

"Подожди, у меня вообще есть оружие?" - задаюсь вопросом. Я не был в восторге от идеи войти в подземелье без него, и у меня не было много средств, чтобы купить что-то в оружейном магазине.

"Пф. Мне показалось, ты говорил, что играл в игры. Проверь свой инвентарь, там должно быть стартовое оружие."

Инвентарь? Ах да, тут есть такое. Еще одна мысленная команда вызывает его, и, конечно же, есть два предмета. Смартфон и нож. Я мысленно выбираю нож, после чего появляется описание.

Железный кинжал

Простой железный кинжал. Неплохо режет, но это почти все, что можно сказать о нем. Урон = DEX, x3 Критический урон

Хорошо. Этого должно быть достаточно, чтобы я хотя бы начала. Надеюсь, что-нибудь получше выпадет в качестве добычи. Еще одна мысленная команда экипирует его, и я чувствую, как ножны появляются у меня на бедре. Глядя на телефон, я вызываю его описание.

Унифон

Личный бренд смартфонов от Кью. Работает во всех реальностях с неограниченной батареей, звонками, сообщениями и данными. Также имеет несколько особых особенностей.

Ну, это...удобно? Конечно, думаю, это полезно. Оставив его в покое, я закрываю свой инвентарь и использую перемещение в подземелье. Вместо того, чтобы телепортироваться немедленно, перед моими глазами появляется окно.

Пожалуйста, выберите подземелье0: Подземелье зомби

"Возможно ли открыть больше подземелий?"

"Ага, - отвечает Кью. - Подземелье зомби - это в основном учебное подземелье. Как только закончишь его, то откроется еще несколько вариантов."

Это имеет смысл. Зомби - легкая добыча. Выбирая подземелье, я чувствую легкое напряжение в животе, и мое окружение меняется от спальни до гниющих каменных стен. Вытащив нож, сразу же оглядываюсь. Комната, в которой я нахожусь, маленькая, около шести футов с каждой стороны. Два факела горят на противоположных стенах, обеспечивая мерцающий источник света. Передо мной же гнилая деревянная дверь.

"Расслабься, это безопасная комната, - говорит Кью. Я подпрыгиваю, не ожидая, что она пойдет со мной. Она хихикает над моей реакцией. - При входе в подземелье ты всегда будешь

появляться тут. А уже после можешь телепортироваться в другие безопасные комнаты, которые ты нашел, используя этот навык.”

Я киваю и делаю паузу, чтобы успокоить нервы. Вот оно. Это был первый опасный шаг на моем пути к силе. В первый же миг моя жизнь окажется под угрозой. Я медленно открываю дверь. Следующая комната такая же простая, но гораздо больше, может быть, 20 футов с каждой стороны. На противоположных стенах есть два выхода, а у дальней стены находился иссохший труп.

Я полностью захожу в комнату и проверяю, нет ли там чего-нибудь еще. Здесь нет ни мебели, ни других мест, где мог бы спрятаться враг. Это просто большая пустая комната. Скучно, но приятно. Я чувствую себя в безопасности, зная, что это был всего лишь один зомби. Ну, если предположить, что тот труп был жив. Или не очень живым.

Активируя [Скрытность], я улучаю момент, чтобы посмотреть на свой бар выносливости. Он убывал, но медленнее, чем ожидалось. Если подсчитать, то станет понятно, что выносливость восполняется даже при использовании навыка. Это было совершенно бесполезно, особенно с учетом того, сколько я регенерировал в секунду в процентах. Я могу сохранять активность навыка более шести с половиной минут, и мне потребуется всего сто секунд, чтобы восстановить всю свою выносливость.

Я возвращаю свое внимание к зомби передо мной, с использованием навыка и ножом, крепко зажатым в руке. По мере приближения, я замечаю все больше и больше деталей в трупe. Он движется. Немного, но время от времени он немного смещает свой корпус. Но еще больше бросается в глаза то, что я его узнал. Он не просто высох, он еще и чрезвычайно жилистый, и выглядит точно как Пустой из Dark Souls. На самом деле, осматривая комнату сейчас, все это место выглядит так, как будто некоторые детали были прямо из Убежища Нежити.

Сопrotивляюсь желанию фыркнуть. Конечно, учебное подземелье, заполненное зомби. Только это тема Темных Душ. Не совсем та игра, где я хотел бы рисковать жизнью. С другой стороны, это механика, которая делает Dark Souls вызовом, а не враги, и у меня самая сломанная система из всех существующих.

Вспоминая один из навыков, которыми я обладаю, решаю сразу начать [Наблюдать] на нем.

Пустой

Уровень: 1

HP: 60

MP: 30

SP: 80

Выносливость: 6

Сила: 8

Ловкость: 5

Интеллект: 3

Мудрость: 2

Харизма: 2

Удача: 1

<http://tl.rulate.ru/book/1182/31290>