

[Видел монстра на третьем. Вроде у него даже имя было, но какое-то дебильное.]

[Понял о ком ты. Он довольно слабый, но всё равно не пытайся лезть к нему в одиночку!]

[Лол, кто вообще на 14 уровне пытается победить монстра с именем?]

[Там ведь где-то Зигмунд бродит. Если так не терпится сдохнуть, милости просим.]

— Фух...

Покончив с волками и их вожаком, я уже еле стоял на ногах, жадно глотая воздух, пытаюсь хоть немного отдышаться. Общепринятая стратегия борьбы с монстрами: «увернись и бей» постепенно становится менее эффективной, поскольку они развиваются, стали объединяться в группы, и всё реже открываются для контрудара.

В то же время никто особо не обращает на это внимание, и не пытается внедрить какую-то новую тактику, поскольку гильдии заняты в основном набором новых членов. Их главный подход – задавить врага числом, не считаясь с потерями. Тем не менее, в будущем такая тактика обречена на провал, очевидно это будет стоить гораздо большего числа людских жизней.

[Секретный квест]

Докажите свою силу!

Прогресс: 25%

Награда: редакция начала.

Я проверил окно квеста. Его прогресс увеличился на 25%. Уверен, такое увеличение в первую очередь связано с Серебряным Пэном. Когда я убил обычных монстров, в данном случае волков, прогресс оставался на месте. Лишь убийство вожака заставила счётчик дрогнуть. Таким образом, чтобы «доказать силу» мне нужно убивать монстров с именами? Если сейчас за одного моба мне дали 25%, то значит остаётся найти ещё троих.

— Чёрт!

С этим квестом придётся не просто, до 10 этажа обитают только несколько таких монстров с именами. К тому же, один из них мой заклятый враг – Зигмунд.

— Смогу ли я его победить?

Даже и не знаю. Я ещё пока не слышал новостей о том, что кому-то удалось сразить орка. Однако это и не мудрено, ведь после встречи с ним редко кто выживает. Его имя по-прежнему остаётся наводит на меня страх.

— Пи! — в мои грустные мысли ворвалась маленькое существо, вновь запрыгнувшее мне на плечо.

— О, Пи, ты тоже славно поработал.

Он кивает мне в ответ головой. Это выглядит слишком мило. Как вообще такая милашка может быть легендарным хранителем юга?

— Круто ты с ними, — сказал спасённый мною старик. — Однако спасибо тебе, сынок.

— Не нужно благодарности, вы же могли погибнуть! Не ходите больше здесь в одиночку! — немного грубо по отношению к старшему ответил я.

— Так ты тоже один. Хм, неужто мне пришёл на подмогу игрок-одиночка? — с подозрением спросил старикан и нахмурился. — Да ты тот самый парень без «фемы»!

«Эх, быстро он догадался».

Как только я хотел начать доказывать, что он обозначился, и что я совершенно другой игрок, как тот неожиданно рассмеялся и извинился.

— Кстати, а ты действительно очень сильный. У тебя правда нет «фемы»? Прошло уже 5 месяцев с тех пор, как я попал в «игру», но мне впервые встречается такой сильный игрок. Ты был похож на какого-то шаолиньского монаха, который знает много видов боевых искусств. Ты словно прошел годы тренировок в горном монастыре, и уклонялся так, как будто знал откуда последует следующая атака.

«Да всего лишь один раз умер»

— Кхе-кхе-кхе, — резко схватил меня приступ кашля.

«Подожди, сколько месяцев назад меня хвалили в последний раз? Нет, какие месяцы, тут годами считать нужно. Здесь явно что-то не то!»

Я потёр зудевшее горло и прямо спросил его:

— Раз вы уже так долго в «игре», то должны знать, насколько бывает опасен лабиринт. Так что же вы тогда делаете здесь один?

— Я пришёл сюда ради этого.

Старик открыл инвентарь и достал оттуда светящийся зелёный мох.

Мои подозрения не подтвердились. Он не охотник за монстрами, но у него есть особая «фема», связанная с крафтом. Время от времени такие, как этот старик, спускаются в лабиринт, чтобы найти материалы для своих новых изделий. Однако даже если у тебя нет «фемы», способной уничтожать монстров, то ты всё равно можешь помочь с очисткой подземелья. В этом мне пришлось убедиться на собственном примере, когда получил титул «Не знающий поражения».

— Я не хотел ввязываться в драку. Если бы знал, что здесь Серебряный Пэн со своей сворой бродит, то не пошел бы сюда, — сказал старик, задорно улыбаясь, словно ничего опасного не произошло.

Если бы я не подоспел вовремя, он бы сейчас думал бы о том, что ему напишут на могильном камне. Однако старик не был похож на человека, который только что чудом избежал смерти.

В это время я учуял странное зловоние. Похоже, оно исходило от того мха.

— Ты спросишь, для чего мне нужен мох? Если мне удастся закончить исследования, я собираюсь использовать запах мха для того, чтобы отгонять монстров, — развеял мои догадки старик.

Теперь он стал похож на какого-то учёного.

— Я недавно попал в этот мир. Кроме того, из-за своего старческого возраста у меня нет особого игрового опыта. Однако я примерно понимаю, что к чему. Мне кажется, этот лабиринт не природного происхождения здесь появился неспроста. Уверен, я найду свое предназначение где-то среди проходов лабиринта. Может быть, мне было судьбой суждено исследовать и раскрывать его тайны, — продолжил старик.

В какой-то момент его речь превратилась в бессвязное бормотание. Я совершенно не понимал, о чём он говорит. Поэтому мне пришлось прервать его монолог, демонстративно громким кашлем.

— Ой, извини, что-то увлёкся, — наконец-то закончил старик.

«Появился этот лабиринт сам, или его кто-то сделал - для меня это совсем неважно. Моя единственная цель - как можно быстрее дойти до последнего этажа».

— Из-за своего любопытства вы и умереть можете. Дольше проживёте - больше исследуете и сделаете открытий, так что думайте о том, куда идёте. Давайте договоримся быть более аккуратными? — сказал я, глядя на него несколько осуждающим взглядом.

Однако на мои слова старик только рассмеялся. Похоже, он неплохой человек.

— Спасибо, что беспокоишься обо мне, но мне и так недолго осталось. А, точно, совсем забыл про награду!

Мой новый знакомый открыл инвентарь и достал оттуда что-то похожее на кристалл. Он отдавал странным синим блеском и загадочно переливался.

«Что это? Никогда не видел ничего подобного»

— О, неужели ты ни разу не видел магический кристалл? — увидев моё озадаченное лицо, спросил старик.

— Как-то не доводилось.

«Они популярны что ли сейчас?»

— Эти кристаллы можно найти в лабиринте. В зависимости от свойств они могут иметь разные названия. Этот, например, кристалл навыка, — добавил он.

— Навык? — в изумлении спросил я.

— Хех, да ты действительно видишь его впервые. Не ожидал я такого от человека, только что расправившегося с Серебряным Пэном. Похоже, удача не частый твой спутник.

«Это ты верно подметил: везение - это уж точно не про меня».

Однако в слух этого я говорить не стал.

— Зачем вы мне его даёте? Если в нём и вправду скрыт какой-то навык, то можно же его дорого продать другому игроку!

— Послушай, парень! Моё имя - Инсу Ким и я считаю, что помощь никогда не должна

забываться. О тебе ходит много слухов. Однако откуда они появились, мне непонятно. Ты ведь неплохой человек.

— Может, мне просто невезёт?

— Хех, возможно ты и прав.

«Инсу Ким, значит так его зовут».

Когда тебе даёт подарок такой пожилой господин, ты хотя бы из вежливости должен его принять. Причин отказывать не было.

— В любом случае, в этом кристалле заключён навык, который другие игроки предпочитают избегать. Но тебе он может пригодиться, раз ты легко уклоняешься от атак.

«Подожди, это звучит так, как будто ты пытаешься всучить мне какую-то ненужную вещь!»

— Моя «фема» – это невероятное обоняние, которое позволяет находить различные лекарственные травы и такие вот пахучие мхи, из которых получают отвары. Я своего рода алхимик. Когда будешь на поверхности, загляни в мой магазин. Большого ассортимента товаров ты у меня не найдёшь, однако если принесёшь определённые ингредиенты, я сделаю для тебя зелье.

«Значит теперь он алхимик, способный варить зелья».

Расставшись с ним, я спустился на уровень ниже, и достал из инвентаря подаренный стариком кристалл.

[Кристалл навыка «Побег от смерти»]

«Значит если я его используя, то получу навык “Побег от смерти”. Так, посмотрим описание».

[Побег от смерти]

Будучи на волосок от гибели, вы ощущаете прилив жизненных сил. Ваши чувства обостряются, и сила атаки значительно увеличивается. При этом вы получаете дополнительный урон.

«С ума сойти».

Ясно почему его невзлюбили другие игроки. Увеличение атаки – это классно, но при этом наносимый урон тебе также увеличивается.

«Все было бы слишком просто, если б у такого навыка не было бы минусов».

Люди называли этот мир «игрой», но то всего лишь упрощение, но ведь это вовсе не игра. Если ты умрёшь, это будет концом твоей жизни, в игре ведь не умирают по-настоящему. Поэтому игроки делают всё, чтобы сделать жизнь здесь хоть чуточку безопасней. Поэтому их скилл, что-то вроде мутации, которая помогает выжить.

Господин Инсу, наблюдая за тем, как я уклонялся от волков, похоже, понял причину быстроты моей реакции. Тем не менее, он не знает одной вещи. Хотя меня нельзя лишить жизни, я явно не мазохист, чтобы наслаждаться этим. Во время каждого перерождения мне приходится

испытывать сильную головную боль и прибывать в тошнотворном состоянии.

[Кристалл навыка использован!]

[Приобретён новый навык «Побег от смерти»]

— Ну и зачем я это сделал? — сказал я, глубоко вздохнув и молча стал смотреть, как медленно исчезает кристалл в моей руке.

«Если я хочу выбраться из этого мерзкого места, мне придётся использовать этот навык».

— Зачем я трачу свои молодые годы на эту ерунду, — с грустью прошептал я. — Ну что, может попробовать разок?

«Для начала нужно проверить, нет ли никого поблизости?»

Я огляделся.

— Вроде никого, но как использовать этот скилл?

До этого момента у меня была только сохраняющая «фема», но ее тоже нельзя включать самостоятельно.

— Пи!

Мой питомец запищал так, словно обнаружил что-то подозрительное. Из-за угла показались два гоблина.

«Пи превзошёл все мои ожидания. Теперь я уже точно не жалею о потраченных деньгах. Мало того, что он уничтожает врагов огнём, так ещё и предупреждает об приближении опасности. Не удивлюсь, если это не всё, на что он способен».

— Кхе-кхе-кхе, — начали отвратительно смеяться гоблины, действуя мне на нервы.

Сперва, я отозвал Пи. У меня будет возможность призвать его позже, но сейчас он может помешать проверить «Побег от смерти». Поэтому разобраться с гоблинами мне придется самостоятельно.

«Может быть подумать про навык и скилл заработает?»

Я сосредоточился и про себя произнёс название навыка.

[Навык «Побег от смерти» активирован!]

[Сила атаки увеличена!]

[Чувства обострены!]

[Получаемый урон увеличен!]

— Да уж.

Навык активировался и весь мир сузился до одной точки. И вот это они имели ввиду под обострением чувств? Кроме того, из моего тела шёл небольшой красный дым.

— Кхе-кхе-кхе.

Грязные ноги гоблинов были в нескольких метрах от меня. Их ужасный смех оглушал меня. Однако из-за обострения чувств моё собственное сердцебиение звучало ещё громче. Сейчас мне предстоит на собственной шкуре узнать, правы ли были игроки, избегающие «Побег от смерти».

Красные омерзительные глаза гоблинов смотрели на меня практически в упор, но я, не обращая на них внимания, был расслаблен и сосредоточен на собственном дыхании.

«Ближе-ближе, ещё чуть-чуть»

— Кхе-кхе-кхе, — услышал я их мерзкий голос.

В поле зрения попал острый кинжал. Однако я был сосредоточен. Мною убито множество их собратьев, так что мне известны все их любимые приёмы и движения. Я знал каждую мышцу, которую они будут задействовать при атаке; знал их слабые места, но врага недооценивать я никогда нельзя. Так как все мои чувства были обострены, всё это казалось ещё более очевидным.

Тем не менее, сегодня все было по-другому.

— Это.

В моих глазах возник необычный образ. Из тела гоблина выходила висевшая в воздухе серая линия.

— Что это? Траектория?

Хоть я и впервые такое видел, мой мозг почему-то сразу определил её как траекторию удара.

— Мне нужно идти по ней?

Казалось, время замедлилось. Когда гоблин готовился нанести свой удар, я повёл кончик лезвия моего меча по этой «дорожке». Её конечной точкой была правая трапециевидная мышца гоблина. Удар в это место наносит смертельную рану, но не убивает сразу. Однако в этот момент мне казалось, что она будет последней для гоблина.

«От-откуда вообще эти мысли?»

Я растерялся и остановился, после чего серая траектория тут же исчезла. Меня словно разбудили.

— Кха! — закричал гоблин.

Я взмахнул мечом. Удар лезвия пришёлся в висок гоблина. Тот издался звук, похожий на ломающийся арбуз.

Поему-то всё, что от осталось от головы, полетело мне прямо в лицо.

«Это что ещё за хрень?!»

— А-а-а!

Ошмётки попали мне прямо в глаза. В носу появился запах крови, но я улыбался.

«Не может быть. Это всё тот навык? Мне ни раз доводилось убивать гоблинов, но разносить их башку с первого удара – никогда! Да она просто взорвалась!»

Я не мог не улыбаться.

«И вы говорили никто не хочет использовать этот скилл? Да вы просто пытались меня обмануть!»

Я смеялся над игроками, боявшихся его.

«Та серая направленная «дорожка» тоже из-за него появилась? Нет, в ней было что-то иное. Тогда откуда она?»

Впрочем, это не так важно. Если благодаря этому навыку головы врагов взрываются как арбузы, то он уже окупил себя.

— Кхе-кхе-кхе.

За моей спиной послышался смех и появилось знакомое жгучее ощущение.

«Точно, гоблинов же было двое!»

Повернув голову, я увидел, что второй воткнул свой кинжал мне в спину. К счастью, от такой раны не умирают.

Тем не менее, как-то странно: ощущалась сильная боль.

[Из-за навыка «Побег от смерти» полученный урон был увеличен!]

— Грхл...

Из моего рта полилась кровь, и я стал в ней захлёбываться.

«Дурак я всё-таки. Я и представить не мог, что урон увеличится так сильно!»

— Меня тоже с одного удара?

Самое ужасное было то, что из-за обострённых чувств боль ощущалась намного сильнее.

[Сохранение загружено!]

<http://tl.rulate.ru/book/21449/447528>