

На этот раз Ирис меня растолкала несколько грубее, но до прежних болезненных пинков было ещё далеко.

- Сегодня придется обойтись без завтрака, - сказала она, пока я зевал и тер глаза. - Слишком опасно разводить огонь.

От подобной новости я невольно обрадовался, так как вновь бороться с рвотными позывами совершенно не хотелось. Хотя разумом я понимал, что Ирис не зря меня поит своим варевом, и тут нет повода для радости. Да и весь день голодать не слишком хорошая перспектива, ведь мне предстоит сражаться с монстрами и тратить энергию. Хотя...

- Ну, тогда можно и фруктами перекусить... или мне пока не стоит есть нечто подобное? - спросил я, надеясь, что спутница разрешит мне начать употреблять нормальную еду.

Ирис призадумалась и, с сомнением окинув меня взглядом, огласила вердикт:

- Разве что понемногу.

Что ж, хороший знак. Того и гляди, можно будет вернуться к старому варианту питания. Не сказать, конечно, что раньше я устраивал себе праздник чревоугодия: до знакомства с Ирис вообще питался практически одним хлебом. Но более мерзкой пищи, чем то неведомое вариво, я здесь ещё не пробовал.

Я слегка размялся, разглядывая удивительную рубиновую гладь озера. В лучах восходящего солнца вода искрилась и казалась мне ещё более похожей на кровь, чем в сумерках. Ирис позвала меня, и, когда я поворачивался к ней, боковое зрение выхватило торчащую из воды голову неподалеку от берега. Я резко вернул взгляд назад, но увидел лишь гладкую поверхность озера. Сколько бы я не вглядывался, так ничего и не менялось. Почудилось? Вода совершенно спокойна и нигде рядом нет ни коряг, ни растений, которые я бы мог перепутать с чьей-то макушкой. Мне захотелось что-нибудь кинуть в озеро - побеспокоить слишком уж гладкую поверхность. Но тем временем Ирис схватила меня за руку и настойчиво потянула за собой.

В принципе, сейчас она более чем права в своей торопливости: нужно максимально эффективно расходовать оставшееся время, а не глюки ловить.

Мы довольно скоро вышли на широкую тропу, и я вновь приступил к геноциду пушистиков и редкому убиению других представителей семейства монстров. Встретился мне среди них и жучара. Как и в прошлый раз, он выкопался из земли, только совсем рядом с нами. Поспешно свалив в сторону, я переговорил с Ирис, и решил обойти этого монстра. Пусть 42 опыта более чем приличное количество для моего уровня и даже два пушистика мне столько не принесут, но уж больно проблемным в убиении был этот гигант. Без помощи спутницы мне не обойтись, а умениями она может привлечь нежелательное внимание, а то и пришибить монстра самостоятельно, не оставляя мне на добивание. И даже лут с жука в кошель не упрятать, так что ради такой добычи явно не стоило рисковать головой и мечом.

Так мы и двигались по лесу, оставляя за собой трупы... хотя не, какие трупы-то? Разве что условные души, что растворялись в энергии локации для формирования новых монстров. Продолжалось это беззаботное истребление несколько часов, и я весьма повеселел. После очередного убитого пушистика, меня заставило остановиться полученное оповещение. Нет, это был не новый уровень, хотя до последнего оставалось всего-ничего, и именно на него сперва я подумал. Однако это оказалось нечто более интересное: повышение навыка Владения мечом. Наконец-то заветная десятка, и следовательно - мое первое умение.

Припомнив необходимую команду, я открыл свой список умений и к удивлению обнаружил, что он не пуст:

Рассекающий удар

Откат: 5 минут

Вертикальный удар, рассекающий противника

Описание разительно отличалось от заклинаний: не было ни слов силы, ни расходуемой маны. Даже отсутствовал такой показатель, как урон (впрочем, на том же святом луче его тоже не было). Взамен же появилась строка, показывающая, сколько времени для восстановления требует умение.

Так как я встал, втыкнув в невидимое меню, мое поведение не могло не заинтересовать Ирис:

- Что случилось? – спросила она, приблизившись сзади и сбоку, будто пытаясь из-за плеча заглянуть, куда я там смотрю.

- Я повысил навык меча до десятки и даже обрел умение. А ведь с поднятием магии ничего не выдали, – ответил я задумчиво.

- Обычно получить новые заклинания значительно труднее, – пожала плечами Ирис. – Умения же, особенно начальные, зачастую осваиваются сразу.

- Рассекающий удар, – взяв в руки меч, произнес я.

Мне представлялось, что меч совершит какое-нибудь действие, пусть и по пустому воздуху или хоть засветится или что-то в этом роде. Однако ничего подобного не произошло. Я попытался ударить ветки кустарника – может, умению нужна цель? Но и тут не последовало никаких изменений, сколько бы не произносил слова умения. Возможно, нужно активировать как-то по особому? Кажется, в руководстве говорилось что-то о настройках в системе... но как всегда без подробностей.

- Это так не работает, – понаблюдав за моими стараниями, сказала Ирис. – Вначале следует произнести “активация умения”.

Я тут же попробовал последовать совету, и ощутил легкость в руке – мне бы непременно показалось, что меч упал или исчез, если бы я не смотрел прямо на него. Данное ощущение спустя миг прекратилось, и сразу после этого под шкалой маны я увидел крупную красную надпись. Она гласила: “Рассекающий удар – 5.00”. Цифры в следующее мгновение начали обратный отсчет: 4.59, 4.58, 4.57...

Увиденное мне не понравилось совершенно. Мало того, что умение не сработало, притом уйдя в откат, так ещё и отображение времени восстановления здорово мешало. Конечно, я привык уже к хп/мп, и думаю, можно привыкнуть и к откату. Ведь весьма важно знать, когда ты вновь сможешь применить умение. Но что если я использую сразу несколько скиллов? У меня этот список отката половину обзора заберет. В ММО нередко бывало, что более чем 50% экрана занимали различные оповещения, умения, иконки и бары. Однако здесь-то я передвигаюсь

далеко не по нажатию клавиш, и мое зрение вовсе не охватывает всё поле боя... ладно, пока других скиллов у меня всё равно нет, но на досуге непременно займусь настройками. Сейчас же следует разобраться, почему умение не сработало. И кажется, я знаю, как понять причины.

- И что я на этот раз сделал не так? – спросил я Ирис, которая с легкой улыбкой наблюдала за мной, будто догадываясь, о чем я размышляю.

- Ты неправильно расположил меч. Вот смотри – рассекающий удар, – произнесла девушка, вскинув свой клинок над головой. В следующий миг он звонко рассек воздух вертикальным ударом. – Понял?

- Ммм... как применять, кажется, понятно, только вот активация... ты же говорила, для этого нужно вначале произнести “активация умения”? – недоуменно спросил я.

- Как возьмешь двадцатый уровень, сможешь убрать в настройках это требование, – пояснила Ирис. – Однако пока не рекомендую, это некая защита от случайного использования. Например, во время разговора ты можешь ненароком произнести название того или иного умения. Конечно, многие из них имеют свои условия: допустим, определенное оружие в руках и его положение, и в случае их несоблюдения ты просто отправишь умение в откат. Однако бывают и свободные в использовании, та же проверка местности из интуиции. Но она безобидна, а ведь есть и те, что могут причинить вред. Представляешь, что может произойти, если случайно применить такое умение в городе?

- Нарушителя уничтожат или парализуют сферы, – уныло произнес я. – Выходит, лучше оставить долгую активацию, дабы избежать рисков?

- По крайней мере пока что. Когда ты будешь уверен, что ничего подобного не произойдет, отключишь. Приучишься заодно использовать сокращенные названия умений и всякие аналоги, чтобы удобно обсуждать, но не применять.

- Понятно. Тогда у меня ещё один вопрос: что посоветуешь по способностям? Мне бы хотелось выбрать Двуручный меч, но сейчас-то у меня одноручка... и неизвестно, смогу ли я его нормально использовать.

- Почему же тогда ты хочешь двуруч? – удивленно спросила Ирис.

Прежде в играх мне нравился данный вид оружия, как внешне, так и по механике – обычно двуручные мечи имеют высокий урон и способности на дальнейшее его увеличение, пусть и проигрывает в скорости одноручкам. Но была и иная причина:

- Ну, у меня выходит, что одна рука свободна. Я не думаю, что смогу одновременно орудовать двумя клинками, и едва ли буду использовать щит.

- На полуторники как смотришь? Их можно применять с большинством умений как одноручных, так и двуручных мечей, – предложила девушка.

Вот значит как... выходит, мой старый бастард можно было использовать с любыми скиллами мечника.

- Тогда мне лучше взять сейчас в способностях Одноручный меч? Или пока и вовсе повременить с выбором? Меня ждёт хорошее умение?

Вместо ответа девушка подошла к дереву и, произнеся “Двойной выпад”, быстро нанесла два

колющих удара, проделав в несчастном растении дыры. Что ж, выглядит достаточно внушительно.

- А умение двуручника тебе неизвестно? – спросил я.

- Отчего же? На десятом уровне можно получить повышение урона на пятьдесят процентов в течение пяти секунд. Если скомбинировать с умением, что усиливает твой следующий удар, можно получить весьма и весьма мощную атаку.

Ну, что-то такое я примерно и ожидал. У двуручника и впрямь много урона, хотя несколько дыр в противнике за счет Двойного выпада могут оказаться более эффективными. Однако с монстрами вроде жучары, со слоем прочнейшей брони, такое умение едва ли поможет справиться. Скорее уж свое оружие раздолбаешь. Впрочем, именно с жуком не факт, что и двуручем можно разобраться с текущим количеством статов... возможно, подобных монстров следует поражать магией. Хотя чего гадать?

- Ирис, а если это комбо применить против того рогатого жука, удастся пробить его панцирь?

- Сложно сказать, – отозвалась девушка. – Зависит от характеристик, от оружия, от применной к удару мощи, и угла вхождения клинка.

- Ну... допустим, это будет двуручник четвертого-пятого ранга, а сила равняется двадцати? – добавил я в вопрос конкретики.

- Ранги – это далеко не всё. Руны на твоём мече значительно его усиливают, что никак не сказывается на его ранге. Будь на нём третья руна из комбо, и он вполне мог бы превзойти даже некоторые клинки среднего грейда.

Информация, конечно, интересная, но Ирис вновь не дала мне даже примерного ответа.

- И всё-таки, пусть двуручник будет немного получше моего текущего меча и даже с рунами. Смог бы я прорубить панцирь?

Ирис тяжело вздохнула:

- В теории – смог бы. Но это бессмысленно, ведь мечи в принципе не предназначены для подобных целей. Куда разумнее будет нанести укол в незащищенную часть или хотя бы в стык пластин на шее. А так, даже если панцирь будет пробит, он погасит основной урон, и такое сильное комбо будет потрачено практически зря. Ещё и меч можешь повредить. Если уж ты хочешь пробивать броню, лучше взгляни в сторону дробящего оружия.

Конечно, девушка в своём ворчании была абсолютно права – не имеет смысла использовать мечи для слома таких доспехов. Но мне было интересно, способны ли двуручники в принципе на такое, чтобы прикинуть их возможности. Разумеется, подобных жуку противников лучше будет по-прежнему обойти стороной или бить в более уязвимые места, однако кого-то вроде гилексов вполне можно будет сразить. Хотя... Ирис с ними легко справилась, используя лишь одноручку, когда её арсенал подходящей магии иссяк.

- Тогда что советуешь по способностям? Какую из них лучше выбрать?

- Это тебе решать, – пожала плечами девушка, явно не желая меня к чему-то склонять.

Разумеется, я и не думал основывать решение исключительно на рекомендациях Ирис, но

хотелось бы узнать её мнение и получить тем самым какую-то информацию.

- Ты гораздо опытнее в битвах, чем я, и тебе виднее, что подойдет под мой стиль боя. Ранее ты указала, что бастард мне не подходит. С моими характеристиками вообще можно в перспективе эффективно использовать двуручный меч?

- В принципе, да, с твоим геройским притоком не составит труда набрать уровни и поднять недостающие характеристики. Высокая ловкость тебе пригодится и с двуручным оружием, в особенности, если ты не планируешь одеваться в латную броню, - с легкой задумчивостью ответила Ирис. - Касательно же твоего стиля боя... пока у тебя его нет, так что можешь не переживать по данному вопросу, - девушка хлопнула меня по плечу и добавила: - Оставь решение на потом, тебя ждёт охота. Желательно успеть набить уровня три, так как вечером мы покинем лес.

- Уже? - разочарованно воскликнул я.

Конечно, я ожидал, что вскоре нам придется уйти из столь замечательной локации, но надеялся, что задержимся хотя бы на завтра.

- К закату сменится стража, потому, если мы не успеем до этого момента, у нас возникнут проблемы на выходе. Как минимум, придется расстаться с весьма крупной суммой денег, - пояснила девушка. - Кроме того, не стоит испытывать судьбу и бродить без лицензии здесь столько времени. Да и тут только опыт хорошо идет, а добыча вообще никакая, ещё и опасность нарваться на стражу. С твоим новым уровнем мы вполне можем отправиться в куда более интересные места.

Ох, не нравятся мне эти её слова. Как бы эти "интересные" места не оказались вновь рассадником ядовитых тварей и прочих смертельно опасных обитателей. А ведь наверняка так и будет, ведь не зря она не хотела меня вести туда с низким уровнем. Ещё и раем лес друидов покажется. Ну что поделать, похоже, Ирис истосковалась уже по своим травам, а мне ничего не остается, кроме как следовать за ней. А пока следует откинуть раздумья о мечах, и посвятить всё оставшееся время качу.

Так и не определившись с выбором способности, я отправился дальше крошить монстров.

<http://tl.rulate.ru/book/5596/156983>