

Вокруг, насколько хватало глаз, раскинулись луга, поросшие невысокой травой и цветами. Мобов, к сожалению, как и ожидалось, не оказалось вообще. Местность возле деревни на удивление пустовала, я увидел лишь несколько игроков, снующих в поисках монстров, да троих нпс с луками, охраняющих крупное стадо коров. Интересно, это прямо возле деревни такие страшные мобы, что для защиты нужно целых три лучника? Хотя, может быть, они опасаются, что толпа новоприбывших героев просто пустит животных на опы.

Так как поблизости всех монстров уже перебили, я решил рискнуть и немного отойти от деревни. Поскольку карту мне так и не удалось найти, а на местности я ориентировался чуть лучше, чем никак, при передвижении было решено оставлять деревню в поле зрения. Ещё одной причиной далеко не отходить являлись, как это ни смешно, монстры. Хотя именно их мне предстояло искать, но умирать вовсе не хотелось. Если возле деревни мобы должны быть моего уровня или незначительно выше, то на большем расстоянии разница в лвле могла стать критической.

Вскоре мне начали регулярно встречаться другие игроки. Чаще всего с кинжалом в руках, как и я, они сновали по округе в поисках монстров. Заметил и несколько человек с мечами, и даже одного в кольчуге, со щитом в руках. Он продвигался в составе многочисленной группы, похоже, что они его и проспонсировали на броню, иначе непонятно, где он взял нужную сумму. Иногда попадались отдыхающие игроки, которые сидели на траве, болтали о чем-то или смотрели куда-то вдаль. Впрочем, возможно, они не отдыхают, а просто ждут респ мобов. Если верно последнее, то игроки поступали очень глупо, так как нахождение поблизости человека негативно влияло на энергию, необходимую для появления монстра. А поэтому респ моба рядом с человеком крайне маловероятен. В деревнях же и городах, где скопление людей особенно велико, появление монстров вообще практически невозможно.

Мне понадобилось более десяти минут, прежде чем мои поиски увенчались успехом. Впервые я увидел моба этого мира. Им оказалось существо с продолговатым телом, двумя парами длинных тонких лап и таким же хвостом. Мордочка монстра сильно напоминала кошачью, но с большими торчащими ушами и выступающими резцами. И что же это за грызун? Кототушкан какой-то. Особо грозным враг не выглядел, поэтому я сжал покрепче кинжал и отправился совершать своё первое убийство. Вот только оказалось, что грызун вовсе не разделяет моих намерений. Едва меня заметив, он быстро заработал всеми четырьмя лапками и попытался скрыться. Впрочем, к моей радости двигался моб медленно и неуклюже. Правда, и я скоростью не отличался, поэтому мне понадобилось кое-какое время, чтобы его догнать. В попытках задеть кототушкана кинжалом я дважды упал и чуть сам себя не проткнул, после чего решил сменить тактику. Догнав его в следующий раз, я попытался пнуть тельце моба. В футбол мне играть не доводилось, но удар, как мне показалось, вышел неплохим. Кототушкан пролетел несколько метров, а после приземления вдруг кинулся на меня. Нападение оказалось неожиданностью, я рассчитывал, что мой удар его если не убьет, то травмирует, после чего он продолжит убегать. Подпрыгнув, монстр устремился к моему лицу, и я рефлекторно попытался закрыться рукой. Вместо лица кототушкан впился зубами возле локтя. Не растерявшись, я ударил его кинжалом.

Брызнула кровь. Я занёс руку для второго удара, но тело монстра, на миг слегка засветившись, осыпалось голубой пылью. Часть её сразу сбилась в миниатюрный шарик и устремилась к моей груди, какое-то количество унёс прочь легкий ветерок, а оставшаяся приземлилась на поверхность. Едва осев на траву, пыль начала неярко светиться, как и монстр при смерти и превратилась... в кусок мяса.

Я тут же уставился на свою раненую руку и полоску здоровья. Хп-бар казался полным, а числа указывали 99/100. А под шкалой маны появилась новая полоса фиолетового цвета, заполненная

примерно на одну десятую. На руке же остался глубокий укус, из которого сочилась кровь, но боль практически не ощущалась: казалось, это был лишь легкий щипок. Что ж, посмотрим, как быстро здесь восстанавливается здоровье, и затянется ли рана сама по себе, или на каждый такой укус придётся использовать исцеление.

А пока ждём, попробуем что-то сделать с новой шкалой, по всей видимости, отображавшей опыт. Я покопался в настройках с полминуты, после чего удовлетворенно отметил, что шкала исчезла. Жаль, от оставшихся двух нельзя избавиться, мониторить жизни и ману слишком важно.

За это время рана прекратила кровоточить и потихоньку обрастала новой кожей. Всё же игровой реген на высоте, пусть здоровье пока и остается на отметке в 99.

- Активация системной команды. Открыть статус.

Тариан

Уровень 0

Опыт 2/20

Свободных очков характеристик 0

Сила 0

Ловкость 0

Выносливость 0

Дух 0

Магия света 1

Исцеление 0+

Святость 0+

Владение кинжалом 0

Убийство 0

Парные кинжалы 0

После изменений настроек, как и ожидалось, опыт стал отображаться в статусе, а вот новый навык оказался сюрпризом. Я воспользовался кинжалом всего лишь раз, но хватило, видимо. Этот навык имел нулевой уровень. Выходит, магия света успела прокачаться? Хотя, возможно, дело в том, что я не сам её открыл, а обучился у НПС.

Ладно, потом разберёмся. Взглянув на хп-бар, я увидел, что здоровье восстановилось до 100. Сколько времени прошло? Думаю, где-то около минуты. Получается, регенерация жизней и

маны одинакова, пусть их количество и различается в два раза. Закрыв статус, я уже хотел отправиться на поиски нового моба, как заметил мясо у моих ног. Черт, а ведь почти забыл про него. Конечно, едва ли оно много стоит, однако пренебрегать не следует, учитывая, что я растратил кучу денег на книгу. Пусть часть мне и удалось вернуть, не факт, что впоследствии получится так зарабатывать, да и достаточно напряжное это занятие. Я закинул слегка кровоточащий кусок в кошель, надеясь, что там всё не вымажется, и отправился искать новый опыт.

Внимательно поглядывая по сторонам в поисках мобов, я задумался о приобретённых способностях. Убийство, скорее всего, рассчитано на ликвидацию цели. Думаю, это классические удары в спину, яды и прочий ассортимент ассасинов. Интересно, входит ли в их набор невидимость?

Парные кинжалы, похоже, рассчитаны на прямой бой с помощью дагеров. Конечно, не факт, что я прав, пока остается только предполагать, основываясь на знаниях из других игр. В любом случае навык ещё на нуле, и рано всерьёз задумываться, какую способность изучать. Вскоре я встретил нового кототушкана, и все размышления вылетели из головы.

Я гнался за мобом почти минуту и, когда практически его настиг, тот юркнул в небольшого размера дыру среди травы.

После нескольких матов я отошёл в сторону, решив некоторое время понаблюдать за норой. Через пять минут ожидания я отправился на поиски нового, кототушкан если и собирался вылезать, то явно нескоро. Что ещё вероятнее, у норы несколько выходов, и он уже давно ползает где-то в стороне.

Новый ушастик нашёлся в течение минуты, и через столько же времени его хвост исчез в дыре. Это был уже другой вход в нору, я специально гнал монстра в сторону от предыдущего. Покачался, называется. Видимо, с первым мобом мне просто повезло, что он не нашёл норы поблизости. Ну, я ничего не добьюсь, если буду стоять на месте, потому направился искать новую цель, по пути пытаюсь придумать решение проблемы.

К тому моменту, как мне встретился кототушкан, единственной идеей оказалось – попытаться метнуть в него кинжал. Бросок вышел красивым, и лезвие воткнулось сантиметров на пять. Вот только в землю. К тому моменту моб уже был достаточно далеко от места попадания, а пока я подбирал кинжал, почти скрылся из виду. Догонять его я не стал. От этой всей беготни начинало колоть в боку, ещё и живот начал усиленно урчать, намекая, что физкультура – это хорошо, но пора бы и поесть. Ничего съедобного у меня, увы, не было, поэтому я лишь уселся на траву, вытянув ноги.

Что же делать? Весь опыт от меня просто убегает. Что я мог за ним столько гоняться – вообще удивительно. В процессе занятия об этом как-то не думалось, но сейчас очевидно, что в реальности у меня такой выносливости не было. Я бы выдохся, скорее всего, ещё при охоте на первого монстра. Всё-таки игровой мир классный, у меня ведь выносливость равна нулю. Вот только приколы тут ещё те. В какой игре можно увидеть, где стартовые мобы резво уматывают от пытающегося их убить нубика?

Отдыхал я так минут шесть-семь. За это время вокруг меня рыскали игроки, а один раз даже пробежал кототушкан, за которым с перекошенным лицом гнался какой-то лысый хмырь, размахивая кинжалом. Надеюсь, я не так по-идиотски выгляжу во время охоты. Хотя было бы кого обманывать...

Поднявшись и размяв ноги, я вновь начал поиски. На этот раз искал не только монстров, но и небольшие камешки. Данная идея посетила меня во время отдыха. Вначале я подумал, что было бы неплохо избавиться от дыр, например, заткнув их камнями, но реализация такого плана слишком сложна. Количество и расположение нор неизвестно, а подходящие камни не так легко найти. Учитывая, что времени до захода солнца оставалось не так уж и много, нужно отыскать более простое решение. И кажется, оно нашлось.

Вскоре обнаружился и моб. Я достал камень с кошель, размахнулся и... не попал. Бросившись в погоню, вновь взял снаряд и кинул в цель. И снова бросок оказался неудачным. Лишь с шестой попытки, когда я уже уверился в никчемности своей идеи, камень попал в цель – в пушистую спину кототушкана. Тот развернулся и кинулся ко мне. На этот раз я уже был готов к такому, и, когда он прыгнул, попытался в полете пронзить его кинжалом, на всякий случай сберегая лицо левой рукой. Но предосторожность была излишней, моб сам налетел на оружие. Мне показалось, что кончик кинжала вышел из спины монстра, а мгновение спустя он обратился уже знакомой пылью. В грудь залетел новый голубой шарик, судя по всему, являющийся очками опыта, а я смотрел, как материализовывается лут. На этот раз вместо мяса на траве осталась лежать шкурка ушастого зверя. Спрятав добычу в кошель, я отправился дальше.

<http://tl.rulate.ru/book/5596/101116>