

Глава 3. Повышение уровня.

– 41, 42, 43, 44, 45, – начал я свой день, подсчитывая стрелы, полученные вчера вечером. В общей сложности у меня было 45 стрел и 50 EXP от Паука и Скелета вместе взятых. Для повышения уровня мне требовалось еще 50, поэтому я начал рассматривать варианты. Адских гончих я исключил, потому что пока не был готов к встрече с ними. Пауки? Нет. Это был счастливый случай, который, вероятно, больше не повторится. Тогда как насчет скелетов? К сожалению, и там мне не повезло бы, даже если бы я был готов к этому. Все дело в том, что у меня закончились специальные стрелы. В мире может быть только один Валун-кун, подумал я, испытывая к нему лишь уважение.

Монстры скелетного типа были уязвимы ко многим вещам, среди которых тупое оружие было главным, нанося в некоторых случаях, в пять раз больше урона. Я просто использовал это в своих интересах, и если бы я снова оказался в таком же положении, то с тем оружием, которое у меня есть сейчас, я бы не выжил. А как же тогда кентавры? Я отбросил эту мысль, как только она пришла мне в голову, потому что их характеристики были опасно сбалансированы. Хорошая атака, хорошая защита, хорошая скорость - у меня не было бы и шанса на победу! От этой мысли мне захотелось выдрать себе волосы, когда я вспомнил о ходячем трупе, которого видел прошлой ночью.

– Почему я не подумал об этом? – задался я вопросом. Зомби были медленными, слабыми и идеально подходили для добычи. Обычно они появлялись ночью вместе со скелетами, но их можно было встретить и днем, особенно на кладбищах и в местах захоронений. Мне просто нужно было найти одно из них и начать их уничтожать.

По пути туда я обнаружил оленя, который ел траву в нескольких ярдах от меня. Он все еще не заметил меня, и я воспользовался возможностью поохотиться за его мясом, так как меня уже начинал мучить голод. Кроме того, я хотел проверить одну свою теорию. Если это действительно Династия Эвервайт... Я достал из колчана одну из стрел и аккуратно наложил ее на свой деревянный лук. Тщательно прицелившись, я выпустил стрелу, и она попала точно в цель. Вот и подтверждение, подумал я. То, что произошло вчера, должно быть не случайностью. Как у лучника, у меня должен был быть пассивный навык, способствующий точности. Я готов был поспорить, что это что-то вроде [Асс +]. Или, может быть, у меня приличный показатель навыка, подумал я. Как бы там ни было, я отложил размышления об этом на потом, ведь мне предстояло приготовить дичь!

– Уф, это было не так вкусно, как я думал, – я использовал стрелу и любой острый предмет, который мог найти, чтобы выкачать кровь и удалить внутренние органы, но поскольку я не избавился от всего жира, на вкус это было не очень приятно. К тому же в нем не хватало приправ, так что я остался с ужасным блюдом, которое практически запихнул себе в глотку. Может, я лучше займусь рыбалкой, подумал я, борясь с желанием проблеваться на месте. И тут я вспомнил о чем-то, что почувствовал, когда впервые убил оленя.

– Что это было? – спросил я. Я также почувствовал это, когда вчера вечером убил скелета-лучника. Это было похоже на обычное EXP, но как-то по-другому. В следующий раз буду внимательнее, подумал я, вставая, чтобы продолжить путь.

Я не знал, в каком регионе нахожусь, но знал, что в Династии Эвервайт было много тиранических правителей. Я практически мог рассчитывать на то, что они будут использовать участки леса в качестве мест массовых захоронений или баз для тайных операций, поэтому

бродил по окрестностям, пока не заблудился. Все это время я был осторожен, отслеживал свое продвижение, чтобы всегда иметь возможность вернуться, но даже мои лучшие усилия не могли победить лес. То мне казалось, что какое-то дерево мне знакомо, то я оказывался в совершенно другой местности, а на обратном пути сворачивал не туда, куда мне казалось правильным.

Не успел я оглянуться, как оказался в устье пещеры, и передо мной встали два неотложных варианта. Я мог либо войти внутрь и отдохнуть, так как было уже поздно, либо продолжить бесцельное блуждание. Оба варианта были сопряжены с определенным риском. С одной стороны, никогда нельзя сказать, что встретишь в пещере, а с другой - я не хотел бы заблудиться в лесу ночью, так что мне предстояло сделать сложный выбор, причем быстро.

В конце концов, я выбрал пещеру, так как был шанс, что она окажется безопасной, но ничто не могло подготовить меня к тому, что я увидел внутри. Десять яиц горгоны! Я действительно выиграл в лотерею.

– Должно быть, боги любят меня! – визжал я в восторге, прыгая по пещере и едва не сходя с ума от радости. Горгоны были одними из самых опасных существ, которых можно было встретить в игре. У них были самые высокие показатели магической атаки и магической защиты среди всех врагов, и они могли накладывать на игроков один из самых страшных статусов в игре - "Окаменение". Но их яйца были роскошными предметами, которые, будучи уничтоженными, давали 50 EXP независимо от уровня. Я подумал:

«Это замечательно! Надеюсь, после этого моя удача не иссякнет...»

Я приготовил лук и быстро выстрелил в одно из них. Сразу же я получил 50EXP и почувствовал, что во мне произошли небольшие изменения. В следующий момент я увидел цифровую панель, на которой отображалось то, что я так хотел увидеть с самого начала: моя статистика!

[Дафна. Уровень: 2.]

[НР: 34]

[Сила: 4 + 1]

[Ловкость: 5 + 3]

[Скорость: 6 + 2]

[Удача: 4]

[Физ-Защита: 3]

[Маг-Защита: 1 + 2]

[Статус: ----]

[Совместимость: ----]

Дафна?! Теперь меня так зовут?! Уф. Это было, мягко говоря, шокирующе, но я ничего не мог с этим поделать, поэтому решил сосредоточиться на других вещах. Говоря прямо, это был плохой апгрейд. Повышение ловкости и навыка позволит мне чаще попадать по врагам, но это не

будет иметь большого значения из-за моей низкой силы. Скорость +2 была приятным штрихом, поэтому я решил не комментировать ее, но низкая физическая защита подтверждала, что если я получу удар, то мне конец. Нужно быть осторожным, подумал я, уничтожая еще шесть яиц горгоны, оставив три, чтобы забрать их с собой завтра утром.

Зачем мне делать что-то настолько опасное? Ради выгоды. Чего? Вы ожидали более сложного ответа? Но если говорить серьезно, то я придерживался мнения, что ничто не может быть настолько опасным, если знаешь, что делаешь. Обычно можно было определить, когда яйца вот-вот вылупятся, так что мне оставалось только убить их и получить оставшиеся ЕХР. Если они не вылупились, а я добрался до города, где можно было найти гильдию, авантюристы заплатили бы за них целое состояние, а деньги в этой игре были очень важны.

В этот день я получил в общей сложности четыре уровня, и к концу дня мои показатели выглядели следующим образом:

Дафна. Уровень: 5

[НР: 45]

[Сила: 7]

[Ловкость: 16]

[Скорость: 12]

[Удача: 8]

[Физ-Защита: 5]

[Маг-Защита: 9]

[Статус: -----]

[Совместимость: -----]

<http://tl.rulate.ru/book/104234/4032529>