

Наш бой с боссом гоблинов не прошёл незаметно. Орава монстров, что до этого наседали на авантюристов, теперь обнаружила, что их лидер мертв и переключила своё внимание на меня. Правда, добежать до меня они не успели...

В тот момент, когда они обернулись и уже собирались напасть, авантюристы ударили им в спину. Да, похоже эти твари и интеллектом тоже не блещут.

Не желая упускать шанс набить ещё опыта, я тоже присоединился к драке. За десять секунд до этого я уже вложил все свои очки характеристик в силу. Для этого не было особого основания, а всё потому что...

"Гибкий статус" - способность, дарованная Злым Богом одному из Апостолов Зла. С ее помощью можно менять свои параметры, перекачивая очки из одних характеристик в другие.

Ограничение: количество очков в любой из характеристик не может быть ниже 1."

Да, эффект навыка - просто бомба. Так что распределяем характеристики между выносливостью и ловкостью и бежим на место драки.

Подбегаю к первому противнику, перекачиваю очки в силу и по инерции сшибаю гоблина телом.

И в этот момент произошла одна странность: время как будто резко пошло вперед. Мир вокруг ускорился, и в следующий момент я уже осознаю себя летящим в обнимку с гоблином. Не думая, я перекинул очки в ловкость, и мир снова пошел своим ходом. Похоже, ловкость сильно влияет на восприятие времени. В будущем надо быть с этим поаккуратнее.

Тем не менее, своего я добился. Гоблин упал и начал извиваться на земле. На его худом теле в районе груди была заметная вмятина, а изо рта его обильно лилась кровь. Не обращая на него внимания, я побежал к следующему противнику.

Бегая по полю боя, я бил гоблинов, которые без своего командира не представляли особой опасности. И пусть мои характеристики были не особо велики даже после использования "Гибкого статуса", бить гоблинов было легко. Все они были очень тощими и выигрывали у людей только за счет своей численности. Похоже, именно голод заставил их напасть на этих людей, полагаясь лишь на своё количество.

Через пару минут бой закончился. Я стоял на краю поляны и смотрел на заваленное трупами пространство передо мной. Авантюристы стояли немного в стороне. Дыхание у всех было прерывистым. Но все они в данный момент смотрели на меня. Ну, что сказать - то, что они не ослабляют бдительность перед незнакомцем - признак большого опыта. Похоже, эти ребята - не новички.

Над поляной повисла напряженная тишина. Обе стороны около минуты стояли, осматривая друг друга.

Точнее, эти ребята разглядывали меня, в то время как я смотрел свой статус.

"Статус"

Имя: Андрей Дроздов

Уровень: 3

Класс: -

Подкласс: -

Титулы: Апостол Зла (+ 30% XP за убийство представителя Светлых рас)

Характеристики:

Сила: 20

Ловкость: 16

Выносливость: 16

Интеллект: 18

Удача: 10

Свободных очков характеристик: 0

Навыки:

"Гибкий статус" (дарована Злым Богом)

За время боя я поднял ещё два уровня. Очки ушли в силу и выносливость, что, в принципе, не так уж и важно. В любом случае, это можно в любой момент поменять.

А тем временем люди с той стороны, похоже, уже устали ждать. В частности танк, который в этой битве пострадал меньше всех, уже шёл в мою сторону.

На вид ему было лет 27, может, больше. Это был внушительных размеров мужик, держащий в руке ростовой щит. Всё это в сочетании с мощной железной броней и шлемом, из под которого

на меня взирали два холодных глаза, немало так внушало. Остановившись от меня на расстоянии метров трех, он начал разговор.

"Эй, ты, мы не просили тебя вступать в эту битву. Нам не было нужды в твоей помощи. И тем не менее ты все таки облегчил нам задачу, так что на этот раз мы отпустим тебя живым. Оставь тела гоблинов, забирай вещи и проваливай." - вещал его ледяной голос, пока на лицо наползала улыбка. Я же, пока слушал его слова, все время думал:

Неужели все люди в этом мире такие идиоты?

"С хера ли я должен оставлять вам этих гоблинов? Половина из них была убита мной!" - спокойно произнёс я.

"Ха, ты что, совсем страх потерял? Или золото дороже жизни? Просто свали, теперь это наши трофеи."

Да эти ребята совсем охерели! Хотят отобрать мою добычу и при этом запугать меня! Да они же просто обычные разбойники!

Что ж, изначально я хотел их оставить, ведь мне и так добра с гоблинов много какого привалило. Но раз эти ребята так настаивают на своем участии, что у меня нет другого выбора, кроме как пойти и проверить, как работает мой новый титул.

"И почему же, скажи мне, я должен слушать какого-то козла, которой думает, что может мной командовать?" - сказал я с усмешкой, смотря на то, как вытянулось лицо танка.

"Ты-ы-ы... неблагодарная тварь! Я давал тебе шанс уйти, так что не вини меня в своей смерти!"

Не дожидаясь от меня реакции, он понёсся вперед, перехватив в руку булаву, которую все это время он прятал от меня под щитом. Наверное, хотел сыграть на эффекте неожиданности.

Я же в свое время вновь изменил свои характеристики, уходя в бок с линии атаки.

Это будет опасная битва. Оно и ясно, ведь пусть мой навык и позволяет менять характеристики, но на начальном уровне это не играет большой разницы. Также, как у меня проседает восприятие и точность, когда я увожу очки из ловкости, мой урон и защита также сильно падают, если у меня слишком мало силы. А без выносливости вообще мало, что можно сделать, банально выдохнусь.

Так что пусть и с мощной способностью, когда во время уклонения, булава задела мою руку, я почувствовал боль, сравнимую с падением на нее шлакоблока. А это всего лишь касательный урон!

Уйдя в сторону, я побежал к груде тел, стремясь найти хоть какое-то оружие. Ну, не буду же я всерьёз сражаться руками против буловы!

Глаза сразу цепляются за лежащую не далеко гоблинскую дубину. Подбегаю к ней, хватаю и разворачиваюсь на звук лязгающего металла, мгновенно ставя блок, который несмотря на вновь перераспределённые характеристики, ставит меня на одно колено.

На автомате отпускаю свое новое оружие, позволяя вражеской атаке пройти мимо меня дальше вниз. И пока враг открыт, хватаюсь за булаву одной рукой, а другой бью в металлический шлем врага.

Бу-ум..

Звук, как от ведра.

Пусть я и не был мастером боя, но слабость противника использовать даже так смогу. Как например сейчас, пока воин валялся, оглушённый моим ударом, я перехватываю выпущенную из рук врага булаву, поднимаю и изо всех сил бью по его голове.

—Получен 4 уровень.

Минус один. Поворачиваюсь и смотрю на троих людей, стоящих на расстоянии. Не дожидаясь пока те очнутся от ступора, подбегаю и завязываю бой с ближайшим мечником.

.....

....

..

Остальная команда слилась еще быстрее танка, оставив мне лишь пару ожогов на прощание (похоже, маг владел огнем и был довольно неплох в этом).

Честно сказать, ощущения от убийства людей были...странные. Но совесть меня не мучала, а значит и проблем не было. Я вообще ничего по этому поводу не чувствовал, но глядя на результат, был удовлетворён.

После боя пришло время для моего любимого занятия - сбора трофеев. При гоблинах нашел много всякой мелочи, посох босса-шамана и какие-то непонятные разноцветные камни. Для чего они - не знаю, но мне они приглянулись, так что я просто забрал их себе. От людей забрал много чего: с воинов снял для себя комплект кожаной брони с металлическими вставками, рюкзак с едой, а также спёр у одного из них два парных кинжала с красивым черным лезвием.

Булаву, щит и остальную фигню брать не стал. Банально слишком тяжелая. Если бы я взял их и по дороге мне пришлось бы бежать, перекачивая очки из силы в ловкость, вся эта хрень мне бы очень помешала.

К тому же от этих ребят я получил карту. Жаль, но города на ней отмечено не было, зато неподалёку от моего местоположения была пещера, к которой они, похоже, и отправлялись.

Подумав об этом, я решил заглянуть туда. Во-первых, там могут быть люди, ведь если у этих ребят была карта, то и у других может быть. Во-вторых, раз они туда шли, скорее всего в этой пещере есть что-то ценное. Ну и в-третьих, мне все равно надо куда-то двигаться, а в пещере можно и заночевать. Всяко лучше, чем на улице.

Собрав свои вещи, я пошел, следуя карте. На лес потихоньку опускалась ночь...

<http://tl.rulate.ru/book/31445/685076>