

- Так.

Я некоторое время наблюдал за хлипким телом кобольда, висящим в воздухе у головы, и выхватил один из кинжалов, пристегнутых к поясу.

Пока что казалось, что многое было таким же, как и в игре. В Dungeon Cleaners можно было выбрать определенные части тела врага, если вы хотели управлять своим персонажем или NPC партии.

У меня было ощущение, что это еще один метод научить потенциальных новобранцев целиться в слабые места, чтобы повысить их шансы на выживание. И даже не проверяя Wiki или другие источники информации, я знал, что горло - самый эффективный из них для большинства кобольдов в целом.

Было немного забавно, как много деталей они вложили в эту игру, доходя даже до того, что устанавливали различные множители критического урона для разных слабых мест, в результате чего можно было узнать, какие из них, скорее всего, окажутся смертельными ранами при нанесении ударов в реальной жизни.

- Это слишком много для тебя? - спросила Айша через несколько мгновений, слегка приподняв бровь.

Я мог сказать, что это был вопрос искренней озабоченности, а не насмешки. Покачав головой, я вновь крепко сжал кинжал.

- Нет, я не настолько слаб психически. Это уже не просто игра, и я это знаю. Мне интересно, как лучше к этому подойти. Теория есть, но практика - это совсем другое дело.

Она кивнула с улыбкой. - Хорошо. И практика - это именно то, ради чего мы здесь. Я немного боялась, что ты будешь сильно колебаться, поэтому я хотела, чтобы ты прошел через первое убийство как можно скорее, на случай, если это заставило бы тебя быть беспокойным в течение дня или двух после этого. В этой профессии лучше раньше, чем позже.

Айша заметила, как я готовлю удар, и немного отодвинула кобольда, прежде чем я выставил вперед свое оружие. Я взглянул на нее.

- Сначала небольшой совет. Используй все тело, а не только запястье. Положи немного веса на ногу, поверни туловище соответствующим образом и используй импульс для движения всей руки вперед. Ты можешь целиться в более мягкое место, но это не значит, что твое лезвие не может соскользнуть с него, если ты не приложишь достаточно силы.

- Спасибо.

Желая сначала немного проверить ее наставления, я последовал совету Айши, сделав несколько ударов по пустому воздуху, пока она не кивнула в знак одобрения. Затем я повторил движение еще раз, но уже с горлом кобольда в качестве цели.

Как она и предупреждала меня, я почувствовал небольшое сопротивление, когда кончик кинжала встретился с кожей монстра, но я использовал достаточно силы, чтобы погрузить лезвие глубоко в дыхательное горло.

Внезапный приступ боли разбудил кобольда, и я быстро убрал оружие. Он отчаянно прикрыл шею и зарычал в панике. Поскольку я не мог ударить его снова, я схватил кинжал обеими руками и вонзил его ему в живот.

И я был рад, что сделал это, так как он оказал большее сопротивление, чем горло. Я знал о распределении статистики своего класса, и это был отличный урок того, как многого я мог достичь в данный момент.

Прежде чем отступить, я сделал широкий горизонтальный разрез по телу кобольда, проверяя, насколько далеко может завести меня моя сила. Затем, когда я отошел, Айша переместила руку, держащую топор, ближе к его вершине и с легкостью обезглавила монстра.

- Не нужно ждать и смотреть, как он корчится и бьется, пока не умрет, - объяснила она.

- Верно, - согласился я. - У них есть ядра? - спросил я, гадая, была ли эта часть такой же, как в игре.

- Ядра? - Айша посмотрела на меня, слегка нахмурившись. - А, ты имеешь в виду ядра? Да, конечно. У каждого монстра, рожденного в Подземелье, должно быть такое ядро, если он был создан Пустотой. Помимо материалов и оборудования, ядра являются еще одним основным источником дохода при продаже в магазине или на рынке.

- Полагаю, они также используются в различных ремесленных профессиях.

- Ты действительно много знаешь.

Я пожал плечами. - Я действительно знаю довольно много, но нам придется проверить большую часть этих знаний, а не считать, что все точно так же. Например, игра не научила меня, где именно находится ядро.

- Тогда пора мне снова блеснуть.

Она присела возле туловища мертвого кобольда и прижала палец к его груди.

- Прошло некоторое время с тех пор, как я собирала кобольдов, но их ядро должно находиться сразу за грудиной. Лучший способ добраться до него - это сделать надрез чуть ниже кости и потянуться немного вверх. Грудная клетка может досаждать. Хочешь попробовать или мне лучше позаботиться об этом?

Я покачал головой и присоединился к ней у земли. - Позволь мне. Это мне нужно привыкнуть ко всему этому.

Айша улыбнулась мне и отступила назад. - Твой образ мыслей мне начинает нравиться.

Под ее пристальным взглядом я вонзил клинок в грудь кобольда прямо под грудиной, создав достаточно широкую рану, чтобы в нее могла пролезть рука, и просунул пальцы внутрь.

Сначала я слегка вздрогнул, встретившись с холодной, скользкой плотью. Именно поэтому я и хотел это сделать. Неважно, сколько ты видел, но ты мог сделать так много, чтобы подготовиться к реальным ощущениям. И это было отвратительно.

К счастью, я не был хирургом с пациентом на столе, который должен действовать с максимальной осторожностью, поэтому я искал ядро там, где Айша указала его ранее.

Через несколько секунд я нашел что-то твердое, неровное и неправильной формы, похожее на маленький неполированный камень. Мне пришлось выдернуть его с немалой силой, но в конце концов магическое ядро темно-изумрудного цвета было извлечено наружу.

- Трупы исчезают после того, как вы вытаскиваете это? - спросил я, рассматривая камешек размером с жемчужину.

- Да. Зависит от того, насколько велик монстр. Такие существа, как кобольды, рассеиваются в ману примерно через день. Это время, за которое ты должен собрать с них полезные материалы и ингредиенты.

Мой карман и запястье одновременно звякнули, и я взглянул на свои смарт-часы. Быстрым щелчком они спроецировали в воздух уведомление.

□—————□

Вы успешно извлекли ядро Горного Кобольда.

Приобретенный новый общий навык: Разделка (F)

□—————□

- Я знаю, что это ускорило сбор урожая в игре и увеличило шанс получить лучшие ингредиенты, но как это повлияет на реальную жизнь? - задавшись этим вопросом поинтересовался я.

Айша ответила прежде, чем я успел зайти в Вики. - С каждым новым уровнем ты будешь становиться все более изящными. На более высоких рангах ты сможешь делать это практически не думая и не глядя, если знаешь что-нибудь о монстре. Это как достижение уровня тренированных движений, что, конечно, повышает и скорость, и снижает шансы повредить что-то в процессе.

- Довольно реалистично, - прокомментировал я. - Как сказала Джей, эта Система - скорее количественная оценка способностей человека, а не просто поставщик, как в большинстве фантастических произведений. Я помню, что некоторых монет стоят глаза, но у нас нет средств для их хранения, так что, думаю, мы обойдемся когтями.

- Да, да, Босс. Я никогда не знала, что именно нужно добывать из моих убийств, так что я буду следовать твоему мнению, - сидеть на рынке и изучать цены было менее интересно, чем уничтожать десятки монстров. Количество превышает качество - вот мой подход, я полагаю.

Я усмехнулся, оставив сбор когтей на ее усмотрение. - Я много играл на рынке. Это было необходимо, если ты хотел майнить. Магазин был ограничен по сравнению с ним. Я могу быть мозгами, а ты - мускулами.

- Отлично. Мне всегда было интересно, как это - иметь кого-то вроде этого рядом с собой. В прошлой жизни я была скорее одиноким волком. Легко догадаться, почему.

- Не волнуйся. У меня есть опыт руководства берсеркером, - я подмигнул ей, взяв в руки ржавый меч.

- Даже я знаю, что эта штука ничего не стоит. Пожалуйста, не говори мне, что ты из тех людей, которые подбирают всякий хлам. С ними всегда было так неприятно иметь дело, ух.

- Ты часто упоминаешь других людей. Можем ли мы встретиться с ними здесь?

Айша подняла на меня бровь. - Ты думал, что только ты выполняешь эту работу?

- Конечно, нет. Это Защитники, а не Защитник. И ты, тем не менее, существуешь. Также, я думаю, в игре был кооперативный режим, хотя им мало кто пользовался, и игроки входили в Подземелье вместе из одного хаба.

Она закончила складывать все когти в маленький мешочек и бросила его мне, чтобы я убрал его в рюкзак.

- Я не думаю, что в Учебном Подземелье ты сможешь встретить кого-либо, поскольку оно одиночное, но позже, в более опасных, очевидно, не останется только один Защитник. Несколько личных измерений связаны с большим Подземельем. Хотя это зависит от владельцев, хотят ли они сотрудничать или конкурировать.

Я вздохнул. - Отлично. Тебе нужно беспокоиться не только о монстрах. Вознаграждение делится в зависимости от вклада, верно?

Айша кивнула. - Ага. Я знаю, о чем ты думаешь, и ты прав. Поскольку наши спонсоры не вмешиваются напрямую, есть люди, которые будут убивать других, только чтобы присвоить все себе. Но не волнуйся. Я сделаю все возможное, чтобы защитить тебя. Кроме того, я думаю, есть способ проверить, есть ли в твоём Подземелье другие.

Вытерев руки от крови, я достал свой телефон и зашел в DCI Hub. Иконка с названием "Задания" находилась среди других, и я коснулся ее. Внутри была одна запись, озаглавленная "Учебное подземелье 01".

Поскольку она была кликабельной, я решил проверить ее.



УЧЕБНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ 01



Тип: Соло

Оставшееся время: 14 дней 22 часа 39 минут

Четкое Условие: Уничтожить всех монстров

Окружающая среда: Подземные пещеры

Опасность от окружающей среды: Отсутствует

Общая сила монстра: Уровень 01-02

Сила редкого монстра: Уровень 02-03

Сила Босса: Уровень 02-05



- Итак, нам придется избавиться от всех кобольдов и других тварей, которые могут скрываться вокруг, - прокомментировал я.

- Обычно так и бывает. Иногда может появиться очень сильный монстр, которого мы называем

Хозяином подземелья и которого нужно уничтожить, или, что еще реже, может образоваться Ядро подземелья, которое тоже нужно уничтожить. Ты знаешь о них?

Спрятав телефон в карман, я кивнул. - Да. Оба варианта плохи, так как монстры тогда гораздо более организованы, но Ядро хуже, так как оно может манипулировать всем этим местом по своему усмотрению. В любом случае, давай пройдем немного дальше и посмотрим, сможем ли мы найти еще несколько одиноких странников поблизости. Для большей группы мы должны подготовиться лучше.

- Поняла.

Пока что я взял с собой меч, держа его в руке. Если представится возможность, я буду использовать его, чтобы потренироваться еще немного. И иметь что-то длиннее кинжала было плюсом, даже если это будет использоваться только для того, чтобы держать врага на расстоянии.

Мы шли молча, медленно исследуя каменные проходы. Я продолжал рисовать путь в своем блокноте и использовал новое оружие, чтобы пометить стены, не беспокоясь о его долговечности, поскольку оно все равно будет выброшено позже.

Ничего особенного, кроме естественных камер и тропинок, в нашем путешествии в неизвестность не было. Как и в игре, в подземелье, скорее всего, не было сундуков с награбленным и случайно разбросанных предметов, как это часто делается в более казуальных постановках.

Кого-то это может разочаровать, но для меня в этом не было ничего нового. Я не ожидал, что здесь есть такие вещи. Наоборот, на всякий случай, я всегда предполагал, что все будет еще более хардкорным.

После примерно десяти минут блужданий мои устройства снова зажужжали. Айша подтвердила, что у нас нет компании, поэтому я достал свой телефон на минимальной подсветке, чтобы проверить новое уведомление.

□—————□

Вы успешно нанесли на карту небольшую часть Подземелья, вложив в свой рисунок много усилий и деталей.

Приобретенный новый общий навык: Составление карт (F)

□—————□

- Я должна была этого ожидать.

Айша тихо хихикнула, прижавшись своим лицом к моему. - Это даже волнительно - узнать это в самый нужный момент. Мой свиток не вибрировал, когда я что-то получала.

- Интересно, я тоже могу подарить тебе телефон или часы. Надо будет заглянуть в магазин и посмотреть, как он изменился после нашего возвращения.

- Звучит заманчиво. Но перед этим нам нужно кое о чем позаботиться.

Сосредоточив свои чувства, я заметил знакомый звук чего-то, скребущего по камню.

- Их двое, ага.

- Похоже на то. Они каким-то образом пробрались в туннель позади нас. Если ты не хочешь попробовать обойти и найти другой путь, ведущий к нашему предыдущему маршруту, мы должны их уничтожить.

Я покачал головой. - Двое должно быть нормально. Мы можем заблудиться, пытаюсь пробраться через этот лабиринт, и в итоге нам придется возвращаться назад, встретив, возможно, еще больше врагов.

- Я справлюсь с одним как можно быстрее, а ты попробуй справиться со вторым в одиночку, пока я наблюдаю.

Кивнув, я выключил фонарик. Я собирался ухватиться за броню Айши, чтобы не потерять ее, но что-то обвилось вокруг моей талии прежде, чем я успел это сделать. Мне не нужно было смотреть вниз, чтобы понять, что это было.

В голове возникло внезапное желание дотронуться до толстого страховочного пояса, но я поспешно отмахнулся от него. Последнее, что нам сейчас было нужно, это чтобы я щекотал хвост Айши, заставляя ее хихикать, или, что еще хуже, пугал ее. Мне нравилось, когда моя голова была на месте.

Она повела нас ближе к шуму, держась у стены. Затем мы подождали, пока два кобольда выйдут из соседнего перекрестка. Как было бы хорошо, если бы они выстроились перед топором Айши.

К сожалению, даже я мог судить, что они немного рассредоточились. Кроме того, что они шумели своими острыми когтями, они изредка тьякали, выдавая свое местоположение.

Как только морда первого кобольда показалась перед Аишей, она распустила хвост вокруг меня и, прыгнув вперед, ударила бедного маленького ублюдка коленом прямо в морду.

Она вложила в этот удар немалую силу, и он с тихим стуком врезался в противоположную стену. Айша проигнорировала издевательства над противником и сделала выпад вглубь туннеля, нацелившись на второго, который начал тьякать еще громче.

Я опустился на колени, ориентируясь на звук ее шагов, и снова включил фонарик, уже настроенный на режим тонкого луча вместо широкого. Довольно полезная функция, должен сказать.

Свет плотным потоком хлынул прямо вперед из-за спины Аиши, близко к земле. Я сразу же нашел цель и направил белый столб прямо в глаза зеленому кобольду из пространства между ног моей спутницы.

Встретившись со сгущенной, интенсивной яркостью, он зашипел от боли и закрыл лицо рукой. К сожалению для него, это было фатальной ошибкой, так как он поднял свое примитивное копьё и позволил Айше пронзить его тело мощным ударом, как тофу.

Я быстро перевел взгляд с разрубленного пополам кобольда на противника на моей стороне, светя фонариком на стену. Он заканчивал приходить в себя и только что поднял свою уродливую дубину, явно намереваясь броситься на меня следом.

Прежде чем он успел это сделать, я ослепил его так же, как и его друга. Пока он защищал

глаза, я поставил фонарик на землю и увеличил распространение света, сделав его достаточно широким, чтобы охватить большую часть стены передо мной.

Не дожидаясь, я шагнул вперед, крепче сжимая ржавый меч. Следуя совету Айши, я замахнулся всем телом, целясь в живот монстра, так как он закрывал голову и шею руками.

Но он успел вовремя среагировать, так как ничто больше не мешало ему видеть. Мой клинок столкнулся с дубиной, и я захрипел от удара. Я не был фехтовальщиком и знал, что у моего противника гораздо больше опыта, поэтому я занял более оборонительную позицию вместо того, чтобы сразу же начать атаку.

- Хорошо. Сосредоточься на уклонении и ищи возможность нанести удар, - инструктировала Айша сбоку.

Начался неловкий танец. Противник, вдвое меньше меня, гонялся за мной с дубиной, а я изо всех сил старался уклониться от его ударов. Он был не очень искусен, что позволяло мне время от времени пасовать ему в стойке, но большинство моих попыток лишь царапали его прочную чешую, создавая очень неглубокие порезы.

Мне приходилось уделять много внимания своему окружению, чтобы не оказаться прижатым спиной к стене. К счастью, фонарик служил своего рода позиционным якорем, так что я всегда знал свое актуальное положение на данный момент.

Кобольд пришел в ярость от моей трусливой тактики и начал кричать, усиливая свои атаки. Веер ударов разбрасывал мой клинок по сторонам, пока я пытался заблокировать те, от которых невозможно было уклониться.

Один из них скользнул по моему оружию и ударил в левое бедро, заставив меня вздрогнуть. Удар был не очень сильным, но я все равно его почувствовал, и моя подвижность немного уменьшилась, так как я старался не нагружать ногу слишком сильно.

Затем, сразу после этого удара, кобольд сделал странный шаг назад правой ногой.

Что-то щелкнуло в моем мозгу. Я точно знал, что происходит. Я видел это бесчисленное количество раз.

Мое тело мгновенно среагировало, и я прыгнул вперед. Кобольд крутанулся, пытаясь ударить хвостом по моей больной ноге, но он пронесся подо мной как ветер.

Я снова вздрогнул, тяжело приземлившись на обе ноги, и, воспользовавшись импульсом, метнул меч всем телом, вонзив его в живот кобольда через мгновение после того, как он закончил разворот.

Он вскрикнул от боли. Я не дал ему времени укусить меня и ударил монстра плечом, сбивая его с ног.

Мы упали вместе, и я выхватил один из своих кинжалов левой рукой, быстро опустив его обеими руками. Если повезет, мне удалось вонзить острие в середину шеи монстра и выкрутить его изо всех сил, как советовала Айша после моего предыдущего убийства.

Кобольд вскоре перестал биться, и я присел возле него, тяжело дыша. Моя спутница-дракан подошла ближе, ухмыляясь, и положила топор на плечо.

- Я жалкий, да? - усмехнулся я.

Она покачала головой. - Для твоей первой в жизни смертельной схватки? У тебя отличное боевое чутье. Поверь мне, я видела гораздо хуже. Черт, я сама делала гораздо хуже еще до того, как стала авантюристкой. Тогда я была чертовски вспыльчива.

Я встал с помощью Айши. - Неудивительно, что ты выбрала берсеркера.

Она фыркнула. - Не испытывай судьбу, парень.

Мы вместе рассмеялись.

- Я не ребенок. Я примерно на десять или более лет старше совершеннолетия, в зависимости от местоположения и того, кокой возраст вы считаете правильным в отношении человеческого тела.

- Ну, тогда мы примерно одинаковы. Самки драканов полностью созревают в возрасте двадцати девяти лет, больше или меньше. А люди здесь редко живут до ста лет? - с любопытством спросила она.

- Да. Очень редко. А драканы?

- От двух до трехсот.

- Ого. Ты почти в самом начале, в то время как я близок к трети.

Она хихикнула. - Ты, конечно, будешь жить дольше, поскольку являешься частью Системы. Есть разные способы достичь этого. Если, конечно, тебя что-нибудь не убьет.

- Верно. Что означает бесконечная продолжительность жизни в профессии, где на каждом шагу тебя может ждать смерть?

Я потянулся в карман, чтобы проверить свой телефон. Недавно он снова зажужжал, но я проигнорировал его. Мне пришлось бы переключить его в беззвучный режим, чтобы он случайно не отвлек меня во время драки.

- Похоже, я что-то угадала, - размышляла Айша.

- Похоже, что так и есть. Давай быстро их обдерем и вернемся. У меня начинает болеть бедро.