящейся под контролем вражеских войск муравьев, а условие идеальной зачистки – взятие подземелья, находящегося под крепостью».

Я вместе со своими напарниками посмотрел на информационное сообщение. Обычный тип миссии. Чтобы получить дополнительное вознаграждение, нужно взять последнюю локацию. Не думаю, что это суперсложно.

— Хах, а это вроде простенько.

— Муравьи? Напоминает первый уровень...

И Игроки И Чжон Уна, и Игроки Гильдии отреагировали одинаково. К нам приближались муравьиноподобные монстры, так называемые «муравьи-солдаты». Каждый Игрок начал свою собственную атаку замка. Основная цель – захват крепости – была почти достигнута.

Мне удалось преодолеть кризис и снять напряжение. Во время финальной атаки меня постигло какое-то новое чувство разочарования. Интересная штука жизнь.

«Хм, а в меня нацелились, потому что я стоял ближе остальных?»

Я заблокировал щитом летящее в меня копьё. Меч столкнулся с мечом. Удары летели от двух приспешников И Чжон Уна. Не думал, что они настолько обнаглеют. Но все ясно. Это не была случайность, это была прямая попытка меня убить.

[Скользкий защитник немного зол.]

[Скользкий защитник дарует Вам благословение.]

Если до этого еще оставались какие-то вопросы относительно справедливости их действий, то после вмешательства защитника они исчезли. Как только выберусь отсюда, разберусь с этими приспешниками И Чжон Уна. Хотя, лучше избавиться от проблем до того, как они появятся. Я развернулся и со всей силой взмахнул мечом по направлению к Игрокам И Чжон Уна.

<http://tl.rulate.ru/book/21865/634572>