Умер, потом воскрес, умер, потом воскрес, умер, потом воскрес.

Сначала я плакал и кричал каждый раз, когда умирал, но постепенно привык.

В комнате по-прежнему стоит каменный памятник. Когда я вздыхаю и касаюсь каменного монумента, символы меняются на экран подробностей смерти.

Я уже привык к работе этого каменного монумента. Реакция меняется в зависимости от того, к чему вы прикасаетесь. Пока что я просто проверяю свой статус на этом экране подробностей смерти.

Генри Бошейт.

Кумулятивное число смертей 00007.

Испытание начала 2/3 уровня 1 час 20 минут 8 секунд.

Нога застряла в тигриной ловушке. Сидел как утка, и сгорел до смерти от огненного дракона.

HP 110 (+10) MP 10 Сила атаки 56 (+6) Сила защиты 75 (+9) Сила магии 1 Ловкость 15 (+2).

Оружие: короткий меч из мифрила +3.

Броня: Тяжелая стальная броня -7 Бронзовый шлем +1 Кольцо силы.

Специальный навык: Поддержка статуса (уникальный).

Я не очень понимаю часть про тигриную ловушку. Если они используют такую ужасную ловушку, чтобы поймать его, это должно быть очень страшное чудовище.

Этот раунд был прискорбным. Во-первых, благодаря сильному мифриловому оружию, мои враги были легко побеждены.

И почему-то в подземелье случайно упал хлеб, съев который, я смог добраться до второго этажа.

По пути на меня напала синяя слизь, поэтому прочность моих доспехов снизилась.

Кроме того, было трудно выбраться из зоны обжигающего огненного дыхания, так как я был привязан к месту ловушкой. Я не хочу вспоминать запах и звук своего горения.

Однако в такой трудной жизни в подземелье есть и положительная сторона.

Да, это друг. Это незаменимое существо, которое удваивает удовольствие и наполовину уменьшает остроту. Судьбоносная встреча произошла на лугу, куда я хожу за водой.

- Эй, Уилл, посмотри на эту смерть, - говорю я Уиллу с искренним смехом. Число смертей уже достигло семи. Я единственный человек в мире, который умер так много раз.

- И мой статус улучшился. Это удивительно!

Мой HP в пять раз больше, чем когда я был в королевском дворце. Различные показатели почти в десять раз выше. Я еще не использовал магию, поэтому связанные с ней показатели не выросли. Жаль. Уилл, к сожалению, соглашается.

- Это правда, что обычные люди, которые немного тренировались, могут иметь силу атаки в 10. Интересно, что было бы, если бы со мной было около 30 обычных авантюристов? Кажется, что если моя сила атаки будет 1000 я даже смогу убить могучего дракона! Здорово помечтать!

Представьте себе, как я убиваю дракона, а потом меня хвалят. Уилл тоже рядом со мной.

- Мне жаль, что я не могу принести вещи домой. Я хочу показать Уиллу свое мифриловое оружие.

В подземелье есть самые разные предметы. Оружие, броня, кольца, свитки, зелья, еда и волшебные палочки. Я подбираю их и пробую, здесь много полезных предметов.

Если я получаю в подземелье несколько предметов, у меня возникает ощущение, что меня грабят, и они исчезают. Однако если я подумаю: "Я хочу использовать этот предмет", он появится из воздуха. Я назвал его "инвентарь".

*Я упорно не хочу это называть "коробка для предметов".

Лимит хранения - 20. Предметы нужно сортировать. Разумеется, инвентарь нельзя использовать вне подземелья.

- Уилл… Ответь мне.

Ответа не последовало.

- Уилл!!! - крикнул я. В последнее время я не могу хорошо контролировать свои эмоции.

- О… Мне жаль, Уилл.

Я подбегаю к Уиллу и нежно глажу его по голове. Пока я рассматриваю его как человека, я кричу на него за то, что он просто не ответил.

В середине поглаживания я вдруг замечаю что-то необычное.

Возле входа раздается громкий стук. Это звук падения чего-то тяжелого. Я также слышу стон, похожий на звериный.

- Что-то упало на вход с луга… Подожди здесь. Я посмотрю.

Я осторожно открываю дверь в комнату с каменным памятником. Если это опасный монстр, я должен от него избавиться. С этого момента, за пределами подземелья, когда я умру, все будет кончено. Опасность звучит в моем сердце как предупреждающий колокол, и я не могу контролировать биение своего сердца.

◆

- Волк.

Там есть коричневый волк. Его шерсть грубая и рыхлая.

Поскольку я не хочу быть укушенным, я пытаюсь ткнуть его мертвой веткой.

- Гуруру…

- Ты плохо себя чувствуешь. Ты поранился? Или ты голоден?

Во время разговора волк смотрит на меня слабыми глазами и стонет. Он не понимает моих слов, но как будто жалуется: "Я хочу, чтобы ты помог".

- Это моя территория. Тогда интересно, могу ли я стать и твоим хозяином?

Я протягиваю руку. Жаль, но если ты хочешь загрызть меня, мне придется избавиться от тебя здесь.

- Ох…

Однако волк неожиданно лижет мне руку. На удивление, он может быть дружелюбным.

- Могу я быть твоим хозяином? Ты второй, потому что здесь Уилл.

Волк кивает, слабо застонав. Я слышал, что некоторые мудрые монстры и монстры, которые проводят много времени с людьми, могут читать тонкости человеческих эмоций по выражению лица и манере речи.

Я не знаю, кто из них двоих этот волк, но он должен быть умным.

- Хорошо, я помогу тебе как хозяин! Похоже, ты голоден. Я охочусь снаружи, так что жди здесь!

Я в состоянии сделать то, что должен, мое тело становится все сильнее.

Я привожу волка, пахнущего зверем, в комнату с каменным памятником. Благодаря моему возросшему статусу, я могу легко нести даже зверя, который так много весит, несмотря на то, что я человек и все еще ребенок.

Я медленно кладу волка на пол, поворачиваюсь и выхожу через дверь.

- Сейя!!!

Я прыгаю и прижимаюсь к стене. Не обращая внимания на осыпающуюся глинобитную стену, пока карабкаюсь вверх, я вижу знакомый луг. Здесь есть монстры и бандиты, их повелителю нужна еда. Давайте поохотимся как следует.

- Ораа!!!

Я бросаю и дроблю большие камни, которые валялись вокруг, и подбираю несколько подходящих каменных кусков в качестве оружия. Они острые и приятные на ощупь. Я также кладу в карман круглые камни для метания.

- Тот орк, бросающий камни, был силен. Но снаружи не должно быть ничего такого же сильного…

Я иду через луг, занимая позицию у земли. Моя цель - слабый зверь или монстр, который кажется съедобным.

Давайте сделаем все возможное.

http://tl.rulate.ru/book/56483/1748226