

Глава 9 (часть 3) - Пришло время веселиться!

- «...Так, хватит лодырничать, возвращаемся к работе!»

И подавая пример, отрезала ещё один стебель, так что Блейду не оставалось ничего другого кроме как присоединиться ко мне.

~Паралич Колючего Сорняка завершился.~

Я тут же вскочила и отбежала как можно дальше от враз оживших растений, вот только Блейд к столь резкой смене обстановки оказался совершенно не готов... может нужно было его предупредить, что паралич на них мог спасти в любой момент, или и так сойдёт?

- «Что слу...АЙ!»

Но всё же стоит отдать Блейду должное, хоть обозлённые растения и начали молотить своим стеблями по всем направлениям, но он отделался лишь царапиной на щеке, правда царапина оказалась не обычной...

~Блейд был отравлен!~

~[Яд Колючего Кустарника]: -2 здоровья раз в 5 секунд.~

~Продолжительность: 5 минут~

- «Вот дерьмо!»

Блейд быстро достал из своей сумки какую-то маленькую бутылочку с зелёной жидкостью и выпил её. Думаю, что это как раз и было противоядие.

Большинство искателей приключений сразу же бегут скупать бутылочки с противоядием, после того как впервые столкнуться с ядовитым монстром; и с этого момента всеми силами стараются обходить столь проблемных противников десятой дорогой.

Поэтому когда я сознательно протянула руку и укололась пальцем об шип, у Блейда чуть челюсть не отпала.

- «Что ты делае... а?!»

~Фея была отравлена!~

~[Яд Колючего Кустарника]: -2 здоровья раз в 5 секунд~

~Продолжительность: 5 минут~

~[Иммунитет] уровень 1: уменьшает урон от яда на 1 единицу~

~Обновленный эффект отравления: -1 здоровье раз в 5 секунд~

~Продолжительность: 5 минут~

Без Иммунитета яд Колючего Кустарника нанёс бы в общей сумме колоссальный урон в 120

единиц здоровья, в то время как у меня в общем было всего 145 единиц. Но так как этот яд наносил урон часто, но понемногу, то даже Иммунитет первого уровня уменьшил урон от яда на целых 60 единиц.

- «Откуда у тебя такая способность?!»

Ошеломлённо прошептал мой напарник, про которого я честно говоря совершенно забыла.

К тому же я внезапно осознала, что если и дальше буду работать с ним, то в конечном итоге он узнает про все мои с таким трудом изученные умения... *кашель* ну ладно, не с трудом заработанные, а случайно приобретённые... но всё же.

Вновь я сурово на него посмотрела, и тот факт, что он тут же от этого смутился, изрядно меня успокоил. Ведь, по моему мнению, только мошенники и социопаты могут выдерживать зрительный контакт в течение длительного промежутка времени.

- «Если я расскажу тебе о своих способностях, обещаешь ли ты больше никому про это не говорить?»

Выражение лица Блейда тут же стало серьёзным, и он ответил:

- «Обещаю!»

- «Хорошо...»

Тяжело вздохнув и продолжила:

- «Чтобы получить Иммунитет как и я, ты должен сильно отравиться и выжить... в смысле не умереть.»

- «...Чего?!»

- «Ну, всё происходит в принципе точно так же, как если бы ты развивал иммунитет к отравлению в реальной жизни.»

Конечно, до реальной жизни было далеко – ведь это всё-таки игра, но общие принципы были соблюдены.

Да и вряд ли какой игрок по своей воле, если он тем более не знает о возможности открытия Иммунитета, будет подвергать себя воздействию относительно слабого яда в течение нескольких часов, в итоге не умерев при этом от потери здоровья. По этой причине Блейд не мог использовать яд Колючего Сорняка, ведь в итоге ему пришлось бы потратить просто гигантское количество зелий здоровья. Тем более ещё не было известно, как влияют зелья на получение этой характеристики, может как раз их вообще употреблять нельзя.

Так что вроде как выхода и не было, но... у меня уже было наготове одно решение:

- «Аметист!»

Крикнула я, и как только он довольно шустро допрыгал ко мне – взяла на руки и приказала:

- «Активируй [Яд Слизня]!»

В тот же миг он стал весь маслянисто-блестящим, от слоя покрывшего его яда.

- «Лови.»

Сказала я Блейду, бросив ему Аметиста, что приземлился к нему на ладони с лёгким чавканьем.

~Блейд был отравлен!~

~[Яд Слизняка]: -1 здоровье раз в 30 секунд.~

~Продолжительность: 5 минут.~

Причём его даже немного пошатнуло от проявившихся после воздействия яда последствий, таких как тошнота и головокружение.

- «[Яд Слизняка] у слизня?!»

Спросил он в растерянности.

Ну и что? Я ведь не виновата в такой всеядности своего питомца!

- «...Возвращаемся к работе.»

Произнесла я, совершенно не собираясь вдаваться в подробности об этом случае. Поэтому, как и в первый раз взяв на вытянутых руках Магия, я начала активировать его умение [Споры], пока Колючие Сорняки вновь не были парализованы.

Когда же у меня оказались все необходимые стебли Колючего Сорняка, я поняла, что так и не получила ни единой единицы опыта за победу над этой «травой».

- «Почему я не получила никакого опыта?»

- «А за что тебе его давать? Ведь мы его не убили.»

Заметив мой непонимающий взгляд, Блейд указал рукой в самый центр зарослей:

- «Видишь? Это всё – одно растение. Да, мы нанесли ему некоторый урон срезав часть стеблей, но он похоже этого даже особо не почувствовал.»

...Ну ничего себе, как тут оказывается всё сложно.

- «А давай тогда его убьём!»

Резко сказала я, даже немного удивившись такой собственной кровожадности.

- «Это будет довольно сложно. Может давай просто...»

Но даже не договорив до конца он замолчал, так как... было уже поздно.

Магий начал раз за разом посылать в центр этих колючек облака ядовитых спор, в то время как Аметист, оказавшийся прямо-таки прирождённым стеблерубом, начал прокладывать себе путь переламывая нижнюю часть стеблей в кашлицу.

Ну а я активировала [Клинок Маны] на полную мощность и начала опаливать колючие стебли фиолетово-белым пламенем.

- «Что ты делаешь?»

- «Провожу эксперимент, смогу ли я поджечь это растение [Клинком Маны]. Честно говоря я в этом очень сильно сомневаюсь, так как всё же это не настоящий огонь, но как минимум проверить это точно стоит.»

Спустя пару минут поняв, что из этого совершенно ничего не выходит я пожала плечами, и притушив пламя вернулась к рубке стеблей.

- «Кхм, не думаю, что ты таким образом сможешь его убить.»

- «Я знаю.»

И прежде чем он задал свой следующий, чётко читающийся в его вопросительном взгляде вопрос, я дополнила свой ответ:

- «Обо всём позаботятся Магий и Аметист... если что – это мои питомцы.»

Всё-таки они являются прямо-таки прирождёнными бойцами. Магий без перерывов продолжал где-то раз в секунду посылать споры. Причем, даже учитывая вероятность неудачного исхода процентов где-то в 65, он умудрился наложить на Колючий Сорняк столько отрицательных эффектов, что тот даже не будучи парализованным, вряд ли смог бы сейчас по нам попасть своими, с каждой секундой сокращающимися стеблями.

~[Магические Споры] атака прошла успешно. Атака Колючего Сорняка не может уменьшиться.~

~[Магические Споры] атака прошла успешно. Скорость Колючего Сорняка не может уменьшиться.~

~[Магические Споры] атака прошла успешно. Защита Колючего Сорняка не может уменьшиться.~

~[Магические Споры] достигли 7 уровня!~

Между тем Аметист продолжал прокладывать себе путь, поэтому я надеялась, что заветные очки опыта не заставят себя долго ждать.

Правда, обладая более сильным ядом, Колючий Сорняк оказался совершенно невосприимчив к отравляющему воздействию [Магических Спор] Магия.

Вот только даже без этого, все его характеристики были сведены к минимуму. Я же отрезала стебель за стеблем с одной стороны, а с другой старался мой Аметист. Но этот Колючий Сорняк показывал просто удивительную жажду жизни.

- «Может быть оставим всё как есть и пойдём, всё же как я понял время не...?»

- «Нет! В таком случае победит он!»

Я не собираюсь позволять какому-то недорозовому кусту переростку взять надо мной верх!

~Паралич Колючего Сорняка завершился.~

- «Всё, можешь отдохнуть.»

Сказала я Магию, выглядевшему довольно измученным. Никакого смысла и дальше заставлять его активировать своё умения я не видела, ведь на Колючий Кустарник и так были наложены всевозможные дебафы. Думаю, что без подавляющего большинства своих стеблей, он уже не будет представлять для нас никакой опасности даже не будучи парализованным.

С благодарностью на меня посмотрев, он отпрыгал в сторону, и последовательными движениями ввинтился в землю и похоже заснул.

- «Что он делает?»

- «Что за глупый вопрос? Ну конечно же кушает.»

На самом деле я сделала всего лишь предположение, но думаю, что моя догадка была всё же недалеко от истины. Но отдохнуть было некогда, и я набросилась на оставшиеся стебли, стараясь как можно быстрее сократить их количество.

Вдруг земля подо мной задрожала, и Колючий Сорняк начал вылезать из-под земли. Показавшись полностью во всей своей красе, он чем-то напомнил мне осьминога с «длинными волосами», где роль щупалец выполняли корни, а волосы, соответственно вырезанные мной стебли. Аметист, что с энтузиазмом превращал всё вокруг себя в растительную пасту, оказался верхом на голове этого «осьминога» на высоте около 3 метров.

- «Аметист, слазь оттуда быстро!»

На что мой питомец, используя одно из щупалец-корней Колючего Сорняка как своеобразный трамплин, безопасно и стильно приземлился возле Магия... и будто устроившись поудобнее приготовился наслаждаться следующей частью представления. Однако, они начинают вести себя всё более и более... человечно?

- «Кхм... Пошли.»

Простимулировала я Блейда начать боевые действия, после чего переложила кинжал в левую руку, а правой обнажила меч. И подбежав к Колючему Сорняку начала его рубить... вот только результаты были очень похожи на те, что у меня были с твиггами. Плюнув в раздражении про себя, я тут же активировала [Клинок Маны] и дела пошли намного веселее, но в ответ «осьминог» обнял меня вокруг талии своими корнями и начал пытаться подтащить к себе поближе...

- «ФЕЯ!!!»

Испугавшись за эту немного... да что тут скрывать, немного странную эльфийку, я бросился к ней на помощь. Наконец-то я могу проявить себя с лучшей стороны и спасти её, но...

- «Стоять!»

Закричала она на меня в ужасе, и разорвав щупальца отбежала в сторону.

...Вот только став от воздействия Магия практически инвалидом, он уже никак не мог мне навредить.

- «ФЕЯ!!!»

Закричал Блейд и замахнувшись мечом бросился на меня. Он что хочет меня убить... или помочь?! Так нужно сматываться, и остановить этого танка:

- «Стоять!»

Закричала я ему и на всякий случай отбежала от линии его бега в сторону, даже не заметив обвивших меня щупалец Колючего Кустарника.

- «Иди и атакуй с противоположной стороны!»

Сказала я, всё ещё настороженно наблюдая за каждым его движением, на что он почему-то тяжело вздохнул и, повесив голову начал обходить растительного монстра.

На самом деле Колючий Сорняк был монстром аж 20 уровня, то есть одним из тех про которых упоминала Каллара, но [Споры] Магия понизили все его характеристики, сделав по сути монстром максимум 10 уровня. Да и я к тому же лишила его основных атакующих сил - стеблей с [Ядом Колючего Сорняка].

По идее он должен был выбраться из-под земли ещё в начале, когда мы ещё только устроили настоящий геноцид его стеблям, но благодаря Параличу Магия, нам удалось продержаться его без движения до тех пор, пока он уже не представлял из себя никакой угрозы.

И вскоре под нашими совместными атаками Колючий Сорняк пал.

~Группа Феи победила Колючего Сорняка!~

~Фея получает 30 единиц опыта. Аметист получает 15 единиц опыта. Магий получает 15 единиц опыта.~

~Блейд получает 42 единицы опыта.~

- «Чего...?!»

Шокировано уставилась я на появившиеся системные сообщения, но очень скоро моё ошеломлением сменилось гневом.

- «Почему ты получил больше очков опыта чем я?!»

Зловеще проговорила я, приближаясь к нему.

- «Ведь это именно я нанесла большую часть урона!»

Оказывается, что в группе опыт распределяется между всеми членами на основе их уровней. Ну и так как Блейд был 15 уровня, а я 11 - то он и получил большую часть опыта.

Что ж - это логично, а значит нужно успокоиться и...

- «Я распускаю группу.»

Ну что ж, наше сотрудничество длилось не так уж и долго, да и особо продуктивным его в принципе назвать нельзя...

- «Эй, да погоди же ты, этого делать совсем не обязательно! Просто измени в настройках группы опыт с «Общего» на «Индивидуальный», ведь ты же лидер...»

...Немного позже я узнала, что в «Фантазии» оказывается, было множество всевозможных настроек для группового игрового процесса, где можно было прописать распределения опыта, золота и предметов как только душе угодно.

Всё это кстати было описано в «Расширенном Игровом Руководстве», которое я решила не изучать... и это как оказалось было довольно самоуверенным решением.

«Индивидуальная» же настройка распределения ресурсов делала так, будто мы и не состоим в одной группе. То есть всё основывалось на индивидуальном вкладе, который каждый игрок вносил в убийство того или иного монстра: суммарный урон и кто нанёс добивающий удар.

Так что порывшись с минуту в настройках я изменила этот пункт, чувствуя себя донельзя глупо, что не догадалась сделать этого раньше. Но ни жестом, ни взглядом я постаралась не показать, что буквально сквозь землю готова сейчас провалиться от стыда. Поэтому взяв на руки восторженно прыгающего Аметиста и всё ещё спящего Магия – я быстро отправилась на поиски следующего по списку ингредиента.

Краем глаза отметив, что Блейд поспешно засунул стебли в свою обширную сумку и поспешил за мной.

<http://tl.rulate.ru/book/4799/199004>