- А это ценная вещица? – спросил я у девушки, демонстрируя лут с лесного духа.

- Не, – сразу ответила Ирис, слегка этим меня расстроив, – всего лишь кристаллизованная энергия, цена ей – пару медяков.

- Какая энергия? Мана, что ли? – уточнил я.

Спутница озадаченно на меня взглянула:

- Причем здесь мана? Это та энергия, что наполняет земли и позволяет рождаться монстрам.

- А-а, – протянул я, вертя в руках хаотичной формы кристалл. – Неужели у неё совсем нет никакого применения?

- Почему же нет? – улыбнулась Ирис. – Самое что ни на есть прямое. Разбив кристалл, ты освободишь накопленную в нем энергию, и она разлетится по окрестностям, повысив тем самым общую концентрацию в округе. Однако в одной такой штуке её ничтожно мало. Чтобы эффект был заметен, понадобятся сотни, а то и тысячи таких предметов – в зависимости от истощения местности.

- Так много… – разочарованно произнес я.

Впрочем, всё логично, если бы один кристалл давал серьезный буст энергии, он явно бы не стоил дешево. Вздохнув, я подавил желание раздавить его в руке и спрятал в кошель. Пусть всего два медяка, но лучше чем ничего.

- Потому их применяют разве что в закрытых зонах для знати, – тем временем закончила девушка.

Ну, как и следовало ожидать: для богатеньких и власть имущих доступны более удобные, безопасные и быстрые способы прокачки. В лучших локациях монстры и вовсе не переводятся. А своевременное поддержание энергии на нужном уровне помимо основной функции позволяет не тревожить сон хранителя, если тот, конечно, вообще водится в зоне.

Впрочем, долго размышлять на данную тему мне не довелось: не успел даже откатиться скилл, а меня уже ждала новая битва.

На сей раз мы приметили весьма неприятную на вид тварь, что сидела на поваленном дереве. Напоминала она нечто среднее между головастиком и лягушкой – когда лапки уже выросли, а хвост ещё не отпал. Только в отличии от упитанной и кругленькой амфибии, этот товарищ выглядел весьма стройно. Худенькие трехпалые конечности с перепонками имели выраженный слой мыщц. На длинном хвосте располагался небольшой гребешок, а на голове нечто похожее на жабры, из чего можно заключить, что существо должно более уверенно чувствовать себя в воде, нежели на суше (хотя не спешу утверждать, так как сидит оно вовсе не в воде). На морде монстра, кстати, я не обнаружил ни глаз, ни ноздрей – то ли они прятались в других местах, то ли он познавал мир и потреблял кислород иными способами.

Слава приобретенному орлиному зрению, кстати! В реальности я бы на таком расстоянии не отличил бы монстра от коряги. А всякие подробности вроде перепонок и вовсе не различил бы, даже когда монстр начал бы меня жрать – не до того бы было.

- Что это за чудище? – спросил я, не сводя с него глаз.

- Болотник… ну, местный его подвид. Обычно они выглядят несколько иначе. Он абсолютно слеп, но в то же время всевидящ. У него великолепный слух, но ориентируется монстр не только по нему. Даже если ты будешь двигаться абсолютно бесшумно, он всё равно тебя заметит. Я думаю, что болотники чувствуют окружение всей кожей… которая кстати весьма ядовита, – Ирис порылась в котомке и протянула мне пузырек с мутной жидкостью. – Пей, зелье нейтрализует эффект от яда почти полностью. Однако это совершенно не значит, что можно позволять монстрам себя касаться! Чем больше ты получишь яда, тем скорее зелье завершит свое действие.

- Здесь так много этих тварей? – спросил я, откупоривая пузырек.

- Практически они одни и есть. Удивительно, что нам встретился лесной дух. И за болотниками мы как раз и пришли: не назову их слишком уж слабыми, но один на один серьезных проблем тебе доставить не должны. А эти монстры одиночки, ревностно охраняющие свою территорию даже от себе подобных.

- Почему тогда он ещё не напал на нас? – спросил я, возвращая девушке опустошенную емкость из под зелья. На вкус оно кстати напоминало укроп и казалось даже вкусным после вконец надоевшего варева.

- Они присваивают себе довольно скромные по размеру участки. В ином бы случае нам не было бы и смысла сюда идти, – ответила Ирис, зачем-то нюхая освободившийся пузырек. Проверяет, не пропало ли зелье? А не поздновато? – Подойдешь чуть ближе – болотник нападет. Сражайся аккуратно, он умеет прицельно плеваться ядом. Попадёт в глаза – приятного будет мало.

Её слова меня не слишком вдохновили на боевые подвиги, и я с тоской вспомнил безобидных пушистиков. Но что уж поделать, надо справляться с тем, кто есть. Я прикинул расстояние до монстра – пожалуй, тёмным касанием не достать, а святой луч бесполезен в связи со слепотой болотника. Ладно, раз магией заагрить не выйдет, придется просто переть напролом. В крайнем случае Ирис подстрахует – не зря же она вертит в руках лук.

Понадобилось менее десяти шагов, чтобы монстр среагировал. Как и ожидалось, он сделал здоровенный прыжок, хотя его скорость я недооценил и едва успел увернуться. Оказавшись вблизи, он принялся кружить возле меня, иногда пытаясь вцепиться зубами. По манере боя он несколько напоминал волка: также старался оказаться у меня за спиной или хотя бы с левой стороны. Только вот двигался он значительно стремительнее и держался ближе, не слишком осторожничая.

Я отпрыгнул в сторону от зубастой морды, что уверенно целилась мне в лодыжку, и в следующий миг чуть не свалился от крепкого удара хвостом. Махнув мечом в сторону болотника, я заставил его отступить, иначе бы тот вцепился в меня раньше, чем я восстановил равновесие. Слегка отдалившись, монстр вновь прыгнул, целя мне в левый бок, а после промаха начал старательно заходить мне за спину, скользя на брюхе и выискивая удачный момент для укуса или удара хвостом.

Да уж, обширный арсенал, хорошо хоть лапки внешне безобидные, без когтей в десяток сантиметров…

Кружить вокруг своей оси мне надоело, и я ринулся к толстому стволу дерева, планируя прижаться к нему спиной. Болотник прыгнул вслед за мной, но ощутимо промахнулся, не угадав траекторию. Не успел я порадоваться его неудаче, как сам совершенно нелепо рухнул на траву, споткнувшись о корень дерева, к которому так спешил… где-то фоном я услышал

смех Ирис. Перекатившись на всякий случай в сторону, я вскочил на ноги и приготовился дать отпор монстру, который, на мое удивление, ещё не успел в меня вцепиться. Боковым зрением я уловил движение справа. Вероятно, болотник рассчитывал, что я не замечу или не среагирую на его атаку, ведь логичнее нападать с невооруженной стороны.

Он оказался почти что прав, но в последний момент я успел взмахнуть мечом и лезвием скользнуть ему по горлу (хотя изначально это был взмах наудачу, скорее защитный). Но поменять траекторию прыжка монстр, понятное дело, не мог. Истекая желтой жидкостью (я даже не сразу понял, что это кровь, подумал на ядовитые железы), он упал на землю и, когда я уже собирался добить его, превратился в пыль. Лутом с него оказались парочка клыков, вероятнее всего, ничего не стоящие. Но в общем я остался доволен – ведь не получил и царапины, а опыта дали целых 45 единиц. Не то чтобы так уж много, но это я уж совсем зажрался: получать столько с монстра, который умирал всего от одной раны – более чем солидно. А следующие бои с болотниками должны стать попроще, ведь я уже знаю, чего от них ожидать.

Тем временем подошла улыбающаяся Ирис и хмыкнула:

- Удачно ты упал.

- Ты о чем? – недоуменно спросил я.

- Не заметил? Когда ты споткнулся, болотник как раз плюнул в тебя ядом. Видишь не дереве аж рана осталась? – она ткнула в кору рядом с образовавшейся ямкой, в которой пузырилась зеленоватая слизь. – Твое падение не числилось в его планах.

Хм, так вот почему она рассмеялась: мой промах обернулся удачей. Впрочем, это не значит, что впоследствии мне следует падать… скорее уж лучше следить за противником, чтобы не пропустить плевок.

Мы двинулись в путь дальше, и местность в округе явно приобретала очертания болота. Земля стала мягче и частенько хлюпала, а кое-где виднелись канавки с красноватой и мутной водой. Иногда нога столь глубоко погружалась в почву, что я начинал опасаться, не затянет ли меня трясина? За нами оставались глубокие следы, порою заполненные водой. Деревья редели, а потом и вовсе пропали, уступая место кочкам, кустарникам и траве с острыми краями, о которые я неприятно порезал пальцы. Ирис тут же обернулась, будто почуяв кровь, после чего фыркнула и заявила, что нечего руки растопыривать, в чем я был с ней в принципе согласен. Ну, раз антидотами не кормит больше, значит трава хотя бы не ядовитая… впрочем, с такими путешествиями я определенно должен приобрести иммунитет к яду.

Не успели мы толком углубиться в болото, как из канавы впереди выглянула неприятная слепая морда. Ирис отстранилась, а я взмахнул мечом, привлекая внимание моба. Второй бой оказался, пожалуй, сложнее чем первый. Прижаться спиной здесь было не к чему – имеющиеся деревья имели слишком уж хилые стволы, так что приходилось приспосабливаться к кружению монстра. По прежнему опыту я пытался слегка разорвать дистанцию, чтобы спровоцировать болотника на прыжок, ибо просто на земле в эту гибкую лягуху-змеюку было просто невозможно попасть. Усложняли ситуацию ещё канавы и мягкая скользкая почва, но в этот раз я обошелся без нелепых падений, пусть и прикончил монстра не с одного удара.

А дальше я сражался почти без перерыва, нарабатывая экспу. Частенько болотники задевали или хватали за ногу хвостами – один раз такой финт даже меня опрокинул, и впредь я более внимательно относился к своему равновесию. Сам удар хвостом урона почти не наносил, и

потому я слегка расслабился – но его смысл-то был не в этом. Когда монстр хотел плюнуть в меня ядом, он раздувал жабры, из-за чего было несложно понять, что готовится атака, однако вскользь плевки всё равно иногда меня задевали. Пару раз зубы монстра таки достигали своей цели, но раны оставались не слишком глубоки, и на них хватало исцеляющего касания. Впрочем, Ирис внимательно смотрела за их заживлением, возможно, опасаясь, что антидот исчерпал уже свой ресурс. Один раз она вмешалась в бой, когда я очень далеко увел болотника от стартовой точки – и тем самым заагрил второго. Конечно, может, я бы и справился, но девушка не стала тратить время на размышления – я не успел даже заметить нового противника, как тот уже валялся со стрелой в шее.

С каждым боем становилось всё проще, я приспосабливался к атакам монстров, и мог их прогнозировать. Спровоцировать на прыжок – убить. Впрочем, не сказать, чтобы это было такой уж простой задачей, ибо самой стихией для болотников были прыжки. Они могли прыгнуть с любого положения в любом направлении, задать совершенно различную длину и высоту прыжка. Впрочем, учитывая, что именно на них я монстров и ловил, им как раз было выгоднее скользить вокруг меня, изматывая (в особенности, если поблизости не росло широкого дерева, что могло прикрыть мне спину). Хорошо, что об этом они не знали.

Опыт рос, как на дрожжах. Кажется, совсем недавно мы ещё обедали и я едва достиг 16, а вот уже и оповещение о новом уровне. На этот раз сомневаться и думать я не стал, и закинул одну половину в дух, тем самым подняв его до десятки, а другую в выносливость. Вся эта беготня в грязи и непрекращающиеся сражения с быстрыми противниками неслабо выматывали.

Не заставил себя ждать и 18 уровень. Тут уже я решил даже не задумываться и оставить характеристики свободными – иначе сомнения о правильности выбора будут отвлекать меня от боев. А я надеялся за сегодня апнуть как минимум 20, а если дальше не окажется серьезного увеличения необходимого опыта на ап, то и 22-23.

Пожалуй, Ирис была всё-таки права в своем решении привести меня сюда. Хотя конечно от её идей так и веет риском. Но что уж тут поделать…

Я прикончил очередного монстра и кинул в кошель несуразную кость (кажется, одно из его ребер), как ощутил прикосновение к своему локтю. Не успел я про себя выругать бесшумность своей спутницы, как мое внимание привлекло её крайне встревоженное лицо. Ну да, не мог же я всерьез рассчитывать, что всё будет хорошо…

- Кажется, мы здесь не одни, – шепнула мне Ирис, кидая несколько испуганный взгляд вперёд.

http://tl.rulate.ru/book/5596/160586