

Мы вошли в пещеру. Проходя по широким коридорам, я старался понять, кого мы встретим. На стенах пещеры было видно следы от добычи минералов. Выходит, в этой пещере нас встретит кто-то разумный.

На одном из поворотов пещеры, Камилла сказала нам:

- Я чувствую впереди кого-то. Слышны удары.
- Хорошо, я сейчас посмотрю, что там. Иди за мной.

Аккуратно выглянув из-за камней, я всматривался в проход. Действительно слышны удары. Вот только видно ничего не было. В пещере была слишком плохая освещенность. Кристаллы конечно давали свет, но в основном рядом с собой. Не заметив ничего я выбрался из-за камней и повернув пошел на звук. В принципе глаза уже привыкли к темноте, поэтому я не спотыкался обо все камни подряд. Стараясь не шуметь, мы шли вперед.

Стало понятно, почему мы ничего не увидели. Здесь был еще один поворот у которого практически не было кристаллов. Тихонько подойдя к повороту, я выглянул за угол. Теперь было видно того, кто шумел. Где-то в трехстах метрах от поворота, работали кирками странные существа. Они чуть ниже меня ростом, сгорбившиеся. С такого расстояния система не могла определить их. Вокруг них горели свечи и лампы. Всего я насчитал троих существ.

Сейчас я думал, что делать. Подойти незаметно у меня не выйдет. Одного из врагов я успею перехватить путами. Хотя я еще ими не пользовался и не знаю, как они остановят врага. Второго я может даже успел бы убить до того, как путы спадут, если бы мне не мешался третий. Не знаю, справятся ли два моих фамильяра с одним неизвестным врагом. Пусть они и высокого ранга, но также они низкого уровня. Хотя флэш отрубил ногу шиноби. Хоть тот и был пьян, и явно не ожидал нападения, но сам факт говорит за себя. А может пускай они быстро убьют врага, скованного путами, а я в это время постараюсь занять двух других. Связанного врага они должны убить быстро, а потом помогут мне с двумя другими. Решено.

- Так, за поворотом находятся трое врагов. Их силы неизвестны поэтому действуем следующим образом. Выходим из-за поворота и крадемся к ним, когда скрываться будет уже невозможно быстро сокращаем дистанцию. Нельзя, чтобы они позвали подмогу. Когда у меня получится использовать путы, я попробую связать одного из врагов своей магией. Камилла - твоя задача как можно быстрее добежать до связанного и атаковать его, Флэш - ты должен помочь ей быстро убить врага. Я в это время завяжу бой с двумя другими. Как только расправитесь со своим врагом, сразу бегите ко мне и нападайте со спины на одного из моих противников.- все это я говорил шепотом, Камилла кивнула, а Флэш на удивление не спал.

Наша команда вышла из-за поворота и медленно стала приближаться к нашим врагам. Когда между нами оставалось меньше двухсот метров я смог опознать наших врагов. Это были кобольды. Двое десятого уровня и один одиннадцатого. За звуками ударов кирок мы смогли подойти на расстояние ста метров. Нас заметили. Мы начали быстро сокращать дистанцию, я мысленно отдал команду магическим путам и на удивление все получилось. Кобольд 11 уровня оказался связан синими магическими веревками и упал. Камилла рванула к нему, а я тем временем бежал к двум другим кобольдам. Один из них решил пойти наперерез моим фамильярам. Я так же решил, что нападку первым на него. Из-за его движений мне было быстрее напасть на него. Я вонзил танто в грудь отвлекшемуся кобольду, и он заверещал на всю пещеру. У меня с ним завязался бой. Выдернув танто из его груди, я попытался вонзить

его ему в шею, но мне помешал другой кобольд. Он нанес мне удар киркой в левое плечо, чертовски больно. Я успел немного отдернуть руку, из-за чего кость не пострадала, но разорванное плечо горело и сильно кровоточило. Не подумав я использовал путы на одного из них и, они сработали. Получается число используемых пут ограничено только запасом маны. Быстро сориентировавшись я нанес кобольду удар, когда он замахнулся для удара. Вложил в удар весь свой вес, я повалил кобольда на пол пещеры. Завязавшийся на полу бой был неприятным. Кобольд наносил сильные удара своими лапами, а я непрерывно наносил удары ему в живот, вынуть танто не получалось из-за положения, поэтому я скорее не бил, а потрошил этого кобольда. Через несколько секунд нашего противостояния он обмяк. Я постарался быстро вскочить на ноги, но заметил, что второго кобольда Камилла уже догрызла.

Упав на пол, я постарался отдышаться. Бой оказался не тяжелым. Просто я не учел всех нюансов. Изначально я мог кинуть двое пут, и мы бы быстро убили врагов. Теперь буду знать. Посмотрев статус и посчитав ману и ее реген, я понял, что могу использовать максимум двое пут, а для того, чтобы восстановить ману на одни путы мне нужно 12 минут. В том время пока я думал и восстанавливался, Камилла радовалась своему первому бою и волновалась за меня. Как оказалось, они довольно быстро убили связанного и побежали ко мне. Камилла хотела бежать ко мне и помочь убить того кобольда, с которым мы перешли в более тесные отношения, Флэш же ей сказал нападать на связанного, а с этим они будут только мешаться мне. Что я могу по этому поводу сказать, Камилла хотела меня защитить и бросится на ближайшую угрозу, Флэш же обдумал, и решил, что выгоднее будет убить связанного, а потом помочь добить того с которым я боролся. Логика была в обоих вариантах, но как по мне самым правильным был вариант нашего ленивца. С тем кобольдом я действительно и сам бы справился, а вот внезапное нападение в спину от другого могло бы быть фатальным. Получать киркой в темечко сильно не хотелось. Ладно, хватит валяться, хп давно отрегенилось можно и облутать наших горе копателей.

Сейчас я мог рассмотреть кобольдов поближе. Помесь крысы, собаки и человека. От человека им досталось, пожалуй, только прямохождение. Тонкие руки с непропорционально большими кистями, четыре пальца, крысиный хвост, сгорбившиеся, противная рожа что-то между собачьей и крысиной. Одеты в тряпье из оружия ржавая кирка. Воняют страшно. Коснувшись одного из них мне выпали пара килограмм железной руды, пол кило медной и кусок серебряной. Подобное было со всеми, отличие было только в количестве. Взял на всякий случай несколько кирок, а рядом с один из камней одну лопату. Подумав взял все кирки и лопаты. Пригодятся. Теперь можно обсудить первый бой.

- Молодцы, вы отлично справились. Враги были не очень сильными, скорее я неправильно рассчитал наши силы. Есть какие-нибудь идеи?- послушаем, что они могут предложить.

- Я думаю я могу нападать не только на связанных врагов, мне кажется, что я смогу увернуться от удара и повалить противника на землю, где Флэш уже сможет его добить. - Камилла дала дельный совет. Попробуем.

-Яяяя считаю, что нужно действовать, в зависимости от количества врагов. Если врагов будет столько же, то логичнее будет двоих врагов связать, а на одного напасть вместе. Дальше разделить и добить еще связанных. Если врагов будет больше, то так же, связываем двоих, каждый берет на себя по одному. Когда добьем своих врагов, можно будет нападать на освободившихся. Если врагов будет еще больше, то действовать надо по ситуации, в зависимости от местности. В лучшем случае избежать битвы с большим скоплением врагов. - наш ленивец продумал все довольно таки неплохо. Идеи хорошие.

- Хорошо, в следующем бою вы будете сами за себя. Решите, как вы будете действовать и

посмотрим сможете ли вы самостоятельно сражаться.

Камилла была полна решимости, и уже хотела бежать к следующим врагам. Перед тем как уйти от сюда, я собрал лампы в инвентарь, которые работали от какого-то животного жира, взял в руки здоровенную свечу которая стояла в старом, медном подсвечнике, и мы пошли дальше.

Продвигались по пещере мы примерно несколько часов. По пути нам встречались кобольды группами по три и четыре особи. Система их распознавала как кобольдов шахтеров. Тактика оказалась вполне рабочей, троих кобольдов мы убивали довольно быстро, четверо также не были сильной преградой для нас. Время, затраченное на сбор лута и путь до следующих врагов, почти всегда хватало для того, чтобы восстановилась мана. Если же мана не успевала восстановиться мы действовали исходя из количества врагов. Если было трое, то я связывал одного, и мы разбирались с одиночками, а после вместе убивали другого. Если же, врагов было четверо то мы ждали, когда мана восстановиться. Получать киркой сильно не хотелось. Так мы двигались пока не дошли до подобия заставы.

Вот сидим мы за камнями и наблюдаем. Свечу пришлось выкинуть. На заставе было пятеро кобольдов. Это те, которых я видел отсюда. Нет, их оказалось шестеро. Камилла увидела шестого которые стоял дальше всех остальных. Четверо кобольдов привычно долбили стены, один кобольд что-то упаковывал в большие, деревянные ящики. Последний кобольд стоял на входе. Он отличался от остальных больше всего. У него было некое подобие глефы, только более короткой и кривой. На этой заставе горели факелы и большие металлические чаны. В них судя по всему было масло. Некое подобие палатки, представляющую из себя натянутую на палку, рваную тряпку. Вместо забора стояли ящики. То, что их убить можно это точно, остается вопрос, как? Был вариант бросить путы на местного стража, и пока другие будут двигаться к нам убить его. Вот только как отбивать от пятерых врагов? Еще одного можно было связать, остается четверо. Можно попробовать принять бой на входе, вот только одному не перекрыть проход, а мои фамильяры еще размером не вышли. Можно попробовать подобрать это подобие глефы и им встретиться бегущих. Также можно испытать мою идею с лампами. Не знаю, загорится она или нет если ее разбить, но думаю, как минимум больно будет, в лучшем случае загорится. Объяснив суть моего плана моим фамильярам, мы двинулись вдоль стены к заставе. Жалко, что вплотную не подойти, вдоль ящиков горят факелы.

Решив, что пора я рванул к врагу. Кобольд караульный, как его назвала система направил на меня свою глефу и так же побежал ко мне, что-то выкрикивая остальным. Используя путы, он падает. Камилла в прыжке цепляется в его лапу, а сидящий на ней Флэш наносит удар по спине противника. Противный визг и караульный умирает. Не сбавляя скорости подхватываю глефу и бегу ко входу. В нашу сторону мчатся все кобольды, трясая кирками. В момент, когда они оказались довольно кучно, кидаю на первого путы, от резкого падения он впечатывается в пол, об него умудряется споткнуться и упасть еще один из бегущих кобольдов, следом в этого кобольда летит лампа, от удара она разбивается и кобольд загораясь верещит и пытается сбить пламя катаясь по полу. Оставшиеся трое кобольдов оббегают своих неудачливых товарищей и мчатся к нам. Когда троица был от нас расстояни меньше десяти метров, я делаю глефой быстрый колющий ударов вперед, бегущий на меня кобольд насаживается на глефу и верещит. Продолжая свой удар, я отталкиваю глефу с насаженным на нее кобольдом от себя, достаю танто и встречаю другого кобольда в бою, с другим кобольдом в бой ввязываются пара моих фамильяров. От удара киркой я ушел кувырком, чуть не врезавшись в ящик, рывок за спину кобольду, и я наношу удар танто со спины в основание черепа. Здоровье моего врага резко проседает и на нем висит кровотечение, отталкиваю ногой умирающего кобольда и разворачиваюсь. Изрядно обгоревший кобольд бежит на меня, когда он попытался ударить меня киркой его за лапу схватила Камилла и дернула головой, от чего кобольд стал

заваливаться. Оставив добывать его своим фамильярам, я побежал на уже вставшего кобольда, с которого спали путы. Повторения партера с кобольдом не хотелось, поэтому я на всей скорости влетел в него плечом, от чего кобольд вновь упал. Пока он не успел подобрать кирку и встать, я наносу удары танто ему в спину. Через шесть ударов он умер. Камилла и Флэш так же, убили своих соперников. У Камиллы на спине появилась глубокая рана от удара кирки. Флэш был цел и здоров. От естественной регенерации, она восстановится примерно за полчаса. Этого времени хватит, чтобы собрать все вещи.

Пока мои Фамильяры отдыхали я собирал лут. Я решил не ждать, когда Камилла сама восстановится и дал ей выпить зелье лечения. Слишком плохо ей было. Зато сейчас она спокойно посапывает на пару с Флэшем. Глефа от моего удара сломалась. С караульного мне помимо всего прочего выпало 9 грамм золотой пыли и 2 куска кварца. КД с кобольдов постепенно копилось. Собрав весь лут, я решил посмотреть, что было в ящиках. В ящиках оказалась железная руда. Всего я собрал здесь около 2,5 тонн железной руды. Неплохо они накопили здесь ее. Разбудив мою компанию, мы двинулись дальше. Спать не хотелось совсем.

Теперь кобольды караульные стали попадаться часто. Зачастую один караульный охранял от трех до четырех кобольдов которые добывали руду. Периодически встречали патрули в которых было три караульных. С ними было тяжелее, если двоих можно было связать, то вот оставшийся не давал мне подойти к себе, размахивая своей глефой. В данном случае Камилла обходила и нападала со спины и пока он отвлекался я уже мог сократить расстояние и напасть. Довольно быстро мы приловчились сражаться. Камилла была уже 8 уровня, а Флэш 9. Теперь они могли спокойно справляться с одним караульным сами, без моей помощи. Благодаря этому, мы стали гораздо быстрее продвигаться. На очередной заставе нас встретили четыре караульных. Разобраться с ними было несложно. В последние бои я пробовал использовать глефу. Она наносила меньше урона чем танто и не имела бонусов, зато с ней я мог держать дистанцию с врагом. Первое время пользоваться ей было крайне неудобно, но сейчас я уже немного привык. На этой заставе я нашел несколько очень интересных предметов. Гномий арбалет

Тип: арбалет.

Редкость: редкий.

Урон: 310-430

Эффекты:

Восприятие + 40

Интуиция + 20

Для использования необходимо 90 силы.

А также 100 болтов к этому арбалету. Пришлось кинуть 15 очков в силу. Зато теперь я смог использовать арбалет. Против шиноби он скорее всего не сильно поможет, но вот против монстров самое то. Еще нашел здесь две бочки самогона, так же гномьего производства. Одна была почти пустая, другая полная. Что примечательно, бочки были металлические. Обе закинул в инвентарь. На заставе у этих караульных горел костер. Если есть такая возможность, то почему бы не приготовить поест. Здесь был котел, хоть и чистый, но на всякий случай я промыл его остатками самогона. Теперь можно было пожарить мяса. Растопив в котле сало, я закинул туда мясо крупными кусками, добавил специй. Так же покормил Камиллу и Флэша. Сейчас заметил, что они оба подросли. Если ленивец не так заметно, то вот Камилла изрядно

вытянулась. Высотой в холке уже стала почти 80 см., а весу в ней было, наверное, около сотни килограмм. Сейчас она уже была размерами как взрослый волк. Как я ее буду держать в квартире, если она вырастет еще больше? Да и есть она стала больше, если раньше она съедала около двух килограмм мяса в день, то сейчас она умудрялась съесть 5 килограмм за раз. Чувствую потом я буду ходить охотиться в тот первый данж, только для того, чтобы ее прокормить. Раскидав статы фамильяров, я принялся есть. Теперь у Камиллы появилась возможность использовать вой. Флэш же сможет использовать на врагов замедление. Правда действует оно пока только на одного врага. Поев мы пошли дальше покорять этот данж. Теперь уже не было сильного страха темноты. В случае чего имелись лампы. Слишком сильных врагов еще не встретил. Вот только по аналогии с прошлым данжем, здесь должны быть другие враги, и что-то у меня было нехорошее предчувствие.

Еще несколько часов продвигаясь по пещере и зачищая попадавшихся все чаще караульных, я ощущал волнение. По всей видимости скоро должен быть босс. Моя интуиция меня не подвела. Внимание!

Вы входите в место обитания элитного монстра «Старший бригадир».

Вот только я ожидал одиночного боя с боссом. Здесь же было четыре караульных, двое стражей, у которых были более хорошие глефы и даже подобие шлемов на голове. На горе различной руды стоял большой кобольд и махал своей киркой. Хорошей киркой кстати. Старший бригадир

Элитный монстр.

Уровень: 14

НР: 11200

СР: 475

Характеристики

Сила: 140

Ловкость: 35

Выносливость: 124

Интеллект: 19

Мудрость: 11

Интуиция: 27

Восприятие: 42

Харизма: 3

Удача: 34

Пассивные навыки: Шахтер, Крепкие руки.

У него было немало силы, а в основном его характеристики были не так сильны. Видимо в том

данже под воздействие чакры лиса все стали сильнее. Это не может не радовать. Вот только наличие еще шести кобольдов меня уже напрягает. Пока, что они меня не заметили. Допустим я успею одного из них подстрелить из арбалета. Еще двое будут в путах. Одного на себя возьмут фамильяра, мне останутся двое. Будет ли вместе с ними нападать бригадир? Допустим нет, тогда мне нужно будет как то, отбиваться от двух врагов, пока Камилла с Флэшем не убьют одного из врагов. Путы свяжут двоих ненадолго. Все получается очень печально. Это еще не факт, что я попаду из арбалета. Стрелять из него я пока не пробовал. Можно попробовать смазать болт ядом. Так же поступить с глефой и танто. Глефу оставить в одном из кобольдов, как на первой заставе. Дальше попытаюсь убить одного используя отравленный танто. Ладно, пробуем.

Взяв в руки арбалет и взведя его, я стал целиться. Отравленный болт полетел во врага, вот только попал я не в того, в кого хотел. Все враги побежали в нашу сторону, а я убрал арбалет и достал глефу. Успеть выстрелить еще раз я бы не смог. Бригадир отплясывал на куче руды размахивал киркой в одной руке, а лампой в другой. Вот ведь его прет. Путы связали обоих стражей, теперь к нам бежало только три караульных. Камилла использовала вой, и враги замедлились, а я почувствовал себя сильнее и свежее. Подстреленный мной из арбалета кобольд из-за воя начал убежать. Встретив одного из кобольдов глефой в грудь, я попытался его оттолкнуть от себя, с трудом, но получилось. Правда из-за того, что я сделал лишний шаг вперед меня задела глефой и распорили мне бедро. Из-за раны не получалось быстро двигаться, из-за этого пришлось выпить зелье лечения. Один раз удалось достать кобольда танто и на него начал действовать яд, жалко, что кровотечение не сработало. Из-за яда его движения стали еще медленнее, сам он сильно ослаб, убить его было уже не так сложно. Пробитый глефой кобольд уже поднялся и наседали на моих фамильяров, учитывая, что они еще не успели разобраться с другим им были нелегко. Пока Камилла грызла одного кобольда, Флэш с ее спины наносил удары по-другому. Мне все больше кажется, что Камилла преобразуется в боевого маунта для ленивца. Двое стражей, уже избавившись от пут бежали к нам. Подобрал глефу одного из убитых кобольдов, я кинул ее в спину кобольда которого уже один раз ранил глефой, пускай не так рьяно атакует моих фамильяров. Сам же я достал одну лампу и бросил в бегущих на меня кобольдов. Один из них решил отбить снаряд глефой. Не самое удачное решение, снова повеяло жженым кобольдом. Мне же предстоял бой с другим стражем. Он был сильнее обычных караульных. Увернувшись от его удара, я попытался сократить дистанцию для удара танто, вот только мне прилетело древком его глефы. Не смертельно, но атаковать он мне не дал, а сам попытался отрубить мне руку. Еле отвернувшись я получил небольшой удар по руке, но нагрудник защитил от большей части урона. В наш с ним бой вмешались мои фамильяры которые уже успели расправиться со своими противниками. Судя по всему, он не ожидал такой подлой атаки, благодаря чему я смог тоже нанести ему удар. Когда я хотел его добить мне пробило спину насквозь от удара глефы. Походу тот страж смог себя потушить и решил напасть со спины. Выдернув из меня глефу, он попытался еще раз ударить меня, но мне повезло, что я упал и его удар прошел надо мной. Откатившись я стал судорожно пить зелье лечения, здоровье просело до 15%. В это время Камилла, видимо наплевав на недобитого кобольда перепрыгнула через него и напала, на ранившего меня. Мое здоровье было восстановлено, но чувствовал я себя крайне плохо. Сумев подняться, я напал на недобитого ими кобольда. В этой время они смогли убить последнего. Бой не закончился, теперь на нас решил напасть бригадир.

Лежу, пытаюсь отдышаться. Бой с бригадиром прошел как в тумане. Когда мы его убили я вылечил фамильяров зельями и упал на пол, чтобы отдохнуть. Лежу, смотрю на полученные 22000 опыта с бригадира и думаю, что он того не стоил. Да по характеристикам они не так сильны, но вот количество было слишком большим. Если бы я пошел сюда один я бы умер в этом бою. Нужно самому становиться сильнее и быстрее усиливать своих фамильяров.

Поднявшись с пола, я коснулся тела бригадира. Вы выбрали:

Друза кристаллов душ 14ур.

32000 Рё

Гномья кирка

Золотая руда 6 кг.

Лампа бригадира

Лут не радовал. Кирка была хоть и хорошей, но я не рудокоп. Лампа просто светила лучше и ей не требовалось масло. Золотая руда – это конечно хорошо, вот только, что с ней делать не ясно. Собрав всю руду, что валялась здесь я решил осмотреться. Проходы дальше, были заставлены ящиками. Вот стою, смотрю на них и думаю. Есть два пути, один налево, другой направо. И в какой из них идти дальше? Кто там будет? Ладно, подкину Рё. Выпадет решка пойду налево, выпадет орел пойду на право.

<http://tl.rulate.ru/book/42128/963559>