

Глава 11. Нет худа без добра.

Маленький зеленый вооруженный мечом гoblin появился прямо над унитазом. Он с громким всплеском упал в унитаз и начал упорно действовать, чтобы выбраться оттуда.

Но не успел он приземлиться на кафельный пол, как мой меч молниеносно пронзил его глазницу. Гоблин взвыл от боли, когда я выдернул меч и нанес ему следующий удар.

Меньше чем через пятнадцать минут гоблин умер, а я перешел на 7 уровень.

Я смахнул пот со лба и поздравил себя с кровавым успехом.

Я решил передвинуть труп в угол, потому что он будет мне только мешать, когда появится следующий гоблин.

Пока я его перетаскивал, мой ум заняли мысли о моем текущем положении.

Было ясно, как день, что я оказался в ловушке. В этом туалете не было другого выхода, кроме двери, в которую я вошел, и за которой все еще слышался яростный вой и непрекращающиеся стуки. Стайка злобных гоблинов не теряла настойчивости, и я сомневался, что они отступят в ближайшее время.

Что было вполне естественно. Ведь я захватил их убежище. Их военную базу, их дом. Я захватил их источник.

И хотя у меня появилась хорошая возможность повысить свой опыт, оставались еще некоторые проблемы, с которыми нужно было разобраться.

Во-первых, если я надолго задержусь в этом месте, то у меня понизится уровень выносливости. Во-вторых, у меня все еще не появился план, как сбежать отсюда. И в-третьих, меня ждали две девушки, одна из которых умирала.

Я покинул Хину и Сиэль около двух часов назад, и хотя я был уверен, что состояние Хины оставалось стабильным, все еще оставался риск получить осложнения.

Чем дольше я оставался вдали от них, тем выше становился риск.

Оттерев с рубашки кровь гоблина, я задумался, как на меня свалилось столько ответственности. Не легко было нести ответственность за жизнь другого человека, но так или иначе я был единственным лучом надежды умирающей девушки и ее сестры.

- В следующий раз, мне нужно серьезно подумать, прежде чем бросаться помогать кому-то, - я не мог не озвучить эти слова самоутешения. - Ну, вряд ли что-то изменится, если я буду об этом переживать.

А пока я буду делать то, что могу: поднимать свой уровень.

Не было смысла думать о вещах, которые не были в моей власти, лучше поскорее повысить уровень и выбраться оттуда.

Таким образом, я ждал около кабинки, из которой появлялись гоблины. Меньше, чем через 7 минут появился еще один гоблин.

Он оказался очередным дозорным, что заставило меня задуматься о том, откуда появлялись воины, или же они выходили в случайном порядке.

Так вот, пока я размышлял об этом всем, я расправился с этим существом примерно за 20 секунд.

Было важно знать, как долго длился каждый бой, так как от этого зависело на сколько уменьшается моя выносливость.

Я еще не оказывался в такой ситуации, когда моя выносливость была полностью истощена, и пока не намеревался испытать это. Я решил постоянно контролировать этот параметр.

Когда я перетащил гоблина к его покойному другу, я решил проверить свой статус.

Но прежде чем проверить, я убрал все предметы, которые улучшали мои параметры, чтобы увидеть реальную картину.

Я убрал все, что нужно и открыл голубой экран.

«Статус!»

Окно статуса

Имя Хайд Майо

Возраст 17 Раса Человек

Уровень 7 Пол Мужской

Титул Первопроходец

Здоровье 104/160 (10) Здоровье Реген. 0,005/сек

Мана

(недоступно) 160 (10) Мана Реген. 0,01/сек

Выносливость 37/160 (10) Выносливость Реген. 0,05/сек

-

Сила 11 (10) Подвижность 24 (10)

Жизнеспособность 7 (10) Ловкость 15 (10)

Ум 11 (10) Мудрость 11 (10)

Лидерство 0 (10) Удача 0 (10)

-

Навыки

Вооружение (активировано)

Распознавание (активировано)

Текущее состояние -

Остаточные баллы 10

Я не тратил баллы с тех пор, как поднялся на 5 уровень. Это небольшой эксперимент, чтобы проверить конкретные действия таких параметров, как сила, жизнеспособность, ловкость и подвижность.

Я продолжал просматривать экран, и хотя я потерял несколько hp во время схватки с гоблинами, мое внимание привлекла строка выносливости.

Я заметил, что мой показатель был всего лишь 37 из 160. Вероятно, большая часть потратилась, пока я убегал от гоблинов. К моему удивлению, от бега выносливость уменьшалась сильнее, чем от драки. И теперь я мог ощущать, как мое тело реагировало на снижение выносливости. Мое дыхание стало отрывистым, как после мучительных тренировок, а в ногах чувствовалась слабость.

Ситуация совсем не радовала. Я обдумывал, стоило ли съесть единственный источник, который мог восстановить выносливость (батончик гранолы). Но после некоторых внутренних споров, я решительно отказался от этой мысли.

Было бы довольно неприятно есть в туалете, и что самое важное, я не чувствовал в этом острой необходимости.

После первых двух стычек с дозорными гоблинами, я понял, что они, как и минотавры, появлялись через определенные промежутки времени. Этот интервал длился 7 минут, и за эти минуты истраченная выносливость могла восстановиться.

Если только не произойдет что-то неожиданное, я не должен сильно волноваться об этой проблеме.

Убежденный своей логикой, я стал ждать, пока появится следующий монстр.

Однако, когда прошло 7 минут, гоблин не появился.

Я нахмурился. Такой ход системы я не ожидал, и это вызвало тревогу.

Беспомощный и обеспокоенный, я продолжил ждать, не зная, чего ожидать и бессильный что-либо изменить.

...8...9...10...

Когда прошло 14 минут мое внимание привлек внезапный шум чего-то тяжелого, упавшего в воду.

Я вскочил и заглянул в кабинку.

Там стоял гоблин с широким мечом в руках, и промокший ниже пояса. Судя по его виду (и экрану статуса над его головой), я тут же понял, что это был воин.

Несмотря на мой шок от его внезапного появления, я справился с ним за 20 секунд. Я

проткнул мечом его левый глаз, а затем перерезал глотку.

Я забрал его меч и осторожно отложил его в сторону, а затем отнес его труп в другой угол туалета.

Мой ум активно работал во время схватки, а когда я тащил труп в угол, я наконец понял, что этот гoblin появился так поздно, потому что это был воин, а не дозорный. Вероятно, системе требовалось 7 минут, чтобы создать дозорного гоблина, а на воина требовалось 14 минут.

К этому логическому заключению я пришел благодаря своей интуиции и прошлому опыту.

И в доказательство моей теории через 7 минут появился дозорный гoblin. Я справился с ним так же быстро, как и с остальными.

Таким образом, эта схема продолжалась некоторое время. Я продолжал совершенствовать свой опыт и собирать добычу, в то время как hp и выносливость стабильно восстанавливались. Я старался избегать атак гоблинов и минимизировать время схватки, чтобы максимизировать время на восстановление.

Достаточно сказать, что за 2 коротких часа (вообще-то, ужасно долгих), я вернулся в прекрасную форму.

Однако с каждой прошедшей минутой, я начал чувствовать тревогу. Как бы я не хотел вернуться к девушкам, страх перед командиром гоблинов 20 уровня был сильнее меня, и не позволял выйти их этого дурацкого туалета.

Поэтому, не имея другого выбора, я безжалостно убивал гоблинов и собирал сброшенную ими добычу.

Спустя 2 часа я убил 7 дозорных гоблинов и 5 воинов. В процессе я поднялся на 3 уровня, и теперь я был на 10 уровне.

Я также собрал все их мечи, но в них не было ничего особенного. Однако неожиданный сюрприз порадовал меня своим появлением. Во время истребления гоблинов я получил еще 4 порции исцеляющего зелья и 1 зелье маны.

Я улыбнулся, посмотрев на свою увеличившуюся добычу. Вместе с этими 4 порциями и еще 2, которые я получил раньше, у меня было всего 6 порций исцеляющего зелья и 1 зелье маны. И хотя зелье маны было для меня бесполезным, 6 порций исцеляющего зелья окажутся очень полезными.

Оно не только спасет Хину от смерти (хотя, ее уровень вероятно был 1, мне понадобится только три порции), но его запас поможет предотвратить трагедию в будущем.

Теперь мне только осталось найти способ выйти отсюда.

Пока я думал об этой проблеме, появился еще один гoblin.

Я убивал его, пока мой мозг работал в поисках решения.

Я был доволен своим прогрессом и мог уверенно сражаться с этими «низкоуровневыми» гоблинами. Однако сражение с десятью гоблинами одновременно было уже другой проблемой. К тому же еще оставался их командир.

Хотя мне казалось, что я как-нибудь мог бы справиться с десятью гоблинами сразу, при упоминании командира перспектива резко ухудшалась.

Мой взгляд упал на целую коллекцию мечей, которые я собрал. У меня было уже 10 мечей, которые больше были похожи на кинжалы. Хотя я знал, что могу улучшить параметры, сражаясь двумя мечами, я сомневался, что это поможет мне одолеть противника. К тому же я знал, что просто отвратительно сражался на двух мечах.

Я вздохнул.

Я даже не заметил, как прошло еще 7 минут, и появился еще один дозорный гoblin. Я быстро справился с ним за 14 секунд.

Это монотонное занятие изрядно утомляло. К сожалению, я ничего не мог поделать с этим.

Но, вместо того, чтобы переживать об этом, я снова открыл свой экран статуса.

Окно статуса

Имя Хайд Майо

Возраст 17 Раса Человек

Уровень 7 Пол Мужской

Титул Первопроходец

Здоровье 140/190 (10) Здоровье Реген. 0,005/сек

Мана

(недоступно) 190 (10) Мана Реген. 0,01/сек

Выносливость 190 (10) Выносливость Реген. 0,05/сек

-

Сила 11 (10) Подвижность 24 (10)

Жизнеспособность 7 (10) Ловкость 15 (10)

Ум 11 (10) Мудрость 11 (10)

Лидерство 0 (10) Удача 0 (10)

-

Навыки

Вооружение (активировано)

Распознавание (активировано)

Текущее состояние -

Остаточные баллы 25

Посмотрев на свои остаточный баллы, я решил, что пришло время, провести свой маленький эксперимент.

Я закрыл экран и схватил маленький меч.

Крепко сжав его в руке, я попытался оторвать стенку кабинки. Услышав треск дерева, я слегка улыбнулся.

Затем я подошел к дальней стене и выцарапал на ней круг. Внутри этого круга я выцарапал еще несколько кругов, сделав таким образом мишень.

Затем я отошел к противоположной стене и посмотрел на самодельную мишень.

Пытаясь приложить всю свою точность, я со всей силы бросил в нее кинжал.

Я смотрел, как он просто отскочил от стены.

Кивнув сам себе, я снова открыл экран статуса и добавил 5 баллов к ловкости. Затем я повторил бросок.

После этого я добавил 5 баллов к подвижности и повторил процесс. Затем, наконец, я перешел к силе.

Я делал это, чтобы определить конкретные действия каждого параметра, которые я считал самыми полезными в бою. Хотя я чувствовал их действие в битве, было сложно определить, что на что влияло.

К концу своего эксперимента я определил следующее:

Сила влияла, как и написано, на силу. Мои удары мечом стали сильнее, а броски жестче.

С подвижностью то же самое. Она увеличивала мою скорость атак.

А вот ловкость я бы назвал странным параметром. Она влияла на ловкость моих рук. Она влияла на точность моих ударов и бросков.

Ловкость также позволяла мне четко бросать с далекой дистанции.

С этой новой информацией я придумал план.

Первым шагом в этом плане было добавить все баллы к ловкости.

Таким образом мои удары станут намного точнее и смертоноснее, что поможет мне справиться с гоблинами.

Я обреченно посмотрел на груды трупов на кафельном полу.

Внутренне подбодрившись, тяжелым шагом я пошел к двери, бормоча что-то вроде: «Операция: Страх...началась».

Немного банально, но ведь никто не слышал.

<http://tl.rulate.ru/book/685/22385>