

Как только я добрался до девятнадцатого этажа, мне стала ясна причина, почему Кюнь-Кюнь так настаивала на том, чтобы я взял с собой побольше мяса с собой. Сначала, как мне казалось, предполагалось, что меня ждут долгие переходы без продовольствия и голодные обмороки от недостатка пищи. Однако, на практики всё оказалось иначе. Еда требовалась для совсем иного рода нужд - приманки. Именно её.

\*Ползёт\*

"Давай, ближе иди. Ближе давай. Вот так. Всё, попался!"

"Мясной червь"

"Одиннадцатый уровень"

Оставив два куска мяса на небольшом открытом пространстве, усеянном галькой и мелким булыжником, сам я спрятался за большим камнем. Через какое-то время показалось основа местного население - монстры под названием "Мясные черви". Немного странное имя, ничего не скажешь, однако подходило оно как нельзя лучше.

Своими размерами они напоминали волков с первых уровней, хотя и были чуть выше и крупнее. Честно говоря, я уже начинал скучать по ним, поскольку эти самые черви были гораздо менее привлекательных тех мохнатых.

\*Ползёт\*

Из щелей в земле медленно начали выползать несколько существ, представлявших собой некое подобие огромных мерзких дождевых червяков, с небольшим волосяным покровом, что явно не прибавляло очков красоты во внешности, ровно как и продолговатые отростки, словно бы конечности торчали из тела, которыми они ощупывали почву и приманку над собой.

Мне нужны лишь трое. Можно, конечно, просто выпрыгнуть и попытаться их поймать, но как подсказал мой тщетный опыт, они далеко не такие смелые, как волки или гоблины. Стоит им завидеть приближающегося к ним игрока, тут же бросаются наутёк. Хотя у них и нет ног, ползут эти гады невероятно быстро. Ползут так, что наверное пикирующий сокол позавидовал такой скорости. Это прям какая-то новая форма монстров, у которых слишком хорошо развит инстинкт самосохранения. Даже "мясо" вряд ли остановится.

Одним словом, они чем-то напоминали газелей, которым было достаточно одного только легчайшего шороха со стороны, чтобы дать дёру. Что ещё ужаснее, они ловко умели прятаться под землю, где их уже было не достать ни мечом, ни какой-либо другой магией.

Было бы у меня какая-нибудь парализующая способность, было бы в разы проще. Да, остаётся навык "Величие хищника", но,, как выяснилось опытным путём, он работает только на враждебных мобов и игроков. Они словно "рыба-луна" из бестиария монстров этой "игры".

- Глык!

- Глык! Глык-глык!

Похоже, черви убедились в безопасности приманки и с превеликой осторожностью приступили к трапезе, вытянув своё ротовое и не менее пакостное отверстие. Глядя на их процесс медленного поглощения пищи, ощущалась какая-то особая элегантность, можно даже сказать шарм у данного вида.

Я достал из инвентаря деревянный лук и положив "стрелу," натянул тетиву. Хотя кузнецы обычно творения обывателей, или верней сказать, простых игроков и за оружие то не считают, меня он вполне устраивал. К тому же, в нём использовался довольно необычный тип снаряда - меч.

Поэтому его скорее стоит считать какой-то извращённой версией большой рогатки. Его тетива была сделана из сухожилий пумы, а рукоять укреплена кожей, дабы он меньше натирал руки, позволял ровнее целиться, а также предотвращал возможность случайного вылета.

"Навык "Побег от смерти" активирован!"

У меня всё ещё не появился навык "стрельбы из лука", но мне удалось методом проб и ошибок несколько повысить свою меткость, а чтобы ещё больше повысить свои шансы на успешное попадание и восполнить недостаток натяжения, можно воспользоваться навыком "Побег от смерти"

Черви издавали странное подобие чавканья, которое только могло быть у животных без зубов. Хотя, почему-то мне представлялось, что у такого рода монстров в полости рта должно быть окружение из тысячи треугольных остроконечных зубов, как у улиток. Что же, реальность не часто оправдывает ожидания.

"Интересно, если удача в кои да веки повернется ко мне не задом, а лицом, то получится ли у меня поразить сразу обоих?"

Я туго натянул тетиву и сосредоточил всё своё внимание на цели, тихо бурча под нос:

- Не сомневаться, я точно попаду. Не получится в этот раз, повезёт в другой...

\*Вжик\*

"Острый хищник" отправился в полёт. Там, далеко-далеко, как будто где-то на другой планете, черви наслаждались своим последним ужином, даже не подозревая об этом.

Металл мягко вошёл в плоть, словно нож в масло.

"Double kill! Эффектная атака! Я чертовски крут! И почему только тут не было кого-то, кто бы смог запечатлеть мой подвиг? Эх..."

\*Благодаря неплохой стрельбе, вы получаете навык "Стрельба из лука"!\*

- Пи!

"Да неужели! Госпожа фортуна смотрит мне в лицо. Интересно, а сокровища с неба посыпятся на меня или это уже слишком?"

Убить одним выстрелом двоих - очень даже неплохой расклад, но времени радоваться этому не было. Однако это не отменяет того факта, что голова была забита совсем другим.

Оставался ещё один червяк, который убегал прямо на моих глазах. Но я это предвидел и поставил Пи за одним из камней в засаду, прямо в том направлении, куда двинулся один из треклятых монстров. Теперь его пути отступления перерезаны, и он окружён со всех сторон...

\*\*\*

После удачной охоты я ещё раз осмотрел местные пейзажи. Всё до горизонта было покрыто рыхлым песком с редкими островами пожухлой растительности. Убийственные лучи раскалённого солнца прожигали мне кожу, но всё же не так сильно действовали на нервы. Похоже, тело игрока способная на многое. А может это просто я такой особенный? Надо бы проверить.

"Чонсок Пак"

"Не знающий поражения"

"Идущий по пути"

"Уровень: 27"

"Способность сохраняющей фемы: автосохранение, загрузка"

"Дополнительные навыки"

"Сопротивление (MAX), величие хищника (MAX), чувство хищника (MAX), "Побег от смерти" (2), подавление боли (MAX), терпение (MAX), выносливость (1), фехтование (5), сверхсила (5), готовка (3), парирование (1), мазохизм (1), ментальное сопротивление (4), "Глаз Эйрин" (1), изготовление ловушек (1), тихое передвижение (1), стрельба из лука (1)....."

- Мне так много пришлось вынести? Да уж, не хватает только статуса "Великомученика."

"Сопротивление (MAX)"

"Вы выносите больше урона"

"Терпение (MAX)"

"Вам легче переносить боль"

"Подавление боли (MAX)"

"Усиливает навык "Терпение".

"Ваш порог боли намного ниже, чем кого бы то ни было ещё"

"Мазохизм (1)"

"Этап наслаждения болью"

"В случае пропуска атаки урон уменьшается, а выносливость восстанавливается."

Я внимательно прочитал объяснение каждого из дополнительных навыков. Мазохизм по-прежнему беспокоил меня. Не столько объяснение, сколько само название...

\*Пр. Пер - пусть спасибо скажет, что там нет приставки "садо")))\*

"Ладно хоть его уровень не повысился... Теперь понятно, почему солнце мне особо ничего не печет... Может попробовать себя ножом полоснуть разок? Хотя..."

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/21449/491084>