

День 3 — Пещера

Желудок предательски заурчал. Черт, я настолько голодный, что слона бы съел. Рыба уже поперек горла, а все, что мне осталось, это местные травы, вроде как съедобные. Теперь я нагреваю воду, чтобы умыться и хоть немного проснуться, после чего мою эту траву и пытаюсь сделать подобие салата.

Это растение вкусное, но с заметной горчинкой. И я понял, что этому салату не хватает какой-нибудь заправки, хотя бы майонеза. Но глупо рассчитывать на подобное посреди леса. Даже если в этом мире и есть майонез, то оливковое масло, должно быть, вообще достояние аристократов.

Вчера я достиг второго уровня и теперь очень голоден, такое ощущение, будто мой желудок пытается съесть сам себя. Возможно, это напрямую связано с ростом характеристик, увеличившимися в два раза, то есть самому организму теперь требуется больше энергии на жизнеобеспечение, соответственно, телу требует больше стройматериала.

Прокачивая своих героев в онлайн-играх, я и подумать не мог, что они так страдают от повышения характеристик. Да черт возьми! И мысли в голову никогда не приходило!

Но как бы это больно ни было, я не могу забросить свои тренировки. В первую очередь мне нужно поискать слабых монстров, которых я смогу одолеть в честном бою. Правда, нужно следить за окрестностями, потому что не факт, что рядом со слабыми монстрами не окажется их в разы усиленная копия.

Используя огонь вновь, я получил один навык. Как-то это подозрительно, слишком легко в этом мире даются новые чрезвычайно полезные навыки.

Волшебная сила – уровень 1 – позволяет видеть магические потоки и использовать их в своих целях. Если верить описанию навыка, теперь я могу видеть используемые противником заклинания, что дает мне дополнительный контроль во время поединка.

— Тут есть еще какая-то дополнительная информация. Волшебная сила первого уровня позволяет своему владельцу усиливать заклинания физического и магического укрепления тела, тем самым повышая свою защиту.

Да это же целый пакет выгодных вложений в развитие моего собственного организма на будущее. Как минимум, можно видеть магию противника, а там и вовсе есть возможность дойти до усиления своего тела во время ближнего боя.

Вот только у меня нет навыков для ближнего боя и, пускай палка сыграла важную роль в битве против гоблинов, мне кажется, доверять этому оружию полностью нельзя. Мне бы меч или хотя бы топор, чтобы участвовать в полноценных стычках с монстрами.

Судя по всему, мои начальные характеристики и умения предрасполагают меня именно к ближнему бою. Ничего хорошего мне это не сулит, тем более сейчас я больше заинтересован в магии.

Движение! А ведь точно, у меня достаточно высокие показатели скорости, что позволит мне сражаться немного необычным способом, так мною обожаемом в играх. Атаковать, потом использовать магию и удалиться от моего противника. Что-то вроде волшебника-мечника!

Если у меня будет возможность использовать заклинания и оружие ближнего боя

одновременно, это сразу же даст мне огромное преимущество перед противниками.

Правда сейчас у меня нет возможности использовать магию по-настоящему. Да, один лишь огненный шар может стать хорошим подспорьем в бою, но его радиуса недостаточно, чтобы выиграть время на поле боя.

Я еще раз решил заглянуть в свой Статус, чтобы определиться со своими навыками, но вдруг кое-что изменилось. Все мои предметы получили знак вопроса после названия. Тканевая сумка? Кольцо спасения? Кожаные ботинки? Перчатки? Сельский тканевый костюм?

Это означает лишь одно – все мои предметы имеют какие-то скрытые характеристики, которые проявятся с развитием собственного уровня. Такое я уже видел, когда оружие развивается вместе со своим владельцем, а не становится бесполезным предметом после получения десятого уровня.

Ну, или мои предметы загрязнились, а знак вопроса означает, что их пора стирать.

(П.п: Как он будет стирать кольцо, вопрос к автору.)

Так, я слишком много времени сижу в пещере, пора уже выйти на улицу!

Прекрасный лес, птички поют, вокруг сплошная благодать. Таких мест в Токио не найти, поэтому я даже рад, что очутился здесь. Единственное, что меня пугает, так это отсутствие продуктового магазина. Как можно идти на войну, если ты должен думать о том, где бы найти провизию пока не умер от голода.

Герой должен появиться на поляне, его сразу окружает толпа красоток, а потом начинаются захватывающие приключения, прерывающиеся лишь на пьянки, девушек и сон. Но сейчас я должен ходить по лесу с палкой и искать траву, чтобы утолить свой голод...

И где, мать вашу, справедливость?!

Для полноценного развития просто прокачивать свой уровень недостаточно. Мне необходимо тренироваться, поэтому, положив палку за плечи, я побежал вдоль реки. Никогда бы не подумал о том, чтобы начать бегать по утрам, но сейчас это в моих же интересах, нельзя позволить мышцам расслабиться и потерять тонус.

Если хочешь в любой момент быть готовым к физической нагрузке, нужно держать свое тело в форме, это понимает даже человек далекий от спорта. Не только сила, скорость и выносливость являются важными параметрами во время боя, ведь есть характеристики подобные рефлексам, которые нельзя улучшить за очки навыков, прокачивая уровень.

Пробежав пару километров, я решил сделать перерыв на тренировку с оружием – палкой. Опять же, навык это, конечно, хорошо, но чтобы рассчитывать на победу в стычках, нужно с умом расходовать имеющуюся энергию.

Как нельзя вовремя из кустов выпрыгнули двое гоблинов. Надеюсь, что их на самом деле только двое, поскольку воевать одному против пяти с моим-то уровнем и подготовкой будет форменное самоубийство.

Так, они одиннадцатого и девятого уровня. Ох... А эти немного сильнее вчерашних. Они не сразу заметили меня, так что у меня есть небольшое преимущество над этими парнями. Гоблин А заметил меня и тут же уронил свое острое копье, которым, видимо, ловил рыбу в

реке. Этот парень с кулаками бросился на меня, но я быстро ударил ему в горло палкой, и тот, кашляя, повалился на землю. Перехватив палку под другим углом, я поднял ее вверх и с силой ударил гоблина по голове. Он умер от черепно-мозговой травмы. Я не врач, но дыра в пять сантиметров прямо в центре лба явно говорит о том, что гоблин уже отправился в свой зеленый рай.

Второй же гоблин попытался атаковать меня со спины, но я успел защититься от атаки – наши палки встретились, и мы продолжали давить друг на друга. Гоблин открыл рот, но в этот самый момент я призвал огненный шар и закинул ему в рот.

Он закричал, из его рта полыхал огонь. Гоблин упал на землю.

— Огненное дыхание! Я это сделал?!

Эти парни мертвы, как и ранее уже убитые мной монстры. Сравнивая мои стили боя, вчера поединок вышел лучше сегодняшнего. А может мое мастерство еще не успело развиваться? Нужно поискать других гоблинов, чтобы прокачать уровень, а заодно можно поискать еду.

В животе снова заурчало, но я уже решил не возвращаться в пещеру до самого вечера.

Почему-то все гоблины встречаются мне прямо у реки. Видимо, они используют ее как источник рыбы и чистой воды, но тогда почему они выходят подвое, а не всем племенем?

Надеюсь, они не планируют устроить мне засаду.

Я решил пойти в лес и поискать врагов посильнее.

Два гоблина седьмого и восьмого уровня, оба умерли от огненного шара. И хоть они в четыре раза превосходили меня, сложными противниками их сложно назвать.

Чем дальше я заходил в лес, тем более сильные гоблины мне попадались. Гоблин тринадцатого уровня собирал ягоды. Двое десятого уровня собирали дрова, а двое тринадцатого уровня тащили большое бревно, еще один явно оказался охотником – уж очень метко он кинул в меня копьё.

Когда я вновь развернулся и пошел в сторону пещеры, нашел еще нескольких гоблинов десятого и одиннадцатого уровней. Вывод: чем глубже в лес, тем сильнее гоблины. Если верить моей теории, то гоблины до десятого уровня ходят к реке для ловли рыбы или пополнения воды. Гоблины до тринадцатого уровня работают в лесу. А выше уровнем я пока не встречал.

Кстати, гоблинов до десятого уровня можно убить всего одним точным ударом, а вот с гоблинами повыше приходится повозиться. Я попал в мир меча и магии, но мое главное оружие – это палка... Почему? Кажется, что даже гоблины смеются надо мной. Ладно, сейчас у меня просто нет никаких альтернатив.

Я вернулся в пещеру, называемую мной домом, как раз к заходу солнца. В животе урчало так, что я готов съесть даже сырую рыбу, но первым делом надо сложить дрова в самый дальний угол.

Дрова нужны всегда, как минимум можно делать из них что-то вроде мебели, ну и конечно они позволят мне протянуть холодной ночью. Магия огня позволяет сушить дерево, так что уже скоро можно будет задуматься над приготовлением стола и стула, а то сидеть на земле не очень-то удобно.

На ужин две обжаренные рыбы и чашка салата, зашедшие мне даже без майонеза, настолько я был голоден. До чего доводят изнурительные тренировки без крошки во рту за целый день.

Обтерев тело теплой водой, я лег в спальный мешок. Мешок, разумеется, удобная вещь, но мне хочется кровать. Пол в пещере не ровный, а потому спать приходится как на камне. Хотя, почему «как», если пол действительно каменный!

Кровать, мне нужна кровать! Причем большая и удобная кровать, с двумя подушками и пуховым одеялом. Вот за что я готов сейчас умереть! Но, к сожалению, даже убив столько гоблинов, я не поднял свой уровень, вот что странно. Вчера хватило всего двух гоблинов, а сегодня десять убил, но это оказалось недостаточным, чтобы повысить уровень со второго до третьего.

Или система прокачки тут слишком странная, или предел моего опыта уже достигнут.

Этот мир не так прост, как кажется на первый взгляд: нужно тренироваться, изучать врагов и самого себя, готовиться к чему-то в будущем, ведь просто так нас бы не призвали.

Я так и не смог понять необходимость переноса сорока трёх человек в этот мир. Мы просто старшеклассники, в нас нет ничего героического или особенного, но почему-то именно мы стали героями, попавшими в этот мир.

Итак, что можно сказать про сегодня? Гоблины до десятого уровня слабы, а вот гоблины тринадцатого уже равны мне. Получается, между десятым и тринадцатым уровнем происходит какой-то скачок силы. Может, как и на первом уровне, характеристики поднимаются сразу в два раза?

Я могу атаковать своих противников! Я могу использовать магию! Я могу наблюдать за ними! Я могу даже убежать от своего противника!

Такой выбор дает мне больше вариантов развития.

Хорошо, пора проверить свой статус еще раз!

Имя: Харука

Раса: Человек □

Возраст: 16

Уровень: 02

Звание: —

[Характеристики]

Здоровье: 23

Мана: 0/21

Выносливость: 22

Сила: 21

Скорость: 25

Ловкость: 25

Защита: 21

Интеллект: 25

□Удача: Максимум

Очки навыков: 5

[Боевые навыки]

Боевое искусство владения тростью — Уровень 2

Уклонение — Уровень 1

Блокирование — Уровень 1

Магическая блокировка — Уровень 1

Волшебная сила — Уровень 1 (Новый навык!)

[Магические навыки]

Понижения температуры — Уровень 2

Уменьшение объема — Уровень 1

Ходьба — Уровень 2 (Уровень повышен!)

Магия огня — Уровень 1

[Особые навыки]

Финансовое дело — Уровень 1

Бедность — Уровень 1

Гимнастика — Уровень 1

Замкнутость — Уровень 1

Аккуратность — Уровень 1

□ [Снаряжения]

Тканевая сумка?, Кольцо спасения?, Кожаные ботинки?, Перчатки?, Сельский тканевый костюм?

Я потихоньку развиваюсь, с каждым днем становясь все сильнее. Мой уровень «Ходьбы» повышен, что говорит о важности моих тренировок. Чем больше я смогу проходить за день, тем больше станет охват новой территории.

Жаль, что у меня нет возможности прокачать новые атрибуты магии.

Вот так закончился мой третий день!

<http://tl.rulate.ru/book/20533/571266>