

Коготь медленно поднялся из почвы, поймав солнце, вытянувшееся вверх. Он был на удивление чистым, как будто грязь действовала как скраб, но не прилипла к нему. Острый внутренний край выглядел острым, как нож.

Вскоре это было больше, чем коготь. Там, где кончился коготь, началась ступня, и массивная лапа Костяного кота наклонилась вниз, приземлившись и готовясь вырваться из предназначенной ему могилы.

Ох черт, ох черт. Мэтт начал пересматривать свою позицию храброго парня, согласно которой он не должен бежать. Столкнувшись с чудовищностью когтей, мысль умереть от голода на острове стала звучать намного лучше. Это затронуло даже опекуна.

«Черт, Мэтт. Чего бы это ни стоило, мне даже немного жаль того, что вот-вот произойдет».

Мэтт сглотнул, затем наклонился и вытащил нож из ножен. У него не было бы шансов противостоять этой штуке, но он собирался продолжать попытки. Он глубоко вздохнул и приготовился к появлению остальных частей монстра.

Но оно так и не пришло. Глаза Мэтта оставались прикованными к виснутой ноге. Все было тихо. Даже страж молчал и смотрел на часть Костяного кота, торчащую над землей.

Прошли минуты, и никто не шевелился.

«Черт возьми», — сказал страж.

— Черт возьми, — согласился Мэтт.

Дин!

Достижение: Черт побери

Эта штука должна была вас полностью уничтожить. У вас нет ни одной способности, предназначенной для этой ситуации, и у вас нет ни одного члена группы, который мог бы дополнить ваши навыки. Тот факт, что ты не умер, это безумие. Не буду врать, обычно в таких ситуациях мы рвём все и ищем баги. Но вы выиграли честно, поэтому вот максимальные награды, которые я могу вам дать на вашем текущем уровне.

Награды: +1 ко всем характеристикам, титул [Выживает наименее приспособленный], 10 шипов-ловушек, +4 классового опыта.

Мэтт собрал ловушку из нескольких элементов, каждый из которых имел шанс убить или нейтрализовать Костяного кота. Кот оказался более живучим, чем любой из элементов по отдельности. Но вместе они были намного опаснее, чем сумма их частей. Мэтт ожидал, что они убьют практически все, когда он впервые построил ловушку.

Тот факт, что Костяной Кот почти выжил, был свидетельством явного ужаса этой штуки. Но оно умерло. И Мэтт одержал победу в финале.

По крайней мере, возможно, победа. Честно говоря, он боялся проверить.

Мэтт не пошевелился, пока маленькая сумка не материализовалась и не упала на землю. Он предположил, что это были шипы-ловушки, но это уже не имело значения.

«Аааааа. Да. Да! Пошел ты! Бонкэт! Ятебя зделал!" Мэтт издал серию звуков, которые были всего лишь безсвязными эмоциями. Он танцевал на грязи и даже несколько раз пнул тупую сторону когтя. В общем, он выставлял себя дураком.

«Мэтт! Тупица! Возможно, оно не умерло. Мэтт! Прекрати!» Голос опекуна раздался во время празднования Мэтта. Оглянувшись, он увидел, что она смотрит на него с явным страхом и беспокойством.

О, как мило, подумал он, ведь он бесплотен и все еще боится.

"Нет это нормально. Я получил системное сообщение. Он действительно мертв».

"Что? Как?"

"Хм? Я имею в виду... оно было там несколько минут. Возможно, вам не нужно дышать, но ему надо. Думаю, этого было достаточно».

На мгновение страж не мог придумать, что возразить. Наконец она выдавила: «Ты удачливый засранец. Знаешь ли ты, как тебе повезло?»

Во время паузы стража Мэтт возобновил свой танец «Я победил» и ответил ей между дикими движениями: «Ну и что? Я счастливчик. Мне все равно! Я выиграл! Уууууу!» Он пытался найти фразу, чтобы описать свое счастье. Должно быть, именно это чувствовали солдаты после долгого тяжелого боя. Он приготовил себя к смерти и получил жизнь. Лучшего ощущения не было.

"Ты идиот. Я до сих пор в это не верю».

Словно по команде, труп Костяного кота начал растворяться в небытии. Мэтт продолжал танцевать, пиная выставленную лапу столько раз, сколько мог. В конце концов, оно исчезло, и Мэтт едва не утонул в образовавшейся обвале. Выбравшись наружу, он увидел, как стражница закатила глаза так далеко назад, что он забеспокоился, что она может пораниться.

"Ты идиот."

"Ну и что? Это триумф изобретательности человека».

«Какая изобретательность? Ты закопал дерьмо. Даже кошка может это сделать».

«Ха, больно пнула. Хорошая работа."

Мэтт мог бы поклясться, что лицо стража почти расплылось в улыбке. Края ее рта дернулись вверх в незлой, несаркастической улыбке. Прежде чем она успела сформироваться, улыбка

исчезла.

Система подземелий выбрала этот момент, чтобы наконец-то отреагировать на недавние события.

Дин!

Цель подземелья достигнута!

[Застрявший но не сам]: вам удалось убить Костяного кота в одиночку. Это не должно быть возможно для вашего класса или уровня, но вы сделали это, получив при этом лишь минимальные травмы. Бонусные цели достигнуты.

Цель: Уничтожить Костяного кота 1/1.

Дополнительные цели: прохождение в одиночку, доминирование.

Награда: выбор добычи из подземелий низкого качества, мультитул выжившего, +4 классового опыта.

Внезапно из земли поднялся небольшой каменный столб, очень похожий на входной камень в темницу, с резким грохотом. Мэтта на мгновение это чертовски испугало, прежде чем он понял, что это не второе пришествие Костяного Кота.

— Страж, что это, черт возьми?

«Наградной постамент. В некоторых подземельях они есть. Это дизайнерская вещь. Ты не всегда их видишь, но, учитывая, как именно ты зачистил подземелье, вероятно, считают, что ты заслуживаешь небольшого зрелища.

Прежде чем подойти к постаменту, Мэтт хотел получить немного больше информации. Теперь, когда он уже прошел этот процесс раньше, он знал, что его выбор наград будет зависеть не только от того, чего он хочет, но и от того, кем он является. И он сильно изменился за последнее время.

Мэтт Перисон

выживший 3-го уровня

Опыт класса: 5/20

НР: 55

МР: нет

Выносливость: 35

Свободные очки характеристик: 2

СИЛ 7

ЛВК 11

ВНМ 9

ЖИВ 11

МУДР 8

ИНТ 6

Навыки класса: Инстинкты выжившего (ур.2), Бой выжившего (ур.2), Ешьте что угодно (ур.2).

На этом этапе повышение было само собой разумеющимся. Но, видя, как продвигаются бой и восприятие выжившего, Мэтт также понял, что он упустил по крайней мере одно достижение во время битвы.

Достижение: Бдительный бой

Вы вышли на первое место, потратив продолжительное время на наблюдение за противником как во время боя, так и вне его. Эксперт постоянно ищет слабые места, которыми можно воспользоваться. Внимательность один из важнейших навыков для наблюдательных и вдумчивых людей!

Награды: продвижение в бою выжившего, +1 ВНМ.

В этот момент Мэтт чувствовал себя довольно хорошо вознагражденным, даже до того, как получил свои официальные награды из подземелья. Он явно не шел по пути «почти немедленного сверхсильного героя» Исэкая, но каждое увеличение характеристик было заметным и значительным.

Благодаря всем его недавним усилиям по ходьбе и увеличенным показателям ЖИВ и ЛВК, он теперь находился на уровне, который считался бы безумно подходящим в его старой земной жизни. Он даже смог убежать от большого монстра, пусть даже ненадолго. Его раны заживали быстрее. Он мог лучше видеть, что будет дальше. Это не были суперспособности, но все это способствовало столь необходимой выживаемости.

Сделав все это, Мэтт подошел к постаменту, чтобы взглянуть на остальные свои призы.

Выбор награды

В дополнение к бонусной награде «Мультиинструмент выжившего» вы имеете право на часть добычи низкого качества из следующего списка.

Усиленная одежда выжившего

Набор ловушек для выжившего

Боевой нож выжившего

Лозоходный жезл выжившего

Его внимание сразу привлек комплект-ловушка выжившего, и он поспешно увеличил описание.

Набор ловушек для выжившего

В этом наборе-ловушке есть все, что вам нужно, чтобы сделать чей-то день еще хуже. Хочешь колючек? У нас есть барбусы. Вам нужна веревка получше? У нас есть веревка. Как вы относитесь к шипам? Потому что в этой штуке так много шипов. Просто так, так много.

Набор ловушек выжившего также медленно пополняет потерянные или сломанные припасы, что позволяет вам избежать их исчерпания.

Это было важно. Действительно важно, на самом деле. Мэтт оказался в затруднительном положении во всех своих ловушках, поскольку ему приходилось обходиться различными компонентами, которые он мог извлечь из окружающей среды. Это решило бы большую часть или всю его проблему.

Единственное, что удерживало его от немедленного выбора, — это только что полученная пачка шипов. Он дал ему не так много, как этот пакет, но решил некоторые из тех же проблем. Несмотря на то, что пакет казался специально созданным для того, чтобы поддержать его в движении вперед, он был готов рассмотреть другие варианты, прежде чем принять решение.

Одежда выжившего по-прежнему звучала красиво, но в данный момент это не было жизненно важно. Следующим в списке остался боевой нож.

Боевой нож выжившего

Некоторые ножи режут, некоторые режут. Боевой нож выжившего не так уж вежлив и элегантен. Оно лопается. Вес боевого ножа смещен вперед, что делает его чем-то средним между топором и коротким мечом. Это позволяет вам отсоединять конечности так же легко,

как только вы убираете с дороги щетку, и делать это легким, максимально резким движением, которое не требует особых навыков.

Мэтт представлял, что этот нож похож на нож Кукри на Земле. Для тех боев, в которые он вступал, это имело гораздо больше смысла, чем кинжал убийцы, который ему предлагали раньше. Люди прекращали сражаться после того, как в них протыкали дыру, но монстры в основном паниковали и дрались до последнего. Лучшим вариантом было оторвать конечность или голову.

Тем не менее, Мэтт чувствовал, что к рукопашному бою следует относиться как к последнему средству. Такие вещи, как боевой нож и доспехи, были хороши, и в лучшей ситуации он взял бы их первым, даже не задумываясь об этом. Но здесь, на вигоревшей Гее, его приоритеты должны были быть другими.

Осталась только лозоходная удочка. Он открыл окно описания.

Лозоходный жезл выжившего

Лозоходная удочка, необходимая охотникам за сокровищами, помогает находить нужные вещи. Если подойти с жезлом в руке к аномальному объекту, который не принадлежит к его ближайшему окружению, он начнет вибрировать. Вибрации будут усиливаться по мере приближения к объекту, позволяя вам нацелиться на странную находку, которую иначе вы могли бы пропустить.

Если бы Гайя была еще жива, Мэтт ни за что не согласился бы на это. И если судить по его игровому опыту, из подземелий всегда можно было получить хорошую добычу. Если бы не его необычные потребности в выживании, Мэтт оттачивал бы свои способности рубить и рубить монстров, поддерживая группу, и был бы невероятно рад этому.

Даже с его странными потребностями комплект-ловушка казался лучшим выбором. Но чем больше он думал об этом, тем больше он не доверял себе. Казалось ли, что это лучший вариант только потому, что он думал, что это круто? В глубине своего сознания он чувствовал инстинкты выжившего, говорили ему, что ему не нужны новые ловушки.

Были опасные ситуации, но ловушки, которые он расставил до сих пор, срабатывали. Лучшие шипы и веревки не помогли бы с Костяным котом.

На самом деле, больше всего ему в борьбе с Костяным котом помогло его состояние полной гидратации и полного желудка. Он был в отличной форме и не рухнул от недостатка питания где-нибудь в постапокалиптической пустыне.

В лучшие времена его целью были бы подземелья. Он бы сделал все возможное, чтобы оптимизировать зачистку как можно большего числа из них. Но это были не лучшие времена. Он выживал.

Как бы ему ни было больно, ему пришлось взять лозоходную удочку. Ему предстояло обшарить целый разрушенный мир, и он понятия не имел, сколько полезного мусора он уже пропустил.

Нравится вам это или нет, но ему нужен был лучший способ жить за счет мертвой, негостеприимной земли.

Но ему еще предстояло попробовать кое-что. Отступив от постаментов, Мэтт поднял на него руку и мысленно собрал все силы, которые он использовал, чтобы командовать хранителем системы. Используя свой самый авторитетный голос, он озвучил свой приказ.

«Система: Дайте мне добычу получше».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/96397/3327044>