После безостановочной борьбы с монстрами и попыток добраться до четвертого этажа я был очень измотан.

Хотя я знаю, что награда очень важна, мне не нужно достигать четвертого этажа сразу же. Я могу добраться до него позже, когда мои показатели немного повысятся. Это не похоже на то.

что квест ограничен по времени.

Похоже, я был немного взволнован, и это, вероятно, было причиной того, что я не смог правильно оценить ситуацию.

Если не считать накопившейся усталости, у меня нет особых проблем. Хотя я был ранен в некоторых боях, но не до такой степени, чтобы их нельзя было залечить зельем, так что все было не так серьезно.

И вот, когда я достиг лестницы четвертого этажа, я решил немного остановиться, и перевести дух, так как не знал, когда квест будет завершен.

Будет ли он завершен после того, как я только войду на этаж, или же он будет завершен после того, как я пройду немного вглубь?

С этими мыслями в голове я ждал примерно 15 минут.

Пока я ждал, я увидел, как некоторые авантюристы спускаются на второй этаж казалось, что количество искателей приключений уменьшалось экспоненциально с повышением

этажей.

На лестнице третьего и второго этажей спускалось огромное количество приключенцев.

Некоторые из них смотрели на меня, а некоторые были и без добрых намерений.

Позвольте мне сказать вам кое-что, вторая причина высокой смертности в подземелье вообще не связана с подземельем.

Некоторые авантюристы присматриваются к моей одежде и моим мечам. Если бы они увидели, что я приволок с собой во время путешествия, я уверен, что на меня бы напали несколько раз, поскольку я совсем один.

За это я должен поблагодарить функцию инвентаря. Хотя инвентарь 2*2*2 не такой уж и большой, но условности, которые он привносит, имеют огромное значение.

Переведя дух, я начал спускаться на четвертый этаж.

Должен сказать, что интерьер первого этажа очень скучный, а еще он немного мрачный.

Хотя я знал об этом из аниме, но увидев это своими глазами, все стало ясно.

Но неважно, как выглядит подземелье или как оно должно выглядеть.

Мы здесь для того, чтобы убивать, а не оценивать.

Добравшись до четвертого этажа, я проверил, выполнен ли квест и честно говоря, он не был

завершен.

С этим я начал спускаться на четвертый этаж, наблюдая за всем

вокруг меня.

И мисс подземелья тоже не заставила меня долго ждать.

Она сразу же отправила группу из шести человек для теплой встречи.

На этот раз гоблинов и кобольдов было поровну.

И они возникали из стен прямо у меня на глазах.

Однако я не какой-то глупый протагонист, который ждет, пока враг будет готов, прежде чем напасть.

Нет, я сирота с улицы Дедала, поэтому у меня нет такой гордости./ЦЗИНЬ/

Увидев, как гоблины и кобольды материализуются передо мной, я мгновенно начал атаковать первого из них и разрубил ему голову./ХЛЮП/

Убив его, я мгновенно повернул свое тело и атаковал левого, разрубив на этот раз его тело.

Так продолжалось до тех пор, пока я не уничтожил всех здешних монстров. Однако, я был ранен в правую руку, так как я пытался блокировать атаку дубины гоблина с помощью руки.

Однако, похоже, мисс подземелье не хочет давать мне покоя, так как она продолжает порождать все новых и новых монстров.

Покончив со всеми шестью монстрами, я даже не смог перевести дух.

Передо мной было еще шесть монстров, на этот раз четыре из них были кобольды, а два других - гоблины.

Кроме того, они уже появились, когда я их заметил, поэтому я не смог уменьшить их количество, прежде чем они успели напасть на меня./ЦЗИНЬ/

Я ударил гоблина перед собой.

Я продолжал бить.

Я уклонился от атаки кобольда с помощью дыхания.

Я разрубил голову кобольду, который напал на меня.

Это продолжалось; появилось подземелье. Я убил его. Появилось подземелье, я убил его. Возникло подземелье, и я убил монстров.

Я продолжал идти, пока не выдохся от всех этих боев.

На моем теле было несколько пятен крови, и у меня давно закончились зелья.

В это время я оказался в невыгодной ситуации и решил отступить к лестнице.

Однако, может ли мисс подземелья оставить меня на некоторое время, ведь я был измотан?

Конечно, нет. Она ни за что не стала бы ждать, пока я отдышусь.

На этот раз передо мной было девять монстров.

Да, девять.

И я был совершенно измотан.

Похоже, это будет ситуация "убей или умри".

Но что с того?

Что с того, что я в невыгодном положении?

Единственное, что мне нужно сделать, это пробить дорогу к лестнице.

Это так просто, и не нужно усложнять ситуацию, думая слишком много.

После этого я достал меч в левой руке и кинжал в правой.

На этот раз я не буду использовать два меча, так как, вероятно, я не смогу разрубить этих парней, если буду использовать меч одной рукой.

После этого я подождал, пока они подойдут ко мне, так как не хотел тратить слишком много энергии.

И я продолжал защищаться и нападать одновременно со всей своей силой.

Я продолжал наносить удары, парировать, уклоняться.

Я не останавливался даже на мгновение. Я продолжал очень долго.

Сейчас я даже не знаю, сколько времени прошло.

Я совсем не чувствую своих рук, все онемело.

Единственное, что я знаю, это то, что я продолжал сражаться с монстрами без остановки до тех пор, пока не осталось ни одного.

Однако это были не только они.

Мисс подземелья продолжала порождать монстров вокруг меня каждый раз, и она не останавливалась даже на минуту.

После столь долгого боя я уже не мог стоять на ногах и упал на землю.

Однако там все еще есть несколько гоблинов, которых я не убил.

Так неужели я умру? Неужели я проиграю в этом ублюдочном подземелье?

Да ни за что, блядь.

Я НИ ЗА ЧТО НЕ ПРОИГРАЮ ЭТОМУ ПОДЗЕМЕЛЬЮ.

Я ОТКАЗЫВАЮСЬ ПРОИГРЫВАТЬ НЕТ, Я ОТКАЗЫВАЮСЬ УМИРАТЬ.

Я НЕ УСТУПЛЮ В ТОТ МОМЕНТ, КОГДА МОЕ ТЕЛО НЕ СМОЖЕТ ДАЖЕ ПОШЕВЕЛИТЬСЯ.

ВЫЖМИ ВСЕ СИЛЫ ИЗ СВОЕГО ТЕЛА, УЭЙН.

ТОЛЬКО НЕ ОСТАНАВЛИВАЙСЯ, МАТЬ ТВОЮ.

В этот момент я понял, почему все эти герои вставали после того, как их избивали.

Это не из-за какой-то сюжетной брони, нет.

Это то, что отличает их от всех остальных людей.

Если все люди могут быть протагонистами, тогда в чем их особенность?

С этими криками в голове, я сжал каждую частицу силы, оставшуюся в моем теле и начал атаковать оставшихся ублюдков.

Я бросился к ближайшему гоблину и со всей силы атаковал его голову, разрубив ее.

После этого я получил атаку с боку и даже не смог от нее увернуться.

В тот момент, когда я получил атаку, я повернул свое тело в сторону и ударил ублюдочного гоблина, напавшего на меня.

Я продолжал атаковать, получая ранения, но в этот момент, казалось, ничто не могло ранить меня.

Я просто атаковал, атаковал и атаковал.

Чем больше я убивал, тем сильнее чувствовал, что мое сознание ускользает.<Квест {Достичь четвертого этажа} завершен>.

Я услышал голос Айрис в своей голове.

В тот момент, когда я убил всех до единого монстров, я поддался усталости и упал на землю.

Последнее, что я увидел перед тем, как потерять сознание, был идущий человек в металлических доспехах и ножнах с тонким мечом, прикрепленным к ним…

http://tl.rulate.ru/book/90074/2926193