

День - хотя ориентироваться во времени суток в этой пещере было, по сути, невозможно, - по обыкновению начался с побудки Ирис моей брэнной тушки. Зевая так, что едва челюсть не выворачивал, я поднялся с тюфяка и направился к озеру, дабы умыться. Ледяная вода неплохо бодрила и, закончив с водными процедурами, я присел рядом с девушкой, которая разогревала вчерашний суп на вновь разведенном костре.

Быстренько расправившись с едой - та и впрямь оказалась крайне далека по вкусовым качествам от того, что я пробовал вчера, пусть в целом и оставалась вполне съедобной, - мы направились фармить. Далеко идти не пришлось - несколько пещер, парочка поворотов и вот уже первая нежить.

Время за убийством мобов летело незаметно, но, по моей прикидке часов через 5-6 мы сделали первый привал. Точнее, вернулись обратно в наш лагерь. За прошедший срок я успел повстречать немало монстров. В основном это были самые обыкновенные скелеты, вроде того, с которым я дрался вчера. При наличии достаточного пространства для маневра они и впрямь оказались не шибко сильными противниками, пусть иногда я все же и пропускал удар-другой.

Пару раз попадались и многорукие безголовые скелеты, но, так же, как и в нашу первую встречу с ними быстренько разбиралась Ирис - видимо, девушка еще не решалась подпускать меня к таким монстрам.

Не обошлось и без знакомства с новыми видами нежити - двумя различными вариациями местных зомби. Первый был неповоротлив и в целом напоминал все тот же скелет, на котором кое-где можно было обнаружить остатки гниющего мяса. Я так и не узнал, какой силой он обладал, поскольку с моей ловкостью оказалось легче легкого разрушить его магическое сплетение. Опыта за него дали на десятку меньше, чем с того же скелета, отчего я сделал логический вывод, что это возможно слабейший из здешних мобов.

Второй вид зомби обладал куда большим наличием плоти на костях. По сути, выглядел он практически как обычный человек, если не считать бледности, белесых глаз и небольших участков разложения. Что самое интересное, зомбак оказался одет! Что-то вроде сильно прохудившегося жилета и потрепанных штанов болтались на его худощавом теле, как на вешалке. Пожалуй, одеждой это можно было назвать разве что с очень большой натяжкой, вот только до этого я и вовсе не встречал ничего подобного. Уж не значит ли это, что с такого зомбаря есть шанс стясти - дропнуть, то бишь, - готовую экипировку?

Вот только прежде, чем мне удалось узнать, какой из него вообще будет лут, пришлось немало потрудиться. Этот вид зомби оказался куда опаснее предыдущего. Несмотря на то, что сплетение располагалось прямо поверх брони, а не под ней, - что несколько меня удивило, впрочем, мало ли - нежить бывает всякая, да и мне было не до размышлений о разновидностях монстров и суетности бытия, - мне все никак не удавалось его зацепить. Монстр был достаточно быстр и чертовски силен. Пропустив однажды удар в грудь, я отправился в низенький полет на куда большее расстояние, чем от пинка скелета, и пару секунд не мог прийти в себя от вышибленного из легких воздуха. Скорее всего, если бы не подоспевшая Ирис, оттолкнувшая зомби прочь, мне бы и вовсе не удалось вернуться в вертикальное положение.

Дальше к счастью обошлось без опасных моментов, и я, постепенно привыкнув к движениям монстра, сумел его подловить и разрушить сплетение. Опыта с него было получено 52 единицы, а потому этот зомби был причислен мною к разряду перспективных, но пока что не самых приятных противников. Все же за скелетов давали не на много меньше, а справиться с ними было куда проще.

Лут тоже не порадовал. Я, конечно, не особо верил в то, что может выпасть экипировка, но где-то в глубине души надеялся на столь чудный исход. Однако реальность оказалась сурова, и получил я лишь кусок гнилого мяса. После на нашем пути дважды встречались подобные зомби и после изнуряющего, пусть и уже куда менее травмоопасного, боя я стал обладателем сотенки с хвостиком опыта и еще двух кусков мяса не первой свежести.

Так же после всех этих сражений с нежитью я наконец-то достиг двадцатого уровня. И пока Ирис разводила костер, чтобы вновь подогреть суп, я, не теряя времени, принялся изучать статус.

Тариан

Уровень 20

Опыт 133/800

Свободных очков характеристик 4

Сила 20+

Ловкость 30+

Выносливость 16+

Дух 10+

Магия света 13

Исцеление 0+

Святость 10+

Владение кинжалом 2

Убийство 0+

Парные кинжалы 0+

Обнаружение 6

Развитые чувства 0+

Интуиция 0+

Скрытность 8

Невидимость 0+

Обман 0+

Владение мечом 12

Одноручный меч 0+

Двуручный меч 0+

Магия тьмы 2

Темное искусство 0+

Проклятие 0+

Алхимия 1

Создание зелий 0+

Создание ядов 0+

Магия огня 0

Контроль огня 0

Испепеление 0

Магия воды 0

Контроль воды 0

Адаптация 0

Магия воздуха 0

Контроль воздуха 0

Благословение 0

Магия земли 0

Контроль земли 0

Укрепление 0

Порадовавшись циферке «20», я особо не раздумывая закинул очки в выносливость, тем самым подняв ее до круглого числа - ленивый перфекционист внутри меня искренне ликовал, - закрыл статус и перешел к различным настройкам. Как и ожидалось, двадцатый уровень открыл приличную часть ранее заблокированных возможностей. Не потребовалось много времени, чтобы обнаружить то, о чем говорила Ирис - быструю активацию скиллов.

Одним махом проглотив по счастью не ухудшившийся по сравнению с утром супчик, я решился на быстрый эксперимент. Выбрав в настройках нужный пункт, я отключил долгую активацию и, отойдя в сторонку, произнес в полголоса:

- Рассекающий удар.

Клинок, вскинутый в нужной позиции, со свистом вертикально разрубил воздух. Взглянув на маленькую иконку меча и жирную красную четверку напротив нее, я вновь полез в настройки и с тяжким вздохом включил обратно прежний способ активации. Ждать отката для еще одной

попытки я не видел смысла, тем более что своей цели я и так достиг. Возможность быстрого использования скиллов мне доступна, и когда я уже со всем освоюсь, то обязательно прибегну к ней. А пока что лучше следовать совету Ирис.

Далее мы вновь отправились изничтожать нежить, и в этот раз это заняло куда больше времени. Вначале я, как и обычно, пытался подсчитывать его, следя за регеном маны, потом, конечно же, сбился и благополучно забил на это неблагоприятное дело. На сей раз, мы кажется пошли другой дорогой. Хотя я совершенно не понимал, как моей спутнице удастся ориентироваться во всех этих одинаковых коридорах и развилках. И если поначалу встречалась лишь знакомая нежить, то спустя пару-тройку поворотов я познакомился с еще двумя новыми видами.

Сперва нам встретился... кхм... ну, скажем так, крот. Такая скромненькая землеройка, цвета засохшей крови и длиной около 4 метров - типичный сосед по дачному участку, да. Правда, помимо окраски и габаритов, на его спине практически напрочь отсутствовали как кожа, так и мясо, полностью оголяя хребет, но то уже такие мелочи!... Противником он оказался невероятно проблемным. Магическое сплетение находилось у него предположительно где-то за передними лапами, которые были настолько коротки, что зверь едва ли не полз брюхом по земле. Все мои попытки как-то поразить уязвимое место нежити оказались провальными. Похоже, для усекновения кротика требовалось как минимум перевернуть эту тушу на спину или подбросить в воздух.

В итоге я долго и нудно просто рубился с монстром. Ирис по-прежнему не давала никаких советов, а лишь с усмешкой поглядывала на запыхавшегося меня, а в один момент я и вовсе заметил, что девушка беззаботно грызет номури. Хорошо еще, в этом мире попкорн не придумали, наверное. Закончилось все тем, что даже свежеповышенная выносливость не смогла мне помочь, и я выдохся. Заметив это, девушка сооблаговолила меня сменить и, сделав резкий рывок, просто располовинила нежить одним ударом, от головы до хвоста.

После мы повстречали нечто похожее на шар, в который спрессовали несколько человек. По его контуру можно было заметить торчащие обломки черных костей, что-то навроде шипов. Хотя враг и не показался мне особо грозным, Ирис решила иначе и быстренько сама с ним разобралась. Как она объяснила позже, уж если мне предыдущий противник оказался не по зубам, то с этим мне и подавно не справиться. Оказалось, шар это лишь некая оболочка, а настоящий противник находится как бы внутри него и там же располагается магическое сплетение.

План был намечен и строго придерживался нашей парой: если встречался крот, я дрался с ним, пока меня не покидали последние силы, или здоровье не падало ниже 50%. Короткие лапы моба могли неплохо растягиваться, презирая законы физиологии и механики, и потому оказались на удивление грозным оружием. После Ирис его добивала. Шары же она уничтожала сразу.

Где-то после пятой неудачной битвы я все же не выдержал и попросил девушку подсказать его слабые места. Увы, но в ответ я лишь услышал, что особых уязвимостей крото-монстр не имеет, и если мне не хватает сил, чтобы добраться до сплетения, нужно просто так изрубить его тело, чтобы оно пришло в полную негодность.

К сожалению, такое мне тоже пока было не под силу. Пусть мой меч и оставлял на кроте куда более глубокие раны, чем на том же паукане, слишком уж серьезными - тем более для нежити, - их назвать было нельзя. А о том, чтобы располовинить монстра, как это сделала Ирис, даже и думать не стоило. Все-таки это был игровой мир, а наша с ней разница в экипировке была

слишком высока. Пару раз у меня даже мелькала мысль попросить девушку одолжить свой меч, дабы проверить, удастся ли мне с помощью него разобраться с ранее непобедимой нежитью, но я все же благоразумно решил, что это, пожалуй, будет уже перебор. Тем более что если с мечом что-то случится или на нас в это время нападет кто-то из тройки, все может крайне печально закончиться.

Так что, когда мы добрались до лагеря, я был слегка расстроен: мне так и не удалось победить крота. Однако долго печалиться по этому поводу я не стал - нужно просто набрать еще немного уровней. Все же это лишь мой первый день кача в катакомбах, и нет ничего предосудительного в том, что некоторые противники мне пока не по зубам. Вот только была еще и иная причина моего далеко не лучшего расположения духа.

Сражаясь с мобами, у меня так и чесались конечности применить ту или иную стихийную магию. Сдерживало меня лишь то, что противники чаще всего являлись достаточно сильными, и применять против них базовые заклинания было не слишком разумно, да еще и осознание, что, сделав подобное - это все равно что признаться Ирис в том, что она была абсолютно права, когда не хотела обучать меня новым навыкам.

А ведь я был уверен, что девушка ошибается. Все-таки магия тьмы у меня уже очень давно и я никогда не стремился использовать ее направо и налево. Особенно после того, как Ирис поведала о важности прокачки магии света. Неужели все дело лишь в том, что я не видел в ней особых перспектив? Или же, возможно, причина до банальности скучна: я попросту «наигрался» с темным касанием, воюя с гоблинами. А вот 4 новых и еще ни разу не поюзанных каста... Так и манили шпульнуть хоть в кого-нибудь грязевой шарик.

Я помотал головой из стороны в сторону. Ладно, хватит с меня на сегодня самокопаний. Я пережил целый день охоты в катакомбах и, более того не слабо прокачался, а потому просто не имею права сейчас грустить или расстраиваться. Да еще и из-за подобной ерунды. Так что, «заморочки гасим пока они мелкие». Проговорив про себя эту полюбившуюся еще со времен школы цитату, я направился доедать остатки супа.

<http://tl.rulate.ru/book/5596/235327>