К счастью, меня никто не погнал воевать сразу, и я смог полноценно перевести дух после длительного сражения с кротом. Так как Ирис не была настроена говорить, я решил посвятить это время дальнейшему обдумыванию использования магических умений. И чем больше я размышлял над этим, тем больше понимал, что для местных подобное и впрямь, пожалуй, та еще дичь.

Допустим, для того, чтобы поднять уровень в магии, им нужно 200 раз использовать эту самую магию. Вместо этого, за ту же ману они могут применить 40 раз магическое умение и убить аналогичное количество врагов. Вот только на повышение уровня им необходимо умертвить около 300 мобов - а значит за одинаковую затрату маны они получат или 1 обычный уровень, или более 7 в одной из магий.

Да, конечно, все эти цифры, можно сказать, взяты с потолка. Но учитывая мой опыт в прокачке навыков, а так же кое-какие знания о притоке экспириенса у нпс, я если и ошибался, то не слишком сильно. По крайней мере, для подавляющего большинства. Не говоря уже о том, что все может быть даже хуже.

Однако, само собой, можно заявить, что обычный уровень важнее, так как дает характеристики, что усиливают тебя постоянно - в отличие от той же магии. Вот только его набить реально и без использования магических умений, в то время как поднять навыки владения магией - и даже некоторые другие вроде алхимии - без маны абсолютно невозможно.

Конечно, некоторые «чистые» воины могут решить отказаться от усиления магией, полностью отдавшись мастерству владения оружием. Но в таком случае они эти самые магические умения не смогут даже открыть.

В итоге получалось, что подобное рационально использовать или героям с их читерным притоком опыта, или нпс с примерно таким же (Если такие вообще существовали). Да и то, по возможности лучше этим, пожалуй, не злоупотреблять - иначе и так отстающие от основного уровня навыки будут проседать все сильнее и сильнее. И, кто знает, можно ли будет в будущем достойно сражаться, используя лишь «голые» статы да низкоуровневую магию с умениями.

Достаточно отдохнув, я вновь приступил к истреблению нежити. Без особых проблем кромсал зомбарей да скелетов, в тоже время с неким предвкушением ожидая встречи с кротом. Спустя несколько часов мне, наконец, повезло на него наткнуться, и я приступил к действиям.

Сперва я попытался повторить атаку Ирис и разрубить монстра на две части. Активировав святой меч и увернувшись от удара лапой, я сделал мощный рывок вперед и вонзил меч в нежить, при этом продолжая двигаться вперед. Вот только с каждым шагом сопротивление все росло и, прорубившись немного больше чем на половину, клинок увяз, и действие магического умения прекратилось. Все же, прорубить четыре метра костей и плоти оказалось пока за пределами моих сил.

Быстро выдернув клинок, пока дернувшийся крот не утащил его с собой, я разорвал дистанцию, любуясь результатом дела рук своих. Моб заметался по пещере, издавая шипяще-шкварчащие звуки. Не решаясь приближаться к нему, пока тот буйствует, я терпеливо ждал в сторонке. Постепенно моб замедлялся и успокаивался – увы, не посмертно. Не смотря на то, что это был святой урон, крот практически полностью восстановился. Похоже, если не отсекать плоть от ядра (магического сплетения), она стремительно регенерировала, вне зависимости от того, чем атаковали.

Дожидаясь окончания кд, я уворачивался от вновь принявшегося атаковать монстра, по ходу

дела размышляя над тем, как будет лучше применить святой меч. Вариантов оставалось не так уж и много. Если не вышло располовинить от головы и до хвоста, то, возможно, следует поступить по принципу «удвоения» дождевых червей и рубануть по центру? Даже если подобная атака не убьет нежить, то, имея лишь половину тела, он здорово ослабнет, и тогда добраться до сплетения будет не слишком трудно. А если повезет, то оно и вовсе окажется разрушенным в момент атаки.

Я решил что это, пожалуй, самый оптимальный вариант, и не стоит извращаться чем-то вроде атаки в бок, в попытках дотянуться до сплетения. Ведь если это не удастся - моб вновь не понесет никакого урона, а я потеряю время и ману.

И вот момент настал. Совершив несколько неудачных попыток зайти сбоку, я наконец-то сумел достичь желаемого результата. Монстр атаковал удлинившейся лапой, я же ловко поднырнул под его конечность и, вынудив тем самым моба открыться, прыгнул вверх, рубящим движением вонзая клинок несколько дальше шеи.

Мои опасения, что и сейчас мне не хватит урона, оказались напрасны: удар успешно разделил нежить на две половины. Увы, но сплетение задеть так и не удалось, однако, как и ожидалось, добраться до него теперь не составляло труда. Нежить, имея лишь передние лапы, практически полностью потеряла подвижность и как итог возможность атаковать, если цель не прямо перед ней.

Однако все же какое-то время мне пришлось прорубаться сквозь плоть крота. Мой святой удар прошелся не так далеко от сплетения и можно было даже заметить легкое свечение, прорывавшееся из-под гниющего нутра монстра, но даже атакуя нон-стоп мне едва удавалось перебивать его реген. Я даже успел наконец-то порадоваться повышенной ранее силе. Не будь тех 8 очков, далеко не факт, что обошлось бы без еще одного использования магического умения.

Далее кроты стали встречаться заметно чаще (похоже, Ирис привела нас в зону их обитания), и у меня вновь возникли проблемы с маной. Так что, когда я получил лвл ап – тут же без долгих раздумий залил всё в дух. То, что в будущем всего 10 единиц будет явно маловато, я уже понял давно - но жаба все никак не позволяла мне закинуть очки в слабополезный в данный период времени стат. Сейчас же, когда от количества и регенерации маны зависела моя ударная мощь, это было оправдано и осточертевшее земноводное заткнулось.

Однако даже теперь, когда манареген достиг почти 3 единиц в минуту, мне его катастрофически не хватало. Если в будущем кроты продолжат встречаться так же часто, то придется как минимум еще 1 уровень полностью залить в дух. И это все было даже с учетом того, что теперь я всегда использовал святой меч лишь раз за битву. Более подробно изучив месторасположение сплетения, я начал наносить более точные удары, чаще всего заканчивающиеся не только разрубанием монстра, но и его ядра.

Увлекшись прокачкой, я даже почти не замечал усталости. Лишь когда Ирис, отчего-то молчаливая даже больше обычного, объявила о том, что пора возвращаться в лагерь, я понял, что отдохнуть и впрямь не помешало.

Уже сидя в лагере у костра в компании с миской, полной горячего супа, я открыл статус.

Тариан

Уровень 24

Опыт 794/1000

Свободных очков характеристик 0

Сила 28

Ловкость 32

Выносливость 22

Дух 14

Магия света 15

- Исцеление 0
- Святость 15

Владение кинжалом 2

- Убийство 0+
- Парные кинжалы 0+

Обнаружение 7

- Развитые чувства 0+
- Интуиция 0+

Скрытность 8

- Невидимость 0+
- Обман 0+

Владение мечом 15

- Одноручный меч 0+
- Двуручный меч 0+

Магия тьмы 2

- Темное искусство 0+
- Проклятие 0+

Алхимия 1

- Создание зелий 0+
- Создание ядов 0+

Магия огня 1

Контроль огня 0+

Испепеление 0+

Магия воды 1

Контроль воды 0+

Адаптация 0+

Магия воздуха 1

Контроль воздуха 0+

Благословение 0+

Магия земли 1

Контроль земли 0+

Укрепление 0+

Да уж, это были далеко не те 600 экспириенса за день, как ранее. Пользуясь мощью святого меча и наплевав на «цену» этой силы, я сумел увеличить получаемый опыт примерно вдвое.

После ужина уже по обыкновению последовала тренировка с Ирис. Мне было любопытно, поднимется ли во время нее навык Владения мечом еще раз – потому как, если это все же произойдет в третий раз, - что, как гласит поверье, является уже закономерностью, - то надо бы всерьез задуматься над теорией, что подобное обучение намного эффективнее тупой рубки монстров.

Увы, но в этот раз ничего интересного не произошло. Если, конечно, не считать того, что Ирис опять едва не выбила из меня последний дух – но, право слово, разве можно это назвать чем-то «из ряда вон»?..

После традиционной экзекуции я, кажется, успел лишь коснуться головой тюфяка - как уже нужно было вставать. Как же все-таки иногда хотелось никуда не идти и позволить себе поваляться лишний часок-другой (а то и день-два), но время было ограничено. Пусть мы не находились в таких жестких рамках, как в Лесу крови, но в целом вечно находиться здесь так же не представлялось возможным. И причиной тому было продовольствие.

Пусть Ирис и запасла его очень много, но, все же когда-то оно закончится. А если учесть, что мой аппетит был просто невероятен и ел я, пожалуй, раза в три больше чем обычно, то это «когда-то» может наступить намного быстрее, чем я изначально думал.

Кроме того, мой кошель был неплохим хранилищем – а вот на роль холодильника подходил не очень. Продукты со временем неумолимо портились. Конечно, такие как раз и шли в пищу в первую очередь, а хозяюшка-Ирис не забыла запастись и теми, которые способны храниться очень долго, но, по словам спутницы, если питание станет несбалансированным - это негативно скажется на самочувствии и как итог возможности эффективно сражаться. Так что выйти на

поверхность нам придется несколько раньше, чем реально будет грозить голодная смерть.

Так что, как бы я ни был ленив, но если выбирать более чем крутую (особенно теперь) прокачку или возможность праздно поваляться в «кроватке» - то, конечно же, я предпочту парочку «лишних» уровней. Ведь даже в реале бывали моменты, когда я мог сидеть за компом и закликивать мобов едва ли не до потери пульса (моего, естественно) и чувствительности в пальцах. Чего уж говорить о ситуации, когда развивался не персонаж на экране, а я сам.

Не прошло и получаса с момента моего пробуждения, как завтрак уже был съеден, и на «десерт» - сражение с первым за сегодня монстром. Так как это был сильный, одетый в броню, зомби, я смог немного размяться во время битвы и тем самым прогнать остатки сонливости.

Далее сражения следовали почти одно за другим. Все же это место было и впрямь «волшебным» - если не считать паладина, мы не встретили ни одного человека, и как итог не было ситуаций, чтобы мобы просто закончились.

Вскоре я получил очередной уровень и, опять закинув все очки в дух, слегка злорадно улыбнулся. Да уж, узнай, какая у меня тут ситуация с прокачкой, игроки наверху удавились бы от зависти. Ну, или меня удавили – что все же более вероятно.

Однако все не могло так хорошо продолжаться вечно. Завернув в очередную пещеру, Ирис вдруг резко подалась назад, не забыв при этом за шкирку, будто нашкодившего кота, захватить меня с собой. Более того, она тут же перешла на бег и успокоилась лишь после того, как мы преодолели несколько развилок и не менее сотни метров.

- Черный лучник, - произнесла она, все еще с некоторой тревогой поглядывая в сторону, из которой мы пришли.

- Он за нами гонится? – спросил я, невольно вздрогнув от воспоминаний о нашей с ним первой встрече и о последовавших далее неприятностях.

- Считаешь, я бы тогда здесь стояла и болтала? – с раздражением буркнула девушка. – Не думаю, что он меня вообще видел, а даже если и так – они, как правило, не покидают своих мест. И, между прочим, я все это тебе уже рассказывала.

- Значит, все хорошо? – проигнорировав выразительный взгляд девушки из серии «что ж ты такой бестолковый?», задал «контрольный» вопрос я.

- Да, но лучше не расслабляться. Так же теперь не стоит особо приближаться к тому месту.

- Это сильно повлияет на нашу охоту?

- Нет. Теперь, когда мы уже полноценно на срединном уровне, обойти опасное место стороной проще простого.

Я с облегчением выдохнул. Это была первая встреча с черным лучником за более чем продолжительное время. Сперва я уж было решил, что они будут попадаться довольно часто, но с каждым проведенным здесь днем понимал, что нам и впрямь просто невероятно "повезло" наткнуться в самом начале сразу на двух монстров из "тройки".

Правда, все же кое-какие изменения в охоте произошли. Следующие несколько пещер Ирис зачистила самостоятельно, явно не желая ждать пока с этим справлюсь я. Однако затем все вернулось на круги своя, и я вновь приступил к прокачке.

http://tl.rulate.ru/book/5596/235331