Шел пятый игровой день моей незапланированной лесной прогулки. Этот лабиринт деревьев порядком уже осточертел. Начал замечать, что сам начал звереть от этого однообразия. После ночи в пещере убитого мной волка, я, как и планировал, начал тренироваться. Отжимания, отработка приёмов, спринт, жалкое подобие паркура среди поваленных стволов и оврагов. Хотелось узнать, повлияет ли это как-нибудь на развитие персонажа или характеристики можно повышать только в бою.

Что радовало, так это то, что от постоянного питания ядовитой ягодой, сопротивление яду поднялось еще на 10%, и в сумме было равно уже 15%. Теперь и здоровье заметно меньше от неё проседало, и ощущения после поедания были уже не такими неприятными. Дозу приходилось повышать, поэтому голод уже не так сильно мучил, но толком наестся всё равно не удавалось.

Из агрессивной лесной живности попадались только волки-одиночки и какие-то бешеные лисы. И с теми и с другими один на один справлялся без особого труда, хоть и порой с легкими ранениями. Сражения с ними тоже начали приедаться. Порой на месте их истлевающих туш оставались клыки или когти, которые я старательно собирал в сумку.

Радовало то, что в результате всех этих боёв мне удалось повысить свою ловкость еще на 4 единицы, выносливость на 1 и силу на 2. Это основные характеристики в игре, что являлись классическим набором во многих других ММОРПГ. Был еще интеллект, но он пока не соизволил повышаться и был у меня на уровне зеро. Даже неловко было от того, что я в рамках игры считаю тупым.

Еще существовали независимые второстепенные характеристики. В их число входили реакция, концентрация, стойкость, сопротивление и сила духа. Кажется, изначально они у меня тоже были равны нулю, но это не точно, так как до этого момента соизволил зайти в данный раздел меню только в самом начале игры.

Обо всём этом я узнал просто поизучав меню и все его вкладки. Это занятие оказалось очень полезным. Также там была куча других классических для РПГ-игры параметров, начиная от максимальной скорости бега и сопротивлений к разным видам магии и заканчивая скоростью регенерации основных показателей (здоровье, мана, энергия) и устойчивостью к различным типам ударов.

Что вызывало тревогу, так это отсутствие величин атаки, хотя эти параметры тоже присутствовали, просто напротив них ничего не стояло. Напротив скорости атаки стояла цифра 2, сообщающая, что мой самый быстрый удар занимает две секунды.

Ломая голову о премудростях системы, я продолжал то идти, то бежать по лесу, в надежде, что когда-нибудь выберусь из него. Неужели все эти приключения наказание мне за то, что я подворовывал в начальной деревне? Существует ли какая-нибудь карма в этой игре? У меня уже была куча вопросов.

Ночевал на деревьях. Они стали уже не такими высокими и большими, и я стал забираться на

них с помощью веревки, что была в сумке со времен моего ухода из деревни. К одному её концу привязывал меч и, раскручивая, перекидывал его через ближайшую ветку. Ну а дальше забирался как когда-то в школе по шпагату и привязывал себя к стволу, чтобы ненароком не свалиться. Ночевки не из приятных, однако.

Еще я начал замечать, что с тем, как стали уменьшаться деревья в размерах, количество живности наоборот начало увеличиваться. По ночам, как и предполагал ранее, выходили какие-то хищники, которых, к счастью днем встречать не приходилось. В темноте не удавалось рассмотреть как они выглядели, но хватало размеров горящих глаз, звуков и силуэтов, чтобы понять, что сражаться с ними не стоит. Появилась надежда, что деревья скоро превратятся в мелкий кустарник, а затем вообще исчезнут и я, наконец, освобожусь из лесного плена.

Бредящего меня с кислой миной на лице и жующего «Токсичную рябину», лес решил, видимо, побаловать разнообразием. Впереди вновь забрезжило пространство, свободное от деревьев. Второй раз за всё путешествие. Но я уже не спешил радоваться, ожидая вновь какой-то подставы. Как и оказалось, это было вовсе не окончание моих лесных приключений.

Когда вышел на очередную поляну, я оказался на выжженной земле. Обгоревшие пни и стволы деревьев говорили о том, что эта полянка «искусственного» происхождения. То ли сюда ударила молния, то ли еще что произошло, не знаю. Надо радоваться, что это явление не устроило огромный лесной пожар, в котором я непременно бы превратился в подгоревший кусок шашлыка. Уверен, что гореть заживо, даже в игре, занятие очень неприятное.

Это с виду унылое и не особо пышущее разнообразием место меня очень заинтересовало. Возможно, это просто из-за того, что перед глазами постоянно был только пейзаж из лиственных, хвойных и так далее. Я начал гулять по поляне и осматривать черные скелеты стволов, что стояли или валялись в разных «позах». Мне это напомнило некий музей в стиле арт-хаус. Эта мысль меня очень повеселила, и я ходил среди стволов с идиотской ухмылочкой.

Вот это валяющееся изогнутое бревно похоже на кобру с раскрытым капюшоном, а вот этот накренившийся полуобгоревший ствол напоминает рогатого оленя... Так и ходил, фантазируя и придумывая разные ассоциации.

Тут неожиданно пересекся взглядами с одним из «экспонатов». На меня смотрели пустые глазницы огрызка дерева, что, сгорело практически полностью. Остался только один грубо обломано-обожженный край ствола, который напоминал обгрызенный ноготь или сколотый зуб, что острием хотел проткнуть небо. И вот один его кусок, который оказался не задет огнем, был очень похож на некое гротескное лицо с прищуренным «дырявым» взглядом. А одна жирная линия древесного узора напоминала безумную кривую улыбку.

Вспомнилось сразу, как я когда-то увлекался резьбой по дереву. Мне нравилось вырезать из деревянных болванок различные фигурки и безделушки. Это очень увлекало и успокаивало.

- Маска..., - пробормотал растерянно, - а почему бы и нет?

Действительно, заняться всё равно нечем, а так можно будет скоротать время, да и можно вспомнить старые добрые времена. Тем более, это должно считаться чем-то вроде создания вещей. Пусть я мало им интересовался, всегда отдавая предпочтение боевой составляющей, но и вырезать из дерева в игре мне приходится впервые, причем своими руками. Похоже, что крафт в играх с полным погружением будет увлекать не меньше, чем эпичные сражения и охота за новыми открытиями.

Ностальгия и так часто появляющееся чувство эксперимента взяли верх, и я бесцеремонно занялся вандализмом, ломая данную экспозицию. Аккуратно вырубив клинком кусок дерева вместе с понравившимся мне фрагментом, я вновь погрузился вглубь леса.

Занялся делом во время очередного привала. Вот и пригодился мне кинжал, который я когда-то нашел в разрушенной башне. Им я старательно отсекал всё лишнее от куска дерева. Всё больше он принимал тот образ, что был у меня в голове. Я увеличил прорези глазниц, для более удобного обзора и сделал по древесному узору той «улыбки» разрез. Это должно облегчить дыхание и говорить будет проще, думаю.

После всего этого пришлось еще делать крепление для нее, чтобы она удобно и плотно сидела на лице. Закрепить её, просто прислонив к лицу, как обычно принято в других играх, не получилось. В который раз выручила веревка, вот уж незаменимый инструмент оказался.

В целом маска вышла слегка жутковатой, а если представить меня в боевом режиме с горящими глазами, то буду выглядеть вполне устрашающе. Особенно, если её еще покрасить и обработать как следует. Но для этого под рукой не имелось необходимых ингредиентов и инструментов. Как только я надел маску, чтобы её примерить и проверить крепление, передо мной появилась пара системных сообщений.

Внимание!

Был создан предмет «Маска лесного духа» (низк. качество). Экипировка предмета повышает защиту лица, сопротивление Магии Разума +7%.

Особое свойство: «Инкогнито» - ваше лицо скрыто, имя не отображается даже для знающих Вас игроков.

Внимание!

После создания предмета Вами были выявлены умения в профессиях резчик по дереву и мастер брони. Доступно создание предметов уровня «новичок».

Ну, свойство как бы логичное. Маска для того и предназначена, чтобы скрывать лицо. Второе же сообщение было мне немного не понятно. Как так вышло, что после создания одного предмета сразу же рекомендуются две профессии? Что за предметы могу теперь создавать? Дастся ли их список с рецептами их создания? Могу создавать предметы уровня «новичок»

только этих двух профессий или и других?

Похоже, как окажусь в городе, надо наведаться к какому-нибудь НПС-крафтеру. Да даже опытный игрок подойдет. За получение информации можно и навязаться кому-нибудь, прикинуться совсем наивным нубом (что отчасти будет правдой) или заплатить на худой конец. Но сначала надо поискать изменения во вкладках меню, может, и сам разберусь без посторонней помощи.

Маску я решил не снимать – какая-никакая защита, и дальше уже пошагал по лесу в ней. В маске, рваной одежде и весь в крови и грязи. Со стороны, возможно, я реально выглядел как лесной дух или еще какой-нибудь обитатель этого леса.

Так шагал еще четыре игровых дня. Тренировал тело, махал мечами просто так и дрался с одиночными монстрами, прятался от волчьих групп, которые начали попадаться всё чаще, питался ядовитыми ягодами, а ночью или сидел на деревьях или очень аккуратно крался среди их стволов. К счастью ночные монстры больше не выходили. Всё это было, по моему мнению, хорошими знаками, которые говорили о том, что лес скоро кончится.

Удалось еще поднять основные характеристики всех видов, кроме всё того же интеллекта. Из второстепенных хорошо поднялись только реакция и концентрация. Остальные же вообще не изменились. Еще скопилось немало свободных очков характеристик, которые я мог распределять по своему усмотрению, но пока их вложить куда-то не удавалось, так как система требовала, чтобы это делалось рядом с каким-то Камнем Роста.

Соппротивление ядам поднялось до 19%, после чего вообще выработался иммунитет к яду от ягод. С одной стороны это хорошо, ведь теперь я мог их есть, не контролируя постоянно уровень здоровья, хоть вкус лучше и не стал. С другой стороны – теперь придется искать другую отраву, чтобы дальше повышать сопротивление. Это дело запускать я точно не планировал.

Еще после всех забегов по лесу открылось моё первое достижение «Бегун» 1 уровня, которое было пассивным и увеличивало скорость бега на 5%. Вроде мелочь, но и то приятно, тем более показатель уровня явно намекает на то, что данное достижение можно развивать и дальше.

На десятый день блуждания по лесу, наконец, показался просвет среди деревьев. И на этот раз это была реально опушка. Лес кончился! На радостях, я перешел на бешеный галоп и, прорываясь через какой-то плотный кустарник, вывалился «наружу», скатившись в какой-то овражек. Когда выбирался из него, то поднимая голову обнаружил, что передо мной чуть вдаль идет жаркое, хоть и малочисленное, сражение. Не желая выходить сразу, решил понаблюдать за боем из своей засады.

Трое игроков отчаянно сражались с крупным медведем, который на четвереньках был ростом со взрослого человека. Косолапый в данный момент плотно прижимал игрока с топориком и круглым щитом, который отчаянно не давал тому прорваться к своим товарищам.

За спиной щитоносца стоял лучник, который сыпал стрелами, стреляя больше не прицельно, а на скорость. Третий же читал некоторое время какое-то заклинание, после чего с его рук сорвалась молния, что стеганула плетью зверя. Крики игроков хорошо оглашали окрестность, отчего их было отлично слышно.

- Хорош стрелять как бешенный! Лучше прицелься и попади куда-нибудь в болезненное место!

- А ты не маячь передо мной, а то прилетит в итоге тебе в болезненное место!

- Суркулус фульгур! – магу было не до ругани, так как ему приходилось выкрикивать слова заклинаний.

- Ррраа! – медведь был тоже не прочь поддержать беседу.

Судя по одежде и вооружению игроков, они себя сильно переоценили. На танке из тяжелой брони были только плохенький шлем и кираса. Щит напоминал больше не часть защитной амуниции, а дно бочки, которое оббили металлическими лентами. Было удивительно, как воин умудряется им блокировать удары такого гиганта. Меч был похож на мои.

Лучник и маг вообще были без доспехов. На счет мага всё ясно, а вот то, что лучник не позаботился о своей защите хотя бы мало мальски, выглядело странно. Оружие стрелка на таком расстоянии рассмотреть было сложно, но, вроде, ничем не выделялось, а маг вообще пускал молнии из ладоней. Либо на посох не заработал, либо он нужен не всем магическим классам.

- Парни явно нуждаются в помощи, так что не стой столбом и сделай уже что-нибудь, - а это уже мой внутренний голос, который за время блуждания в лесу начал проявлять себя всё чаще и чаще как отдельная личность. Всё же даже онлайн-игра пока не изменила моего одиночества. С другой стороны я и не рвался избавиться от своей социальной изоляции.

Свою поклажу оставил на месте засады и слегка завалил сухими листьями, коих было тут в избытке. При каждом столкновении с противником, приходилось скидывать сумку с вещами, так как в бою она заметно уменьшала подвижность, пластику и устойчивость (когда она мотается из стороны в сторону как маятник, сложно удерживать равновесие). Где же эти классические инвентари, которые есть во всех играх? Кстати, не замечал, чтобы у Адель была какая-то сумка. Что-то не хватило ума поинтересоваться...

Я перешел на бег, чтобы быстрее сблизиться со зверем. Так как вылез из ямы аккурат за спиной медведя, он меня не видел. Даже игроки заметили моё появление, только когда я уже приблизился к мишке на расстояние удара. Их лица синхронно вытянулись от удивления. Маг даже прекратил читать свои заклинания. Оно и понятно, я бы тоже на их месте удивился, если бы неожиданно из леса выбежал вооруженный мужик в лохмотьях и со странной маской на лице.

Мудрить, как по мне, не имело смысла, поэтому атака пришлась на задние ноги в районе суставов. Был расчет, что так удастся покалечить медведя и у него поубавится прыти. Перед этим активировал Заточку, что стало для меня уже приобретенным рефлексом. От силы удара, а может реально удалось подрезать сухожилия, ноги медведя подкосились, что дало нужную передышку воину со щитом. Он отбежал к своим товарищам и быстро стал пить какие-то эликсиры, видимо, восполнял здоровье.

Тем временем я не стал дожидаться, когда до косолапого дойдет с какой стороны его бьют, и пытался нанести ему как можно больше урона, целя на этот раз в спину. Удалось ударить несколько раз и напоследок использовать «Рассечение», причем старался сделать так, чтобы раны были максимально большими, а не глубокими. Почему-то кажется, что так кровотечение будет сильнее.

Как и ожидалось, как только зверь пришел в себя, он сразу же развернулся ко мне. Причем еще успел и правой лапой ударить прямо с разворота. Но я проскочил под ней, чуть ли не стелясь параллельно земле, и вгрызся ему Рывком в правый бок. Оставив две глубоких раны, отскочил назад, чтобы осмотреться и продумать дальнейшую стратегию.

К тому времени воин вновь вернулся в строй. Он с разбегу врезался щитом в медведя с такой силой, что тот сел на свою пятую точку потеряв ориентацию в пространстве. Видимо, этот приём оглушает. После этого в его грудь ударили почти одновременно разряд молнии и пара стрел.

Троица игроков при моём появлении сразу как-то притихла, а вот медведь, наоборот - начал реветь пуще прежнего. Пусть он уже и был весь изранен и ослаблен, бдительности я не терял. Зато вот танк, похоже, расслабился, за что незамедлительно поплатился.

Он вышел из защитной стойки и отвел руку за спину, собираясь нанести сильный удар сверху вниз. Для хорошего размаха ему пришлось опустить щит, который, видимо, был тяжелым. Зверь сразу же этим воспользовался и резко, без широкого размаха, скорее толкнул, чем ударил лапой. Даже такого толчка хватило для того, чтобы воин потерял равновесие. После этого медведь резко вскочил, встав на задние лапы, после чего обоими лапами обрушился на несчастного, усиливая удар всей своей массой.

Тот успел только крикнуть, выпустив изо рта фонтанчик крови. Но даже от такого сильного удара танк не умер, и теперь старался выползти из-под придавившего его медведя. Косолапый же решил в ход пустить свои страшные челюсти, чтобы добить свою жертву.

- Стреляйте, давайте! Он меня сейчас жрать будет! - истошно завопил неудачник.

Я бросился сразу же на перехват. Сейчас медведь был полностью погружен в процесс умерщвления и ничего кругом не замечал. Опираясь на прошлый опыт сражений, и логично предположив, что удар в шею должен быть одним из самых эффективных, наметил точку чуть ниже хребта и хорошо так разогнавшись, использовал в довесок «Рывок».

Импульс получился на удивление мощным, поэтому поломанный клинок вошел почти по самую рукоять, скорее всего, проткнув шею насквозь. Даже не подозревал, что скорость от скилла складываются со скоростью бега. Еще послышался в голове резкий звоночек, что оповещал о том, что удар вышел критическим.

Но на этом я не остановился и, отпустив вонзенный клинок, занес второй высоко над головой, обхватил рукоятку двумя руками и вогнал его все в ту же шею, только вертикально. Меч воткнулся рядом с первым, образуя с ним букву «X». Вошел он где-то на половину своей длины, но и этого хватало, чтобы проверить моё придуманное на ходу комбо. В общем понадобилось несколько секунд для всех этих манипуляций.

Под истошные вопли парня, дрыгающегося где-то под ногами, и рев боли медведя, я уперся ногой в ближайшую рукоять, отталкивая её от себя, и одновременно потянул на себя другую рукоять, что так и не отпустил после удара. Мой крик от прилагаемых усилий дополнил их оружий «дуэт». И вот оно - перекрещенные лезвия сыграли роль ножниц. Вот только перерубить позвоночник не удалось, так как оружию было далеко до бритвенной остроты, но смачный хруст явно намекал на серьезный перелом, а голова животного сразу обвисла. Медведь обмяк и свалился на бедного игрока, что также безуспешно старался выползти из-под туши.

Внимание!

Сражаясь с противником, вы оттачиваете свои боевые навыки! После победы в бою ваша сила увеличивается на 1, интеллект на 2.

Внимание!

Получено достижение «Смекалистый убийца»!

Видимо, Вам мало методов убийства, которые предоставляет этот мир и Вы решили придумывать свои. Но даже такое извращенное хобби заслуживает поощрения.

Награда: 10 свободных очков характеристик, 15 очков второстепенных характеристик, 20 очков умений.

Хорошо, что на мне была маска, которая скрыла моё охреневающее лицо. К оповещениям о повышении той или иной характеристики уже привык, хотя повышение интеллекта удивило, а вот достижение стало приятной неожиданностью, и еще приятнее было вознаграждение. Это очень мотивирует на новые подвиги!

Я убрал мечи в ножны, сдерживаясь, чтобы не заплясать от радости, тем временем как тело поверженного противника медленно начало испаряться. Воин встал и вперился в меня недобрый взглядом. Похоже, что благодарить он не собирался.

Всматриваясь в прорези глазниц маски, он неожиданно сделал выпад клинком, втыкая его мне в грудь рядом с сердцем. Я отреагировал слишком поздно, поэтому уклониться не успел и, отпрыгнув, инстинктивно прикрыл рану рукой. Не успел набрать воздуха в грудь, чтобы разразиться непристойными словами возмущений, как меня опередил один из его друзей.

- Эй, ты чего творишь? Он же нам помог! – крикнул ему его товарищ-лучник.

- Ага, конечно. Помог... Он медведя добил! А мы должны были принести солдатам его сердце в доказательство, чтобы выполнить квест. Так что теперь оно, скорее всего у него. А еще он выглядит как типичный плейкиллер, который по лесам шастает в поисках жертв. Посмотри не него! Так что если его прикончим, после него точно останутся все квестовые предметы и, может быть, еще что полезное. Не стой столбом и мочи уже этого ушлепка!

У меня от такого заявления даже слова в горле застряли. Это как так можно было придумать такую ересь и убедить в ней других, причем за такое короткое время? Увидев, что стрелок взял меня на прицел, а маг начал пить эликсиры, сразу понял, что драки не избежать. Ох, как же бесят меня такая тупость и уверенность в своей правоте! Еще они понимают, что это всего лишь игра и им за такое убийство ничего серьезного не будет, пусть даже я окажусь невиновным. Безнаказанность многих лишает морали.

Хрипя от злости, потащил клинки обратно из ножен. При этом я начал идти по кругу так, чтобы между мной и лучником стоял этот придурок со щитом. Так, по идее, лучнику будет сложнее целиться. Вот только еще про мага не стоит забывать. Трое на одного. Это не бой, а избиение какое-то. В голове сразу же пронеслись неприятные воспоминания из реальности, что добавило еще больше ярости. Что ж, если мне не победить, то хотя бы сделаю им максимально неприятно. Похоже, это скоро станет моим кредо. Невольно мой рот растянулся в нервной ухмылке. Все же первый бой против игроков. Даже волнуюсь как-то...

Я не стал дожидаться, когда стрелок решится атаковать и сделал ход первым. Захотелось повторить недавний приём с Рывком, перешел на бег, быстро сократив и так небольшую дистанцию между мной и неблагодарным воином. Как только приблизился на расстояние удара, он прикрылся щитом, чтобы заблокировать мой удар. Но моей целью был не он.

Широко шагнув вперед и немного в сторону правой ногой, чтобы поровнять с их защитником, я прокрутился на ней против часовой стрелки, в результате чего он оказался у меня за спиной. Пока тот соображал, что произошло, я, стараясь не терять разгон, понесся дальше, активируя «Рывок». Быстрее всех сообразил, что происходит, их маг.

- Суркулус фу... - договорить он не успел, так как получил в грудь удар клинком. Кроме того, что я проткнул его насквозь, еще активировал «Рассечение» и сбил его с ног. Удар получился настолько сильным, что я чуть не улетел вслед за ним, стараясь не отпустить меч. Все же парень был куда легче того медведя и поэтому ему не хватило массы погасить всю инерцию умения.

Чтобы не потерять равновесие, просто оттолкнулся ногой от него самого, тем самым

одновременно вынимая клинок из тела и роняя мага дальше. Противник повалился на землю, а я тем временем бросился в сторону лучника.

Пока я проделывал все эти финты, уже трижды на опасно близком расстоянии пролетали стрелы. Когда повернулся к нему, мне точно в левое плечо прилетел очередной снаряд, причем удар был не слабым. Видимо, парень хорошо прицелился. Оценив своё попадание, он потянулся к колчану за следующей стрелой. Мне нельзя позволить попасть ему второй раз.

Обрубив торчащее древко мечом, кинулся в его сторону. Тем временем ко мне наперерез бежал его компаньон. Но я оказался куда быстрее. Подскочив к стрелку, полоснул его по груди с правой снизу вверх, при этом ловя стрелу практически в упор. В этот раз она попала в солнечное сплетение, но было видно, что рана неглубокая. Видимо, хорошо натянуть лук он не успел.

Встретившись лицом к лицу с моей жертвой, я прочитал страх в его глазах, а себя поймал на мысли, что мне это нравится. Нет, не факт того, что меня боятся, а вот всё это – сражение с другими людьми. Вся гамма эмоций, которую удалось пережить во время боёв в других играх, меркла по сравнению с тем, что могла предложить Терэстра. Он даже не попытался как-то сопротивляться, а просто зажмурился, сделал шаг назад, прикрываясь от следующего удара своим оружием, выставив его вперед. Такое поведение выдавало в нем даже более неопытного игрока, чем я.

Естественно, что луком удар сложно заблокировать, тем более, если тебе его даже еще не начали наносить и ты не знаешь с какой стороны он придется. Чтобы закончить побыстрее, просто вонзил мечи ему в горло под подбородок. Снова приятный сердцу звоночек под совсем неприятные звуки предсмертного хрипа, и тело игрока сразу же обмякло, как марионетка, у которой обрезали все ниточки разом.

- Ах, ты ж, сукааа! – проорал мне в спину зачинщик этой драки. После этого сильный удар щитом сзади придал мне хорошее ускорение вперед и я, не устояв на ногах, повалился на землю. Не теряя на секунды на досадные размышления, вскочил на ноги, краем глаза отметив, что здоровья у меня осталось всего 30%.

Повернувшись к противнику, увидел, как он несется на меня, выставив перед собой щит. Видимо, снова хотел взять на таран, словно дикий кабан, который мне встречался в лесу или те козы, что встретились мне еще в начальной деревне. Увернуться от такого приема труда не составит. В последний момент я сделал кувырок влево, так как справа он мог подрубить меня мечом, и припустил стрелка в сторону всё еще живого мага. За спиной вновь послышалась ругань.

Колдун за время, пока мне пришлось возиться с лучником и бегать от воина, успел прийти в себя, встать на ноги и, судя по тому, что он не кровоточил, выпить зелье здоровья.

- Суркулус фульгур! – выкрикнул он, выставив перед собой обе руки.

Я резко пригнулся, и магический заряд прострекотал у меня над головой, обдав мои волосы статическим электричеством, отчего те встали дыбом. Второй раз выстрелить ему не позволил.

Активировав «Рывок», сократил оставшуюся между нами дистанцию и прервал того на середине чтения заклинания ударом рукоятью в висок. Маг на секунду потерял ориентацию, за что и поплатился. Юркнув ему за спину, с разворота рубанул его по шее сдвоенным ударом клинков. Снова звоночек, извещающий о том, что прошел критический урон, а голова противника отправилась в полет. Туловище игрока упало, и я потерял к нему интерес.

- Что-то у меня входит в привычку атаковать со спины. Может, надо было брать какого-нибудь ассасина? – промелькнула мысль.

Тем временем ко мне приближался красный от злости последний противник. Он просто шел в мою сторону, потому что торопиться спасать было уже некого. Я в свою очередь просто стоял на месте, переводя дух и обдумывая следующие свои действия. Здоровья у меня осталось 26% - видимо, электрический снаряд как-то меня задел. Выносливости тоже оставалось чуть больше четверти шкалы, всё же такие быстрые перемещения между противниками и постоянное использование способностей не могли пройти бесследно.

С другой стороны, воин тоже был не первой свежести. Его и медведь чуть не убил, и за мной ему пришлось погоняться. Но всё же моё положение на данный момент было куда хуже, а значит топиться не стоит. Чем дольше тяну время, тем больше шансов выжить.

- Я так и знал! Говорил же им, что ты ПК. Если бы они не сомневались, ты бы уже отправился на перерождение, ублюдок! – орал воин, приближаясь. У него явно что-то с нервами, да и логика хромает.

- Вообще-то вы на меня первыми напали. И это после моей то помощи. Между прочим, я тебе жизнь спас, – ответил ему, одновременно вынимая стрелу из груди, что так и оставалась торчать. Из-за маски голос звучал немного приглушенно и более низко.

- Заткнись, тварь! Сейчас ты за всё ответишь! – как-то быстро закончились аргументы у моего оппонента. А ведь был расчет, что он вольется в спор, давая мне времени перевести дух.

Перехватив меч наизготовку, и прикрывшись щитом, он направился ко мне уже более быстрым шагом, зыряка своими бешеными глазами поверх его кромки. Когда он приблизился на расстояние удара, он сделал резкий колющий выпад. Ну, наверное, он думал, что этот выпад был резким. Я успел увернуться и ударить в ответ. Удар он принял на щит и вновь постарался меня достать.

Вот так продолжалось минуты две. Мы обменивались бесполезными ударами. Я либо уклонялся, либо парировал, он блокировал. Пока это продолжалось, старался хотя бы проанализировать противника и выискать у него слабые места.

Он был медлительнее меня, но зато был более защищенным. Так же заметил, что когда моя атака приходилась с правой стороны, с которой он держал меч, ему было труднее защищаться и, наоборот - со стороны щита он с легкостью блокировал все мои выпады. Отсюда сделал вывод, что надо атаковать с противоположной щиту стороны. Так ему будет сложнее защититься, да и махание туда-сюда щитом должно утомлять. Всё же, приходится постоянно держать его на весу, а он явно тяжелее меча. Не зря же этот вояка так тяжело дышал после того, как побегал за мной.

После такого «открытия» я решил поменять свой стиль боя, чтобы максимально вымотать противника, и при этом самому особо не устать. Всё же пока у него было преимущество как минимум по количеству здоровья. По помятому виду противника было ясно, что он неплохо ранен, но вот насколько - загадка. В общем, анализатор из меня так себе.

Тем временем на мои удары исподтишка и другие выкрутасы он реагировал громкой руганью и пыхтением. Его постоянная брань и болтовня выводили из себя и это, как ни странно, придавало сил. Может, кому другому я бы уже и поддался давно, только бы закончить все это. Заодно и познакомился бы с перерождением.

Но этому тупому и мерзкому типу принципиально уже не хотелось уступать. Поэтому я хотел бы уничтожить игрока напротив меня любой ценой и несмотря ни на что. Боевой азарт поглощал с головой. Стало даже нездорово весело, несмотря на то, что наша битва со стороны, уверен, выглядела крайне тухло. Забавляло еще то, что мне удастся как-то справиться с ним при том, что я изначально был далеко не в выигрышном положении.

Придерживаясь своего «грязного» стиля мне удалось достать его несколько раз и даже вызвать кровотечение, но раны были неглубокими, поэтому особого результата не принесли. Мой враг перешел в глухую оборону, лишь сердито ворча на мою неменяемую веселость и выжидая момента для контратаки. Пару раз ему удавалось задевать меня, всё же у меня нет навыков владения мечами (хотя даже без них мне удавалось доминировать над ним), да и реакция начала замедляться из-за моральной усталости. Но раны были несерьёзными, поэтому я на них не обратил особого внимания.

Мой план на измор начал давать слабину. Всё же уставал не только он один. Тогда я сделал вывод, что единственный шанс победить, это сделать неожиданную смертельную атаку, а для этого надо выложиться на полную. Самое сложное - выбрать нужный момент. Выжидая его, поменял оружие местами, переложив дефектный клинок в левую руку.

Спустя еще пару минут нашей «кровавой бойни», этот момент представился. Понял, что это оно чисто инстинктивно. Вот я атакую с правой, он блокирует клинок щитом и контратакует, делая необычный для него удар снизу вверх из-под щита. Видимо, начал уже перенимать мои подлые приёмы и переделывать их на свой лад.

Уклоняюсь. Но вместо того, чтобы отскочить назад, проскакиваю вперед и оказываюсь по его правую сторону, жадно осматривая его незащищенный бок. Концентрируюсь насколько это возможно, ведь от дальнейших действий зависит, кто останется победителем. Всё пространство замедляется, как будто мы двигаемся в густом киселе.

Вот его клинок продолжает движение вверх. И пусть я смог увернуться от удара, что целил мне в грудь, и отчетливо вижу его сейчас, но правую руку убрать все равно не успеваю. Кончик вражеского клинка с легкостью разрезает рукав и так дышащей на ладан рубахи, а затем и саму руку. Брызги крови вырываются резкой струёй из раны, словно сок разрываемого граната, и я начинаю чувствовать, как правая рука немеет. Как-то неудачно он меня ранил...

В голове мелькает мысль, что если не успею ничего сделать, пока конечность еще подчиняется мне, то просто не смогу больше держать один из мечей. А это означает верную смерть. Поэтому необходимо действовать незамедлительно.

Стоя справа, перемещаюсь в «слепую зону» и практически в упор активирую «Рывок». Вонзаю обломанный клинок под ребра противнику. Так как у него сломан кончик, это требует немало усилий, но и рана получается куда страшнее, чем от полноценного меча. Второй клинок устремляется в открывшуюся шею по траектории параллельной плечу, пробивая её насквозь. При этом перед ударом не забываю активировать «Рассечение».

Вытащить клинок обратно уже не вышло, так как пальцы разжались и отказались слушаться. Кровь так и не остановилась, а в углу только сейчас заметил дебаффы «Кровотечение» и «Увечье». Ладно, один-один, засранец. Кстати, тот даже после такой страшной раны отказывался умирать. Яростно хрипя и брызгая кровью, он попытался развернуться, одновременно ударя мечом вслепую.

Резко присев, почувствовал поток воздуха от пронесшегося над головой оружия. Оставшийся торчать в его боку клинок, оттолкнул от себя, как раз против вращения торса воина. Дурак, такими финтами он себе только хуже делает. Хоть и не сразу, но он тоже это понял и остановился. Как раз вышло так, что он повернулся ко мне практически лицом.

Я, сидя «гуськом», вынул рабочей рукой меч из раны и встал, одновременно вращаясь вокруг своей оси. Лезвие клинка, проскользив по лезвию другого меча, все так же торчащего в шее, распорол глотку, выдав фонтан крови.

Яростный хрип сменился на булькающий, и воин, выронив свое оружие, на автомате схватился рукой за перерезанное горло, стараясь остановить «извержение». Спустя пару секунд он упал на колени, не в силах стоять. Глядя на него сверху вниз, врезал ему рукоятью в висок, тем самым совсем дезориентируя и опрокидывая набок. Эмоции бушевали в груди, грозясь её разорвать. Я пинал и пинал эту тушу, вымещая свою злобу и ненависть, пока тот не начал превращаться в пепел.

Осознание того, что всё закончилось, резко забрало остатки сил. Как будто кто-то нажал кнопку, отвечающую за отключение моего «питания». Полоска выносливости была полностью пуста и при этом еще мигала красным. А новый дебафф «Переутомление» оповещал о том, что скорость её восстановления замедлена в два раза.

Опустившись мешком на землю, кое-как сел и начал смотреть на остатки тела передо мной, что еще не успели испариться. Затем завалился на спину, закрыл глаза и просто лежал минут

десять, собираясь с силами. Как только стало ясно, что их хватает на то, чтобы встать, я поднялся, на автомате доставая из кармана остатки ягод, и закинул их в рот. На месте поверженного противника лежала какая-то склянка с зельем. Она была окрашена в мутно-желтый цвет, что намекало на то, что оно восстанавливает выносливость, так как полоска, отвечающая за неё, имела такой же цвет. Я открыл его и выпил сразу залпом, даже не почувствовав вкуса. Бодрость начала возвращаться с удивительной скоростью, а шкала заполнилась где-то на треть.

Ради любопытства я решил обойти всё поле боя, чтобы посмотреть, не осталось ли чего от остальных противников. И не зря. Как по заказу, на месте одного из тел, вроде бы лучника, лежал шкалик красного цвета. То, что надо! Подобрал свои клинки и зелье, сел на какой-то невысокий пенек, что заметил только сейчас.

Воткнув мечи в землю перед собой, я выпил зелье здоровья, после чего надел маску обратно, оперся на рукоятки оружия и устался себе под ноги, в ожидании, когда зелье закончит своё действие. Даже после восстановления выносливости и здоровья, всё равно чувствовалась какая-то слабость и опустошение в душе. Моральная усталость эликсирами не лечится... Голова была совершенно пуста, и я просто наблюдал, как какой-то жучок старается перелезть с одной травинки на другую.

Вдруг недалеко послышался шорох шагов. Подняв голову, мой взгляд пересекся с взглядом одного из двух игроков, что стояли передо мной. Тот, с кем я играл в гляделки, был с посохом и одет в некий балахон. Сразу промелькнула мысль, что это жрец или еще какой суппорт.

Его напарник же был воином с топориком и круглым щитом. И вообще он выглядел, как средневековый викинг из книжек. Разве что лицо не было бородатым и суровым. Пока я продолжал пялиться на жреца, второй игрок медленно вытягивал топорик из проушины на поясице.

- Ну, зашибись - из огня, да в полымя, - проговорил я лишь губами.

<http://tl.rulate.ru/book/23173/481246>