

[Почти сразу, после начала обучения, появились зомби. С ними было всё просто. Они слишком медленные. Но, даже так, для людей они были...]

«Эй, придурок, ты куда?» - полетели в его спину чьи-то слова. Смельчак не стал оборачиваться на обидные окрики.

«Р-р-р-э-э-э!» - приближавшиеся монстры пугали людей злобными рыками.

[Они не были опасными... Но, поначалу было страшно. Реально страшно... Мне не хотелось с ними драться, но я пересилил себя...]

Перед ними были не люди и не животные. Настоящие монстры. Как в фильмах ужасов, только наяву.

По мере того, как расстояние уменьшалось, страх начал сковывать человеческие тела. Оружие само выскальзывало из потных ладоней и появлялось острое желание сделать пару шагов назад, чтобы спрятаться за чужой спиной.

В страхе нет ничего позорного. Не бояться только дураки. Или сумасшедшие, типа берсерков. Но они и сами перестают быть людьми.

«Есть и более страшные вещи» - стиснув зубы, смельчак выставил впереди себя меч. Его клинок слегка подрагивал.

В такие моменты главное вовремя подобрать для себя правильный стимул. Печаль от потерь, надежда на новую встречу, желание выжить - каждый выбирает для себя, что больше нравится.

В глазах смельчака загорелся огонь. Поздно бояться, пора действовать...

Ноги сами несли его навстречу с врагом. И, хотя сердце колотило как бешеное, его разум был спокоен.

«Вжих, вжих»

Первый удар не был удачен. Просто целиться в голову было глупо. Чтобы отделить её от тела зомби пришлось замахнуться сильнее и наносить удар в шею.

«Вжих, вжих»

Совсем немного крови и голова уже катиться по земле. Его руки дрожали от напряжения,

чувствуя отдачу от ударов. С непривычки начали болеть запястья.

«Вжих, вжих»

[Убить зомби нелегко. Наносить удары в их тела бесполезно. Тогда я понял, почему их звали зомби. Они не чувствуют боли. В них нет страха. Их слабыми местами были голова и шея. Но, я узнал об этом позже...]

Голова и шея. Подсказка из дневника пришлась как раз вовремя. Нужно бить в шею. Так проще.

А когда погиб первый зомби.

[Вы получили 1 очко опыта.]

[«Первая победа над зомби».]

[Достижение выполнено.]

[«Отчаянно смелых мы оду поём».]

[Получено благословление.]

[Все характеристики увеличиваются на 2 очка.]

В голове прозвучало несколько сообщений и странное ощущение тут же охватило всё тело. Повышение не было большим, но всё же ощущалось. Приятно...

«Я стал чуточку быстрее!» - обрадовался смельчак. Его непомерно выросшая уверенность звала продолжить бой.

«Мне жаль» - произнёс он, добивая второго зомби. В первый раз ему не хватило силы, чтобы полностью отрубить зомби голову. И раненный монстр, продолжал тянуть к нему свои окровавленные пальцы. Продолжал до тех пор, пока его голова не слетела на землю.

«Р-р-р-э-э-э-э!»

Все ближайшие к нему зомби переключились на смельчака. Они двигались медленно, но зато пытались окружить свою жертву со всех сторон. Идеальный монстр для прохождения обучения.

Быстро поняв, что его хотят взять в клещи, смельчак отступил, отбиваясь от их рук мечом. В воздух взлетело несколько пальцев и пара кистей, но зомби это не остановило. Пришлось действовать осторожнее, выбирая момент для удара в шею.

«Вжих, вжих»

[Вы получили 1 очко опыта.]

[Сила увеличивается на 1.]

С каждой успешной атакой, улучшалась и способность владения мечом.

«Черт подери!»

«Не подходи сюда!»

«Ааааааа! Отстань!»

Позади смельчака начали раздаваться громкие крики. Пока он сражался на переднем крае, зомби добрались до основной массы людей.

Многих эти монстры напугали настолько сильно, что они замирали на месте, не в силах сделать замах мечом. А у некоторых не было даже мечей.

«Ох ты ж, блин!»

«Они странные и не очень красивые парни!»

Вскоре из толпы вышло несколько человек, набравшихся храбрости для сражения с зомби. Но даже так, наблюдая за тем, как кто-то умело рубит этих монстров, желания повторять за ним у большинства людей не возникало.

Это было естественным. Далеко не каждый современный человек вот так просто возьмёт меч и захочет отрубить человекообразному существу голову. Пусть даже такому ужасно выглядящему, как эти зомби. Цивилизация приучила современных людей надеяться на специально обученных экспертов. Солдат стреляет, повар готовит, мясник ... хм, но ведь не во всех есть задатки мясника.

«Вжих, вжих»

Голова очередного зомби в этот раз была сразу отделена от тела. Количество зомби возле смельчака быстро сокращалось.

В этот раз в награду дали дополнительное свободное очко характеристики и на единицу повысилась ловкость. После чего, махать мечом стало легче.

Можно было подумать, что это всего лишь небольшое улучшение, но, по мере того, как росло

количество убитых монстров, увеличивались сила и ловкость. После десятка убитых, тело стало легче, а удар сильнее. Теперь, зомби казались ещё медленнее, чем были раньше.

«Аххххх!»

«Он укусил меня! Помогите!»

«Аааа! Не подходи!»

Смельчак слышал эти крики, но, стиснув зубы, продолжал свой бой. Чем больше зомби он сейчас убьёт сам, тем меньше людей они успеют убить.

«Не время думать о большем» - трезво оценил собственные силы смельчак. Сейчас он мог оказать, только такую помощь.

Тем, кто не желает защищать себя самостоятельно, придётся искать защитников получше или сразу умереть. Мир, в который они попали, не был тем местом, в котором можно выжить, не прилагая никаких усилий. Ты должен стать сильным сам.

«Вжииих»

Удачным ударом смельчак снёс головы сразу двум зомби.

[Вы получили 2 очка опыта.]

[Живучесть увеличена на 1.]

Сбившееся дыхание тут же выровнялось, а в теле чувствовался заряд бодрости.

«Это из-за прибавки к живучести?» - недоверчиво пробубнил смельчак, энергично подпрыгивая на месте. Всего одна единица, а он свеж и бодр, как после хорошего отдыха.

Вскоре все пришедшие сюда зомби были убиты. И оставшиеся в живых люди вздохнули с облегчением.

Первый этап обучения закончился. Время подведения итогов.

[Вы убили 58 зомби.]

[Вы проявили недюжинные способности к охоте.]

[Вы получили 100 очков опыта.]

[Ваш навык использования оружия улучшен.]

[Вы получили 2 единицы для свободного распределения.]

Объявления, одно за другом появлялись в головах людей.

«Как в играх что ли? Что за фигня» - удивлённые возгласы отдельных непонятливых людей начинали раздражать.

«Почему до сих пор живы люди с куриными мозгами? Идиотам лучше умереть первыми...» - покачал головой мужчина, отдыхавший возле дерева.

В Скрытом мире у каждого персонажа было шесть основных характеристик. Их можно было увидеть тогда, когда они улучшались либо по специальной команде.

[Личная статистика персонажа]

Сила: 15

Живучесть: 14

Ловкость: 15

Рефлексы: 14

Сопротивление урону: 12

Магия: 14

Свободный резерв: 2

За первое убийство дали сразу 12 единиц характеристик. Его смелость была награждена достойно. Эта прибавка сильно помогла в борьбе с остальными зомби. Правда, уже за их убийство давали прибавки не ко всем характеристикам. Немного подросли только сила, ловкость и живучесть.

«Но в целом неплохо» - оценил результаты своего труда смельчак. Из дневника он узнал, что «магия» была самой важной характеристикой из всех. Конечно, нельзя было игнорировать и другие показатели, но в будущем, именно по ней будут определять твою общую силу.

Сейчас было необходимо решить, как использовать свободный резерв. После недолгих раздумий, они были вложены в силу и магию. Последняя хоть и являлась важной, но при прохождении обучения нужнее были сила и ловкость.

Отличное начало, даже если это и явилось результатом использования подсказок, которых не было у остальных...

«Блин! Где я, черт возьми, и что это за место!»

«Может ли кто-нибудь прямо сейчас объяснить мне эту гребаную ситуацию?»

Кричали отдельные индивидуумы, мотаясь вокруг деревьев и не осознавая, что впустую тратят свои силы.

В таких ситуациях у людей небольшой выбор. Тихо сидеть, ожидая своей участи либо возбужденно носиться по округе, в надежде узнать о чём-то раньше остальных. Но, идиоты, и в реальном мире, всегда отличались «оригинальностью» в поведении.

«Теперь уже скоро» - произнёс человек, единственных из всех, знавший порядок этапов обучения. Но его никто не услышал. Сейчас всем нужны были объяснения происшедшего и способы своего спасения от всего этого.

Солнце быстро закатилось, предоставив небо в распоряжении луны. К счастью, этот процесс в Скрытом мире сильно напоминал мир реальный.

«Началось...».

[198 выживших. Обучение продолжается.]

[Второй этап продлится три дня. Пройти дальше смогут только сто человек, добившихся наилучших результатов.]

Гонка за очками опыта. На первом этапе их давали за убийство зомби.

«Какого чёрта?»

«Почему только сто?»

Встревоженные голоса раздавались со всех сторон. Похоже, что среди них ещё оставались люди, не сделавшие никаких выводов из первого этапа обучения. Тем хуже для них, если они до сих пор не поняли, для чего с ними проводят обучение.

С другой стороны, будет меньше конкурентов.

[Повторяю. Только сто человек смогут попасть в следующий этап.]

«Черт побери! Вы хотите, чтобы умерла половина из нас?».

«Умрёт каждый второй? Но почему?!»

Люди выкрикивали вопросы, но ответа не последовало.

Зато, им была дана подсказка.

[Есть два способа заработать очки опыта. Первый способ - сражаться с монстрами этого мира.]

Это был способ, которому обучали на предыдущем этапе, хотя и не все из выживших освоили его.

Любой, кто убил больше одного зомби, знал, что за это дают очки опыта. Достаточно лишь иметь смелость, чтобы сразиться с ними.

[Второй способ более простой - смерть другого человека принесёт убийце половину очков опыта убитого им человека.]

«Что-что?»

«Сразу половина?»

Бросая друг на друга заинтересованные взгляды, каждый размышлял о таком варианте, прикидывая свои шансы. Убийство одной половины гарантирует выживание другой половины плюс награда за риск.

А кто же не хочет увеличить свои шансы на жизнь. Это была более весомая причина, чтобы задуматься над этим. И, смотря в глаза соседу, каждый из них понимал, что тот думает о том же.

[Второй этап был для нас неожиданным, но кое-что случилось тогда ...]

ПП. Из удалёнки. Глава похудела за счет изменения акцентов отношения ГГ к соседям. Для любителей оригинала знайте: ГГ эгоистичная мразь, без намёков на угрызения совести от автора, не стал никому помогать, хотя мог.

Насчет перевода характеристик. И тут вы спросите, где мана, здоровье, физическое сопротивление и отражение урона (известные вам по графической новелле)? Отвечаю, там переводчики ещё те кадры. В оригинале мана это магия (волшебство, могущество). Живучесть больше соответствует характеристики, которую давал автор. Отражение урона в оригинале зовется рефлексами, реакцией либо уклонением. Я из трёх вариантов выбрал самый малоупотребимый (рефлексы), чтобы не пристать об уклонительном уклонении. Физическое сопротивление и в оригинале то же, но как игрок со стажем, я понимаю, что автор имел в виду общее сопротивление (иначе в характеристиках должно быть и сопротивление к магии).

Для сведения. Опыт измеряется в очках. Характеристики в единицах. Для удобства.

<http://tl.rulate.ru/book/39982/1153983>