

Пробуждение было не из лёгких. Поначалу я вообще не мог понять, где нахожусь. Постепенно, словно в замедленной съёмке, воспоминания прошедшего дня стали проявляться в моей памяти. Прибытие, геройство, разведка, охота... поражение и?.. где я теперь?

Резкая боль заставила осознать что я вполне себе жив. Попытка пошевелить правой рукой успехом не увенчалась. Ах да, её же нет... Не могу сказать почему, но особого ужаса от этой новости я не испытал. Нет, конечно, жутко, что теперь дальше делать? Но понимая что я не в своём родном мире, где такую травму не излечить, здесь же такое вполне возможно. Для многих высокоуровневых воинов потеря конечности не вызывает практически никакого дискомфорта. При 1000 единиц выносливости можно “восстать из пепла” буквально за один день.

Это всё конечно замечательно, но у меня всего то пятый уровень. До минимальной планки регенерации конечностей ещё очень и очень далеко. Я не знаю сколько, но уверен, не мало. О туманной 1000 единиц я услышал от Рифы, когда эта пулемётчица хвасталась тем, какие “легендарные” покупатели у неё бывали. Кроме того, в крайнем случае можно положиться на магию.

Открыв глаза и отложив размышления на потом, я решил осмотреть своё место пребывания. Небольшая комната, стол, два стула, кровать. Не богато, но вполне сносно, наверное. Судя по освещению, сейчас то ли утро, то ли вечер. Скорее всего второе, не думаю что я бы оклемался к утру.

Сам я был уже не в той одежде, в которой прибыл, а в серого цвета рубаше и штанах. Осмотревшись я обнаружил своё снаряжение на столе. Повезло, что его не конфисковали, хотя стоит проверить инвентарь.

Пошатываясь, я добираюсь до стола и с облегчением присаживаюсь на крепкий деревянный стул. От вида моей потрепанной брони становится грустно. Подумать только, вторая битва, и такой результат. Теперь в моём положении будет довольно трудно даже одеть на себя то, что от неё осталось.

Проверив инвентарь, я убедился в том, что всё на месте, облегчённо вздохнув. Потерять столь дорогостоящую книгу навыков было бы очень неприятно.

В этот момент внезапно напомнил о себе желудок, и я осознал что с момента прибытия почти ничего не ел. Быстренько перекусив сушёным мясом и сухарями, я достал бурдюк утолить жажду. Наслаждаясь чистой, даже слегка сладкой водой, я вспомнил об итоге “лотереи”. Я ведь, помнится, выиграл “очень ценный” предмет. С момента прибытия прошло ещё не так уж много времени, не удивительно что я про него не вспомнил. Чтож, пришло время его осмотреть.

Отложив на стол “обычный” бурдюк, я достал из сумки “лотерейный”. Сравнив их, можно точно сказать, что сделаны они из разного материала. У обычного, к примеру, не было этих чешуек, переливающихся на солнце. Но ощупь элитный бурдюк был слегка шероховатым из мелких чешуек, но если брать каждую по отдельности, должен признать, весьма гладкие. Кроме того, “лотерейный” был несколько больше размером и в сравнении был очень тёплым, как будто тот, из чьей кожи его изготовили, ещё был жив. Хмм... Бурдюк-термос? Хорошее чувство юмора, оценил. Хотя, впрочем неплохо. Он по всей видимости очень прочный и долговечный, да ещё и с подогревом! Определённо лучше чем ничего. Однако, пустой. Надо будет не забыть его наполнить.

Пока я обследовал свои пожитки, сзади скрипнула дверь. Обернувшись я увидел милостивую стройную барышню неопределимого возраста. Внешне не дать больше 20-25, но по харизме и взгляду ясно, что несколько старше. Кроме того я не имею понятия что тут с возрастными рамками и скоростью старения. Вполне возможно что это высокоуровневый “динозавр”.

-Вижу, Вы очнулись. Как ваше самочувствие? Если желаете, я могу принести поесть. Вы проспали два дня, наверняка вы голодны.

-Два дня?.. Кхм, спасибо, всё хорошо. Благодарю за помощь. От еды, если честно, не откажусь.

Уверен, мне предложат что нибудь получше сушёного мяса, зачем отказываться?

-Вот и хорошо. Кстати, я Лисизия. Эта гостиница принадлежит мне. Люди, что доставили Вас сюда скорее всего уже покинули город. Ах да, как к вам обращаться?

-Рад знакомству, Лисизия. Я Ровон.

Кивнув, девушка... женщина?.. да не важно, покинула комнату. Ладно, учитывая её статус стоит относиться к ней как к старшей, мне то всё равно по сути 16 лет. Времена молодости!

Я как то даже и забыл о своих травмах, но фантомные боли вновь объявились, заставив судорожно схватить то, что осталось от моей руки. Хотел бы сказать, что я к этому привыкну, но надеюсь, что не успею привыкнуть...

...

С тех пор прошла неделя. Я расплатился с Лисизией добытым с лис лутом. По итогу с полусотни лисиц-камикадзе было выручено 126 медных монет, сто из которых (или один серебряный) я отдал за проживание. Вообще, недельное проживание стоило в три раза больше, но к счастью хозяйка гостиницы оказалась очень хорошей и доброй женщиной и в силу моего состояния сделала мне скидку. Хотя я всё равно пообещал вернуть ей долг, да и задержаться в уже привычном месте подольше.

Эту неделю я в основном провёл у себя в комнате, утром и вечером спускаясь на первый этаж пообедать. По факту это заведение являлось таверной, а не гостиницей, за исключением того, что в здании суммарно было аж четыре этажа. Я расположился в скромной комнатке на втором.

За это время я успел узнать много нового от весьма разговорчивой владелицы, хотя конечно до общительности Рифы ей далеко. Но это к слову очень хорошо, уж лучше слушать мягкий приятный голос чем звонкую непрекращающуюся “пулемётную очередь”. Сама Лисизия унаследовала таверну от отца примерно в моём текущем возрасте и вот уже двенадцать лет успешно справляется с этим бизнесом.

О проблеме моей конечности я, разумеется, разузнал в первую очередь. Оказалось, подобных неприятностей можно не бояться повысив выносливость до 500 или же обладая высокоуровневым лечащим заклинанием.

К слову о заклинаниях. Стандартных шести элементов тут по факту не было, но существовали конкретные заклинания по типу создания воды или огня. Если приводить пример местной магии, то это скорее магическое усиление, чем действительно заклинания. Можно создать броню, можно усилить атаку, и то и другое можно дополнительно оснастить элементом, например заставив меч гореть или покрыть броню алмазной коркой. Конечно, атакующие

заклинания тут так же были, но опять же, большая часть для усиления лучников.

Маги обычно делились на четыре типа. Магический воин, магический лучник, истинный маг и лекарь. Если с первыми двумя всё понятно, то с другими не всё так просто. Истинный маг это чаще всего опять же не совсем “маг”, каким его большинство людей представляют. В бою они обычно используют призванных элементарей, чьи способности напрямую зависят от влитой в них маны. Если истинный маг создаёт элементаря за 1000 маны, это эквивалентно созданию воина с 1000 силы и 1000 выносливости. Недостатком же является то, что маг полностью теряет всё значение использованной маны, пока элементарь не был отозван или побеждён.

Разумеется, физически большинство магов слабы, но ману не зря иначе называют “энергией жизни”. Хотя и нельзя сказать что мана полностью будет эквивалентна по эффективности выносливости, но та же регенерация конечностей и общее хорошее физическое состояние будут присутствовать у мага с маной выше 500. Но эффекты регенерации будут примерно в два раза медленнее.

Боевые дальнобойные заклинания маги почти никогда не используют, ведь любая, к примеру, “ледяная стрела” будет гораздо слабее усиленной обычной стрелы. Вообще, это было логично, ведь скорость полёта стрелы зависит от силы натяжения, а магическая стрела выпускалась буквально из воздуха, не имея особой ударной силы. Так что маги были настоящей головной болью для воинов, но крайне уязвимы для лучников.

Лекарь же по факту может считаться магом, но с специфическим набором заклинаний и навыков. В бою способен эффективно себя проявить только в команде, но зачастую сальные лекари не участвуют в боях, а работают местными врачами. К слову, зарабатывают они очень и очень немало, особенно те, кто способен вернуть к жизни даже недавно умершего. Если, конечно, тело ещё в достаточно хорошем состоянии.

К слову о навыках. Хотя их всего может быть лишь 10, они кроме того делятся на четыре категории. Пассивные, активные, универсальные, уникальные. Пассивных может быть не более пяти, активных не более трёх, остальных по одному. Теперь более подробно.

Пассивные ничего не тратят на использование, но при этом дают неплохие бонусы. К примеру, увеличение силы в процентах, фиксированное увеличение скорости, увеличение эффективности использования определенного вида оружия и так далее. Были сотни различных вариантов, но выбирать приходилось очень тщательно, ведь количество ограничено.

Активные для использования потребляют энергию. В основном делятся на два типа. Либо потребляют энергию ежесекундно, либо за раз определяя силу по количеству влитой энергии. По эффекту походили на заклинания магов, но при этом существовали навыки, значительно увеличивающие определенную характеристику при использовании. Такие навыки пользовались особой популярностью.

Универсальные обычно “меняли что то на что то”, например увеличить силу, но уменьшить ловкость. Могли быть как пассивного, так и активного типа. То есть могли использовать за энергию или бесплатно.

Уникальные было сложно однозначно оценить, так как их было с одной стороны довольно много, хотя конечно меньше чем любых других, но повторялись они редко, и были действительно “уникальными”.

Мой навык “Невидимая стена” являлся активным навыком. Размер и толщина стены зависит от количества используемой энергии. После создания перемещать стену можно, но очень дорого,

и довольно медленно. Являлся этот навык скорее защитным, чем атакующим, и при неумелом использовании мог повредить даже тому, кто его использовал, ведь стена не пропускала никого, исключений не было. Жаль, но безопасно атаковать “через стену” не получится.

За эту неделю я успел изучить навык и даже пытался его использовать, но моей энергии хватало максимум на спичечный коробок или лист бумаги А4. Толку и от того, и от другого не было. Тем не менее, при достаточном количестве энергии навык вполне можно использовать для отступления. Даже “стену” размером с лист А4 было довольно трудно пробить мечом.

Итак, новый день, новая охота. За неделю не сказать что я уже сумел привыкнуть к одной руке, но тот факт что это не насовсем, непременно радовал. Использовать меч левой рукой было довольно сложно, но я уже попривык. Большой проблемой был баланс, как никак вес тела теперь немного склоняется влево.

На поле перед лесом уже практически никого не было. Большинство игроков уже скорее всего вырвались далеко вперёд за это время, тут остались лишь самые слабые и невезучие. Вроде меня, да.

По пути к лесу я успел встретить небольшую группу и несколько одиночек, большинство смотрели на меня с сочувствием, но нашлись и те, кто не поленился позлорадствовать. Впрочем, плевать. Учитывая что они в отличие от меня в полном здравии и до сих пор здесь, можно легко сделать вывод о их профессиональных навыках. Не встретить я того медведя, меня бы тут уже не было.

Если подумать, в прошлый раз моя неудача компенсировала большую удачу. Оказывается, хотя Рифа и говорила, что лис много, она имела в виду что лис много именно в их псевдо-стаях, но сами их группы очень редки. Найти их в первый день большая удача. Мишку к слову тоже, будь я посильнее.

Утренний лес порадовал приятной прохладой и всевозможными запахами. Пение птиц действовало очень успокаивающе. Как будто не на охоту иду, а на пикник. Тем не менее, сегодня должно быть много работы. В планах поднять пару-тройку уровней и по возможности отбить долг.

Спустя около часа блужданий по лесу, я обнаруживаю первую жертву. Двухметровый двурогий кабан. Хоть он и кажется страшным, но в лесу с ним справиться крайне просто.

Спровоцировав кабана на атаку я за секунду до столкновения отошёл в сторону. Длинные рога почти по самый лоб вошли в дерево, высадившись с противоположной стороны. От этой картины я невольно сглотнул. Не успею я увернуться, меня бы расплющило.

Теперь, когда кабанчик беззащитен, его легко можно устранить. Как он не пытается вытащить себя из дерева, его рога уже плотно засели в упругой древесине. Без импульса ускорения у него явно не хватит сил выбраться.

В два удара окончив его страдания, я продолжил свой путь. Хотя меня и напрягала абсурдность происходящего, но ничего не поделаешь. Хорошо хоть так получается заработать опыт. Без группы и без боевого опыта, остаётся только использовать уловки и интеллект. Хотя, не без помощи везения, конечно.

За прошедший день мне удалось обезвредить ещё трёх двурогих кабанов и бешеного оленя. Особенности проблемы мне доставил этот гад с пылающими глазами. Завидев меня он настолько резво помчался напролом, что я едва увернулся. Кроме того, несмотря на всю его агрессию он

не был настолько тупым, в отличие от кабанов, и не собирался врезаться в деревья. Пришлось постоянно уклоняться в стричь его бока пока он пронёсся мимо. Несколько раз ему даже почти удалось меня проткнуть.

В итоге, за день я поднял 3 уровня, что вполне неплохо.

Ещё, я всё таки определился, как мне дальше распределять характеристики. В мага я точно идти не хочу, ведь быть уязвимым и пытаться отсиживаться за своим элементом не в моём стиле. Вообще налегать на магию не очень хочется, магический воин и лучник меня не интересуют. Воин потому что это как по мне слишком невыгодно из за слишком большого "распыления" характеристик, а лучник меня не интересует в принципе. Не могу сказать что у меня есть талант к лукам, да и быть зависимым от стрел не хочется. Не говоря уж о уязвимости вблизи.

Убийца, или вор, или ассасин, тот кто с ножами, короче, тоже не интересует. Слишком зависит от удачи, ведь несмотря на всю его скорость и ловкость из за отсутствия брони может помереть от одного удара. Да и не моё все эти грязные приёмчики, несмотря на то как я в данный момент решаю дела.

Лекарь безусловно хорошо, но требует надёжных союзников для развития, да и сложно ему поднимать уровень, постоянно "добывая" противников используя более слабые версии элементарей. Конечно, он способен и самостоятельно поднимать уровень, но гораздо медленнее. Не говоря уже о стоимости и редкости качественных навыков и заклинаний.

Я в итоге решил пойти по пути независимого война, "чистого силовика". Половину характеристик в силу, половину в выносливость. Просто? Да. Банально? Да. Эффективно? Как ни странно, да. На сотом уровне от постоянного прироста характеристик всё кроме силы и выносливости будет равно 110, чего вполне достаточно. Главные же статки будут равны 360. Силы будет хватать на надёжную броню, а выносливость повысит защищённость. Кроме того эти характеристики в принципе идут в паре, усиливая друг друга, ведь одно без другого по факту бесполезно.

Значит, решено. Пятнадцать очков я вливаю в силу и прямо таки вживую вижу как растут мои мускулы. До этого довольно хилые руки, хотя уже и слегка окрепшие за счёт уровней, стали выглядеть действительно накачанными. Я даже смог обнаружить кубики пресса, которых раньше никогда не было. Проверив свою силу на ближайшем дереве, я обнаружил заметную вмятину на коре, сам же почти не ощущая боли.

Перед возвращением в город я решил немного перекусить. Хотя ещё почти даже не начало темнеть, теперь в мою привычку вошло не охотиться ночью.

Перекусив мясом с сухарями я свободной (и единственной) рукой достаю элитный бурдюк, предварительно наполненный. Раз уж у меня есть этот переносной термос, стоит им пользоваться. Но стоило мне сделать несколько глотков, как я понял, что что то не так. Отстранившись от горлышка, я выливаю немного содержимого на траву. Вода... красная?

В этот момент мне вдруг стало жарко. Очень, очень жарко. Как будто вновь сработала та магия (или что там было) перемещения. Почувствовав невыносимый зуд на месте отрыва правой руки, я в неверии наблюдаю невероятную сцену...