

Уничтожив еще трех монстров, я стал быстрее повышать уровень. Это было похоже на срыв джекпота в аркаде с вампирской тематикой — день, день, день! Золотые монеты и повышение уровня!

{Поздравляю! Ты повысил уровень.}

{Уровень 1 >> Уровень 2.}

{Поздравляю! Ты получил 3 золотые монеты.}

{У тебя есть 10 свободных очков статов.}

Я увидел, что разблокировал еще три профессии, которые пока проигнорировал, и добавил один уровень к своему расовому классу «Вампир», чтобы открыть больше классовых умений.

Ведь кому нужна профессия, когда у тебя есть убийственные статы и кровососущее происхождение, не так ли? Итак, я отмахнулся от этих надоедливых профессий, как от крошек после полуночного перекуса, и с головой погрузился в повышение уровня своих вампирских навыков.

Я знаю, что ты думаешь: зачем возиться с расовыми классами, если можно мастерски использовать новые приемы и яркие заклинания? Так вот, позволь мне сказать тебе, друг мой, расовый класс — это то место, где происходит настоящее волшебство.

Это как секретный соус, который превращает твои статы из обычных в замечательные, превращая тебя в стройную, злую, убивающую монстров машину.

И давай не будем забывать о дискриминации нас, гетероморфов — ее еще не было, но она будет.

Так что да, повышение уровня этого расового класса было первоочередной задачей, как урвать последний кусок пиццы на вечеринке.

Вооружившись своим верным ржавым мечом и жаждой приключений (и крови, но не будем останавливаться на деталях), я отправился на убийства, которые заставили бы покраснеть даже самого закоренелого охотника на монстров. Каждый убитый монстр был как зарубка на моем поясе нежити, приближающая меня на шаг к вампирскому величию.

И позволь мне сказать, это был безостановочный экшен с рассвета до заката (или с заката до рассвета, в моем случае). Я повышал уровень быстрее пули, достигнув 14-го уровня в кратчайшие сроки. Мой расовый класс взлетал выше, чем летучая мышь из ада, с каждым мгновением открывая новые способности и умения.

Конечно, у вампира были свои плюсы — суперсила, обостренные чувства, способность контролировать кровь, возможность превращаться в невидимку, — но были и свои минусы.

Для начала, у вампира был большой недостаток к светлой магии, святой магии и магии огня.

Но вернемся к скелету-магу.

У этого костлявого зануды было несколько трюков в рукаве, в том числе несколько мерзких заклинаний, которые могли превратить меня в кучку пепла быстрее, чем ты скажешь «святая вода». Но, будучи бесстрашным вампиром, которым я являюсь (или, по крайней мере, притворяюсь таковым), я не собирался позволять какому-то бесславному мешку с костями испортить мне день.

Как только маг-скелет зафиксировал на мне взгляд, он, не теряя времени, пустил в ход свое самое мощное заклинание: «Огненный шар». Пламя взметнулось в мою сторону, и я со скоростью молнии уклонился вправо, едва избежав испепеляющего взрыва.

Сократив расстояние между нами, я сделал выпад вперед, направив меч в грудь нежити. Но хитрый маг не собирался сдаваться без боя: он быстро воздвиг барьер из защитной магии, отразив мой удар и сведя урон к минимуму. Тем не менее моя атака не прошла даром: скелет-маг пошатнулся, и значительная часть его здоровья была уничтожена одним махом.

О, достоинства опытного воина — я знал, как использовать слабости противника. А учитывая, что скелет-маг — самый высокоуровневый монстр в этих местах для новичков, я чувствовал, что он не падет без боя. Но в том-то и дело, что закономерности и предсказуемость можно использовать, и я был более чем готов воспользоваться любой возможностью.

Пока скелет-маг восстанавливался после моего натиска, я готовился к его следующему движению, мои чувства обострились, а рефлексy стали острыми как бритва.

С каждым уклонением и ударом я танцевал вокруг неумолимого натиска скелет-мага, изматывая его, пока его запасы маны не истощились. Воспользовавшись случаем, я нанес последний удар, отсекая голову от костлявых плеч быстрым взмахом своего клинка.

{Поздравляю! Ты убил врага}.

{Поздравляю! Ты повысил уровень}.

{Уровень 14 >>>> Уровень 15}.

Когда передо мной замелькали уведомления, я не удержался и издал триумфальный вопль, адреналин захлестнул меня, пока я грелся в лучах славы своей с таким трудом добытой победы.

Примерно через 12 часов безостановочного гринда против низкоуровневых монстров в этой

местности я наконец достиг 15-го уровня в своем расовом классе.

С этой вехой моя расовая способность была полностью разблокирована, открыв мне доступ к совершенно новой силе воздействия.

Когда моя расовая способность «Господство крови» была полностью разблокирована, я почувствовал, как по моим неживым венам прокатился прилив возбуждения. Это была не обычная сила; это была сила, с которой нужно было считаться, способная подчинить своей воле саму эссенцию крови.

Я мог не только манипулировать кровью, чтобы залечивать раны и усиливать свои физические способности, но и контролировать разум своих врагов, склоняя их к своей воле одной лишь мыслью.

С «Господством крови» в своем арсенале нежити я был практически графом Дракулой цифровой эпохи — за вычетом плаща и трансильванского замка, конечно. Но я обязательно получу что-то похожее на Трансильванский замок, только мой будет больше и сильнее.

Решив испытать свои новообретенные расовые навыки, я обнаружил одинокого скелета, бредущего через туманные болота Хельхейма. Его кости лязгали при каждом шаге, отдаваясь жутким эхом в безмолвном пейзаже.

Хитро ухмыльнувшись, я активировал «Господство Крови», и рядом со мной материализовался длинный шип из крови, вызывая смесь благоговения и тревоги. Я сфокусировал свою волю и направил шип на ничего не подозревающего скелета со всем изяществом начинающего кукловода.

Одним движением виртуального запястья я направил шип в сторону скелета, пронзив его с точностью до миллиметра. Существо издало глухой стон и рухнуло на землю, поверженное силой моей вновь обретенной мощи.

{Поздравляю! Ты сразил врага}

Удовлетворенный результатом, я уже собирался продолжить охоту, но тут меня прервал голос.

«Пора спать, дорогой».

Это была никто иная, как Смерть.

Я не мог не усмехнуться от неожиданного прерывания.

«Да ладно тебе, Смерть», — ответил я с нотками игривого протеста.

«Еще несколько монстров, которых нужно уничтожить, и на сегодня всё».

Но Смерть была настойчива, ее тон был мягким, но твердым.

«Сегодня у тебя было неплохое приключение, но ты еще не вампир, поэтому тебе нужен отдых», — настаивала она. «Кроме того, завтра будет еще много монстров, которых нужно уничтожить».

Я не мог поспорить с этой логикой, поэтому с покорным вздохом кивнул в знак согласия.

«Ладно, ладно», — согласился я, чувствуя укол разочарования при мысли о том, что так скоро закончу свою игровую сессию.

«Но завтра я вернусь с мезтью».

С этими словами я вышел из игры, чувствуя, как ощущение удовлетворения охватывает меня, когда я готовлюсь погрузиться в царство снов.

~~~

<http://tl.rulate.ru/book/108141/4047081>