

- Я же говорила, что писец. Он приходит в рааазных обличиях..., - продолжала чернокнижница меланхоличным тоном.

Я проигнорировал её и начал озиаться вокруг, ища пути для отступления. И тут меня как будто током ударило. Я представил, как смотрю со стороны на нашу компанию, наше окружение. Все эти руины вокруг были хаотично разбросаны, но если присмотреться, можно легко понять, что самые крупные образуют кольцо, превращая территорию внутри в элементарную арену. И она имела лишь два прохода. Первый - в здание, из которого мы только вышли, второй же сейчас был перекрыт противником.

Другими словами, всё, что сейчас происходит вокруг, некая сцена перед битвой с боссом. Остаётся надеяться, что если мы забежим обратно в донжон, то волк за нами не погонится. Босс, обычно, не нападает, а ждет, пока его атакуют игроки. Как его обойти, мы уже покумекаем с чернокнижницей в безопасном месте.

- Давай-ка медленно и походкой рака обратно в донжон, - сказал я Адель и, подавая пример, первым начал пятиться назад.

После секундного замешательства она последовала моему примеру. Но тут волк встал в устойчивую стойку, расставив все четыре лапы на ширине плеч, так сказать, и очень громко завыл. Не в силах терпеть такой громкий вой, мне пришлось прикрыть уши ладонями. На фоне воя сзади послышался громкий грохот. Уже понимая, что произошло, я медленно обернулся, надеясь, что мне всё же показалось. Но нет, реальность жестока. А виртуальная реальность тем более - мне открылся вид обрушившейся арки входа, что хоронило весь план отступления.

- Что будем делать? - подала голос напарница.

- Сражаться, конечно же. Другого выхода у нас нет, - подвел печальный итог, - надо выложиться по максимуму. Даже не представляю силу этого пёсика, но, думаю, мы справимся.

Чем больше говорил, тем больше верил сам в то, что нам по плечу этот противник.

- Само собой. Будет неплохой проверкой на прочность, - заявила воинственно Адель.

- Слушай, а у тебя всегда такое переменчивое настроение? Минуту назад ты была в состоянии полной обреченности, - поинтересовался я таким резким переменам.

- Ох, Элвис, не понять тебе женскую душу..., - уклончиво ответила чертовка и сразу же перешла к делу, - как будем пса кончать?

- Мне кажется, ты сама себя понять не можешь, - подумал я, но вслух ответил лишь на её вопрос, - Стратегия нехитрая. Ты вперед не лезь и будь на безопасном расстоянии, стреляй в него, кидай все имеющиеся скилы. Ману не жалея. Я же буду стараться сделать ему

максимально больно. Твой питомец пусть атакует первым и отвлечет его на себя. Как только захватит внимание босса, подключусь я, а он пусть отступает. Когда босс будет переключаться на меня, то пусть нападает, пока снова не перетянет на себя агр. Можешь дать ему такие команды?

- Прямо такие нет. Придется самой контролировать, когда атаковать или защищаться.

- Жаль, конечно, но и так сойдёт. Постарайся, многое будет зависеть от тебя.

- Ой, как некрасиво в такой момент перекладывать всю ответственность на хрупкую девушку!

На такое заявление я только ухмыльнулся и сорвался в сторону волка-переростка, параллельно активируя бафф на увеличение урона.

На полпути меня обогнал питомец Адель. Он сделал вид, что нападает и когда внимание босса переключилось на него, резко отскочил обратно. Как раз к тому времени мне уже удалось подбежать к противнику с левой стороны и ткнуть обоими клинками в незащищённый бок, где, по моему мнению, заканчивалась грудная клетка. При этом я еще активировал «Рассечение», чтобы нанести максимальный урон и вызвать кровотечение.

По моему расчету, лезвия в волка должны были войти глубоко, но к моему удивлению все оказалось не так, как хотелось. Хотя, удивился я не сильно. Было ощущение, что мечи погружаются не в плоть, а во что-то более твердое и вязкое. Сразу вспомнилась битва с «дубовым» зомби на кладбище - как будто дерево рубил. Но, даже погрузив свои клинки на четверть их длины, я сделал боссу больно. Об этом можно было судить по его взвизгу и последующему переключению своего внимания на меня.

Он довольно шустро для своего размера отпрыгнул в сторону и сразу же перешел в атаку. Я успел увернуться в последний момент и подставить горизонтально правый клинок скорее инстинктивно, чем обдуманно. Такое бывает, когда сильно пугаешься и стараешься защититься руками. Уже который раз пока тут играю, преодолеваю желание закрыть глаза, когда ко мне что-то резко приближается. В этот раз тоже пришлось себя контролировать. Наверное, мои глаза сейчас были навывкате, и выглядел я совсем не воинственно, но уж лучше выжить так, чем умереть с брутальным выражением лица.

Зубы клацнули в опасной близости, но волк резко повернул голову и схватил поставленное в попытке защититься лезвие, тем самым остановив моё дальнейшее уклонение. Этот фокус застал меня врасплох, но я быстро сообразил что к чему, и вонзил левый клинок в открывшееся горло противника. На этот раз, хоть удар и был слабее, сопротивление плоти было меньше и лезвие вошло где-то на треть. А в следующее мгновение я уже летел в сторону от удара лапой, сетуя на то, что не усилил удар в шею никакой способностью.

Мои старания не были напрасными. Переключившись на меня, босс потерял из виду Адель с её питомцем. Пока моё тело кувыркалось от удара, чернокнижница осыпала его градом из своих магических снарядов, перед этим пальнув своим «мегазарядом», а её подручный повис на шее

большого волка словно клещ, стараясь хоть сколько то нанести ему урона.

Что сильно радовало – из оставленной мной раны капала кровь, особенно когда волк двигал головой. Похоже, не обязательно вызывать кровотечение умением или способностью. Оно может активироваться и при удачном ударе.

Пусть меня и отправило в полет от удара, урона мне нанеслось не слишком много – шкала здоровья показывала семьдесят восемь процентов. Через несколько секунд после столкновения с мягким лесным дерном, я был уже на ногах и вновь рвался в бой.

Пока босс старался сбросить с себя висевшего мертвым грузом питомца, я уже напал с правой стороны, быстро сократив между нами дистанцию, используя «Рывок». Удар получился хорошим – волк даже потерял на секунду равновесие, а клинок зашел глубоко под ребра противника.

После такой атаки было ясно, что босс сейчас переключится вновь на меня и повернет голову в мою сторону, чтобы укусить. Я быстро вытащил меч обратно, чтобы провернуть один до боли очевидный финт, который почему-то не сразу пришел мне в голову. Какое слабое место на голове есть практически у всех живых существ? Именно – глаза.

От полученной боли босс очень злобно зарычал и оторвал от своей шеи тушку висевшего волка одним сильным ударом лапы, аж с клоком шерсти. Про него он сразу забыл и переключился на меня, как и предполагалось.

Когда в мою сторону метнулась большая серая голова с разинутой пастью, я подгадал момент и ткнул что есть силы волка в глаз. Мне послышался приятный слуху перелив колокольчика. А вот и критический удар! Все пошло по плану.

Вот только план не учел того, что, даже попав в цель, мне не удастся остановить атаку. Поэтому после удачного выпада, пасть продолжала двигаться в моем направлении, погружая клинок всё глубже в голову, но при этом и не давая времени и возможности увернуться.

Укус пришелся сверху на левое плечо. Но из-за большого размера пасти вышло так, как будто босс укусил половину меня. Я почувствовал прямо таки «неигрушечную» боль, не смотря на то, что в игровой капсуле стоит её блокиратор, который уменьшает её на 80%. А так же услышал отчетливый хруст ключицы и еще каких-то костей плеча. Левая рука стала быстро неметь, хват ослаб, и пальцы сами по себе разжали рукоятку клинка. Но оставался еще один в здоровой правой руке.

Чувствуя, как волк меня валит на землю, скорее всего для того, чтобы окончательно загрызть, я переключил всё своё внимание на работу оставшимся оружием, которое зашло в голову боссу через глаз почти на всю свою длину. Как он не скончался от такого сразу же, было очень странно. Хотя если вспомнить, что всё вокруг – игра, вопрос переходил в разряд очень глупых. Этот мир настолько реалистичен, что я уже начал забываться, даже при том, что сейчас сражаюсь с аномально большой псиной, которой в реальности точно не существует.

Как бы то ни было, а умирать все равно не хотелось. Поэтому я вытянул из глаза клинок где-то на половину, мысленно активировал откатившееся «Рассечение» и погрузил клинок обратно, молясь, чтобы система засчитала это за удар. При этом не поленился еще повернуть его в ране, мстя за испытываемую боль.

Снова раздалось в голове «динь» и мне показалось, что хватка на моём растерзанном плече ослабевает. К тому времени я уже лежал на полу в луже собственной крови, и теперь на меня навалилась еще и вся тяжесть туши обмякшего босса. Можно считать, что мы победили. Нос только сейчас учуял запах жженой шерсти. Похоже, пока шла борьба, напарница не теряла времени и хорошо так подпалила шкуру волка.

Внимание!

Сражаясь с противником, вы оттачиваете свои боевые навыки! После победы в бою ваша сила и выносливость увеличиваются на 2, концентрация и реакция на 5.

Ого! Какая приятная награда за все мои страдания. Получается, что чем сильнее противник, тем больше будет награда за его убийство? Что ж, вполне логично. Или, может быть, она зависит от конечного состояния после победы? Я сейчас буквально при смерти, поэтому и наградить система меня решила достойно. Кстати, об этом, надо проверить общее положение дел и обстановку.

В верхнем левом углу под полоской здоровья виднелись какие-то значки. Как оказалось, это были дебаффы «Кровотечение», «Перелом» и «Увечье». С этим можно вообще жить то?! Здоровье держалось на отметке одиннадцать процентов, и оно убывало из-за кровотечения по проценту за пару секунд.

Попыток вылезти из-под мертвого тела в таком состоянии я даже не предпринимал. Страшно было даже дышать нормально. Но ощущение крайне непривычное – чувствовалось онемение и дискомфорт. Боль уже ушла, поэтому было странно находиться при смерти и при этом чувствовать себя вполне сносно. Тут тяжесть от туши начала пропадать, так как оказалось, что поверженный босс начал испаряться, как это делают обычные монстры.

- Эй, ты там живой? – ко мне подбежала Адель и посмотрела на меня сверху вниз с обеспокоенным лицом. Как-то оно не клеилось к её обычному образу позитивной девушки-язвы.

- Быть раздавленным насмерть мертвой тушей волка? Нет уж, такого повода для подколов тебе точно не дам, – прокрихтел я в ответ, – но вот от кровотечения двинуть копыта вполне могу.

Я постарался сесть. При движении боль вернулась и левая половина тела начала раздражающе ныть, а рука совсем не слушалась, свисая плетью.

- На, выпей быстрее, – протянула она мне какой-то красный шкалик. На мой сарказм она никак

не отреагировала, хотя я ожидал, что начнет огрызаться в ответ.

- Это что, зелье исцеления какое?

- Пей, давай! – прикрикнула она.

Я начал осторожно осушать сосуд, больше всего напоминающий пробирку, удивленно косясь на неё. Чего кричать то? Я ж не дурак, умереть вот так заболтавшись. Похоже, кровотечение со временем замедляется, так как «тик» кровотечения увеличился до пяти секунд, и моё здоровье составляло четыре процента.

- Если быть точной, то Малое зелье здоровья, - начала объяснять Адель научным тоном, пока я цедил эликсир, - почти мгновенно восстанавливает часть очков жизни, снимает некоторые дебаффы и лечит легкие увечья. Очень полезная вещь, знаешь ли. Неужели за столько времени игры ты ни разу им не пользовался?

- Как-то не было необходимости, - сказал я в ответ, когда выпил всё содержимое, - да и денег лишних нет, - пробурчал уже более тихо.

Действительно, в особые заварушки попадать мне не приходилось, а все полученные раны вылечивал обычной едой, которая давала различные баффы на ускоренную регенерацию.

После употребления зелья было чувство чего-то теплого, бегущего по пищеводу. Прямо как будто выпил рюмку коньяка, только не было горечи. И вкус у зелья чем-то напоминал вкус крови, отдавая железом и вяжа язык.

- Раз, два, три... - начал я мысленно считать.

На счёте «пять» тепло стало чувствоваться во всей левой части тела и особенно в плече. Медленно, и как-то нехотя начало отступать чувство «нытья» и вернулось ощущение левой руки.

Сначала осторожно, а потом всё более смело начал двигать рукой и разминать плечо, чтобы проверить всё ли зажило. Чернокнижница наблюдала за всем этим молча, покорно ожидая, когда я успокоюсь. Рядом с ней сидел её питомец и смотрел на меня с непонимающим взглядом, слегка наклонив голову набок. Он был весь в ранах, отсутствовало одно ухо, и местами была вырвана шерсть вместе с кожей. Зрелище жутковатое.

- Спасибо, но вкус какой-то странный у него, прямо как кровь. Могли бы придумать что и повкуснее. И это...давай тебе нового питомца найдем, а то от этого в дрожь бросает. Зомби и то хорошечнее и симпатичнее выглядели.

- Естественно есть и «повкуснее». Но то, что повкуснее и стоит подороже, - её привычная для

меня ухмылка снова вернулась, - этот был самым дешевым. Пока что переплачивать за вкус смысла не вижу. Главное в лекарстве не вкус, а его польза. Волчика надо заменить, согласна. Он так и так в следующем бою свалится после первого удара.

- И, знаешь, меня беспокоит то, что ты знаешь вкус крови... - добавила она после секундной паузы, смотря на меня как-то задумчиво.

- Хах, логично, - усмехнулся такому практичному заявлению на счет эликсиров. Последнюю же фразу на счет вкусовых знаний проигнорировал, сделав вид, что не расслышал.

Удостоверившись, что всё в порядке, я уже уверенно поднялся на ноги и подобрал разбросанное тут и там своё оружие.

- Как-то даже обидно, что после победы над таким боссом, от него ничего не осталось. А ведь мы почти погибли, сражаясь с ним, - вздохнула Адель, осматривая место, где раньше валялось тело волка-переростка, - хотя боевого опыта получила много - сразу всю шкалу заполнила, да еще с хвостиком.

Если учитывать, что при заполнении шкалы опыта давалось 3 основных и 4 второстепенных очков характеристик, то у меня шкала умудрилась заполниться аж дважды. Как только вернемся в город, распределю все характеристики и пойду снова на тренировочную площадку. Как показала практика, необходимо отработать имеющиеся приёмы и срочно изучить новые.

- На счет того, что «мы почти погибли» ты преувеличиваешь, с тебя даже волос не упал. В итоге только я пострадал. И то мои раны серьезными не назовешь, раз их излечило простенькое зелье, - прокомментировал я её высказывание.

- Кстати, ты сказала, что что-то должно было выпасть. Такое вообще бывает? Мне из моба еще ни разу ничего не выпадало, я даже не представляю, как это должно выглядеть. Если только сам что-нибудь отрывал себе на память, - тут вспомнилась моя охота на однорогих коз.

- Мне кажется, просто ты не оценил всю опасность ситуации. Еще бы несколько секунд и тебя бы он загрыз уже насмерть. А со мной он потом разделался бы вообще в два счета. У меня защиты никакой и уворачиваться так ловко, как ты я не могу, а питомец бы не стал для него преградой. Он вон половину боя висел у него на шее, а видимого результата не было. Босс его почти не чуял. Нам очень повезло, что волчара умер от кровотечения. Ну, думаю, что от кровотечения... А на счет того, что тебе еще ни разу не выпадал лут, могу объяснить одним словом - неудачник, - переняла она мой стиль общения сразу на две темы.

- Бы, бы, бы, бы... - повторил противным голосом, передразнивая, - слишком много «бы». Вышло так, как вышло. Мы победили и точка - сойдемся на этом.

- А вот на счет лута не надо так сразу меня клеймить. Сражался я не так уж и много. Или может моя удача просто копится, чтобы потом из какого-нибудь кролика мне выпали бы

легендарные клинки, - решил разыграть сценку мечтательного парня, хотя на самом деле сам мало в такое верил. А затем озвучил только что пришедшую в голову мысль - ну или это всё выбранная мной сложность игры.

- Неужели самую высокую взял?

- В яблочко. Сам до конца не понял, почему так решил поступить, - пожал я плечами, - просто заинтриговала такая фишка, наверное. Решил попробовать.

- Спешу тебя расстроить, но количество добычи не зависит от сложности. Я сама хоть и играю на обычной, но знаю парня, который на максимальной сложности получал немало хороших трофеев. Ну, по крайней мере он мне так говорил... - последнее предложение прозвучало уже менее уверенно.

- Кстати, Адель, а после нашей победы у тебя автоматически увеличились какие-нибудь характеристики? - перевел тему в интересующее меня русло. Мне все не давало покоя то, что свободных очков я получил в два раза больше, чем она, значит, мне начислилось намного больше боевого опыта.

- Нет, только опыт, - ответила девушка с непонимающим взглядом. По нему было ясно видно, что она не врала, а ответила честно, не ожидая такого вопроса.

Похоже, что механизм распределения опыта и персональных наград тут не так прост, как я предполагал. Уже можно смело утверждать, что тот, кто нанес смертельный удар противнику, даже будучи в отряде с другими, будет вознагражден куда больше остальных. Окрещу для себя это открытие аббревиатурой ЗПУ - Законом Последнего Удара.

- Если ты сейчас думаешь, что раскрыл какую-то великую тайну, то мне вновь придется тебя огорчить. То, что убийца получает больше всех опыта и даже достижения, было известно уже очень давно, - сразу же обломала ведьма с довольной улыбкой, как будто прочитала мои мысли. Настроение испортить она мастер...

- Примите мою благодарность за помощь, храбрые Странники, - вдруг кто-то третий вклинился в наш диалог.

Повернув голову в сторону голоса, я увидел человека, чье лицо было скрыто капюшоном балахона. Голос был до боли знаком и уже спустя мгновение вспомнился его хозяин - наш хороший знакомый, Аль Сахим. Какого беса он тут забыл и как вообще сюда попал?! Мы же договорились с ним встретиться после выполнения задания у храма.

- Пока что не за что. Мы еще не нашли кристалл, - ответила ему на это Адель, которая почему-то совсем не выказала удивления от его незапланированного появления.

- Считайте, что нашли, - из-под капюшона послышался хриплый смех.

После этих слов он достал из широкого правого рукава своей рясы черный камень. По форме он полностью повторял зеленый кристалл из склепа, но отсвечивал черным светом и как будто бы коптил дымом. Смотри-ка, как вышло! Значит, даже если в игре есть квесты с сюрпризами, то они могут быть и приятными.

- Ну, раз так, то давайте обсудим нашу награду, - обрадовался я такому повороту событий и начал убирать оружие в ножны.

- Оооо, конечно же, - протянул старик с какой-то хищной интонацией, - для вас обоих у меня есть одна награда - смерть!

<http://tl.rulate.ru/book/23173/480381>