

Глава 14. Обратный путь

Достижение: Вы убили элитного монстра

Элитный монстр: [Командир Гоблинов] был лидером биологического вида. Из-за смерти лидера гоблины больше не появятся в тюрьме.

Награды:

+2000 опыт

+20 остаточных баллов

Я уставился на новый экран, который появился, как только я разобрался с командиром.

Я подозревал, что получу что-нибудь за убийство монстра 20-го уровня, но я не ожидал увидеть экран достижений.

Я видел экран достижений, только когда убил первого гоблина, когда таймер еще не показывал 0. На этот раз экран поздравлял меня за убийство командира гоблинов.

Несомненно, это создание считается элитным монстром. Обычно элитные монстры находились на ступень выше обычных монстров, за ними следовали полу-боссы, или сразу боссы. На самом деле структура власти зависела от РПГ, в которую вы играете.

В любом случае, мое внимание привлекло не это. Было совершенно очевидно, что командир отличался от простой шайки.

Интересным был титул, которым система обозначила монстра, «Лидер биологического вида». Хотя было очевидно, что командир занимал определенное положение среди гоблинов, было трудно поверить, что теперь гоблины больше не появятся.

Если честно, я не знал, плохо это или хорошо. С одной стороны, гоблинов больше не будет. Но с другой стороны, я потерял ресурс, так называемого «легкого опыта».

Но уже бессмысленно переживать об этом. Что сделано, то сделано.

Лучше я сосредоточусь на более приятном. Например, на наградах. Получив 2000 опыта за свое достижение и еще за убийство всех гоблинов, я поднялся на 3 уровня, и теперь был на 15 уровне.

Теперь я был на равном уровне с минотаврами, которые пугали меня до смерти.

В довершение всего, 20 баллов дополнительных баллов, для получения которых мне нужно было бы пройти еще 4 уровня.

Эта награда была действительно очень щедрой. На самом деле, у меня появилась мысль напасть на источник минотавров только ради этих бонусов. Если уничтожение гоблинов привело к таким результатам, то я мог только представить, что получу, если сделаю то же самое с минотаврами.

Я думал об этом, но пока решил оставить решение на потом.

Довольный сполна, я закрыл экран достижений и открыл свой экран статуса.

«Статус!»

Окно статуса

Имя Хайд Майо

Возраст 17 Раса Человек

Уровень 15 Пол Мужской

Титул Первопроходец, Психопат

Здоровье 230/250 (16) Здоровье Реген. 0,005/сек

Мана

(недоступно) 250 (16) Мана Реген. 0,01/сек

Выносливость 250 (16) Выносливость Реген. 0,05/сек

-

Сила 16 (10) Подвижность 29 (16)

Жизнеспособность 7 (16) Ловкость 30 (16)

Ум 11 (16) Мудрость 11 (16)

Лидерство 0 (8) Удача 0 (8)

-

Навыки

Вооружение (активировано)

Распознавание (активировано)

Анатомирование (ативировано)

Текущее состояние -

Остаточные баллы 45

Я быстро просмотрел свои текущие параметры.

Меня огорчало, что мой новый статус [Психопата] вносил улучшения в мои параметры, потому что меня тревожило звание психически неуравновешенного.

Я продолжил изучать свой статус, и строка остаточных баллов вызвала у меня легкую улыбку.

На один краткий миг мне захотелось зачислить все эти баллы к подвижности. Мне было интересно, как это повлияет на мою скорость.

Но в конце концов, я решил, что не настолько глуп и предпочел распределить их с умом.

Большинство баллов я добавил к силе, жизнеспособности, подвижности и ловкости.

Как и всегда, я обошел стороной ум и мудрость. Я также решил обойти удачу и лидерство. Я не верил в такое субъективное понятие, как удача, а лидерство, по-моему, было бессмысленным ненужным параметром.

Я не любил большие скопления людей (как и людей в целом), поэтому было бы странно такому одиночке, как мне, повышать лидерство.

В итоге я распределил по 15 на ловкость и подвижность, 10 на силу, 5 на жизнеспособность.

На самом деле, жизнеспособность несколько тревожила меня. Раньше я никогда не зачислял баллы на этот параметр, поэтому я не знал, на что он влиял. Обычно, во многих РПГ жизнеспособность влияет на *hp* или выносливость. Повышение жизнеспособности соответственно повысит выносливость или *hp*.

Но не в моем случае. После того, как я увеличил показатель жизнеспособности, максимум *hp* и максимум выносливости остались без изменения, как и время их регенерации.

Это привело меня к заключению, что жизнеспособность влияла совершенно на другое. Возможно, на мои способности защищаться. Возможно, она делает меня неуязвимым.

Распределив все баллы, я снова проверил свой статус.

Окно статуса

Имя Хайд Майо

Возраст 17 Раса Человек

Уровень 15 Пол Мужской

Титул Первопроходец, Психопат

Здоровье 230/250 (16) Здоровье Реген. 0,005/сек

Мана

(недоступно) 250 (16) Мана Реген. 0,01/сек

Выносливость 250 (16) Выносливость Реген. 0,05/сек

-

Сила 26 (10) Подвижность 44 (16)

Жизнеспособность 12 (16) Ловкость 45 (16)

Ум 11 (16) Мудрость 11 (16)

Лидерство 0 (8) Удача 0 (8)

-

Навыки

Вооружение (активировано)

Распознавание (активировано)

Анатомирование (активировано)

Текущее состояние -

Остаточные баллы 0

Я улыбнулся и кивнул сам себе.

Я был доволен своим подъемом. Хотя мне не с кем было сравнивать параметры, я считал себя вполне пристойным.

Не желая застревать на своих достижениях, я быстро закрыл экран.

Затем я осмотрел труп и место вокруг него. Я искал какой-нибудь предмет. Было логично подумать, что я получу особую добычу за победу над элитным монстром.

Через несколько минут мое предположение подтвердилось и мои глаза заметили что-то тонкое и зубчатое, выглядывавшее из-под трупа командира.

Я отодвинул гоблина ногой и посмотрел на этот предмет.

Это было оружие.

Это был короткий острый кинжал с простой рукояткой. Само лезвие было довольно уникально. Необычайно глубокий оттенок черного. Лезвие не показывало отражение, оно было точным олицетворением тьмы.

Я быстро поднял его и активировал [распознавание].

дзинь

Кинжал Эфермета

Кинжал, выкованный знаменитым гоблинским кузнецом, Эферметом Свободным, из метеоритного железа. Ему характерен загадочный блеск, и он выкован очень точно.

Оружие выковано для человеческого использования.

Наносимый ущерб: 75-95

Критический удар усиливается на 20%

+25 к силе

+35 к подвижности

+17 к ловкости

Бонусы за навык [Вооружение]

+35 к силе

+5 к удаче

(???)

Требуемый уровень: 25

У меня челюсть отвисла, пока я растерянно пялился на голубой экран.

Это оружие было невероятным. Скорее, оно было божьим даром.

Его параметры были просто сумасшедшими, а краткое описание оставляло над чем задуматься.

Например, в нем упоминался мастер, изготовивший это кинжал, кузнец по имени Эфермет. Обычно это не имело значение, но в моем текущем положении, это была прекрасная новость.

Это значило, что на другой стороне кто-то был. А под другой стороной я имел в виду, то, что находится по ту сторону источника. Гоблины не появлялись из ниоткуда, скорее, они телепортировались сюда. И существование Эфермета доказывало существование другого мира, кроме моего. Эфермет был скорее всего тем, кто жил и создал этот кинжал в том «другом» мире.

По какой-то счастливой случайности кинжал Эфермета оказался здесь. В качестве добычи. Моей добычи за убийство Командира Гоблинов.

Я уже задумывался раньше, откуда появлялись монстры, и у меня было несколько теорий. Так что Эфермет не только пролил свет на ситуацию, но и вызывал еще больше вопросов.

Я серьезно хотел разобраться в этой проблеме, но пока я отложу ее.

Я снова уставился на эти изумительные параметры. Помимо параметров, там был еще знак (???). Я мог только догадываться, какие бонусы получу от своего навыка [Вооружение].

Пока я наслаждался новым оружием, меня вернуло в реальность требование уровня. Я должен быть как минимум на 25 уровне, чтобы владеть этим оружием!

Эта новость меня огорчала, так как мне придется подождать, пока я смогу использовать его. Проблема с требуемым уровнем вызвала у меня несколько вопросов.

Раньше такое требование не появлялось...но опять же, полагаю, я впервые получил «системное» оружие.

К тому же, меня волновало, что подразумевало под собой это требование. Я очевидно мог притрагиваться к нему, так как в данный момент он был крепко сжат в моей руке. Могут ли проявиться эффекты этого требования в бою? Может случится что-то плохое, если я буду

использовать это оружие в бою, при этом не достигнув нужного уровня?

Пока я думал об этом, я снова открыл свой экран статуса. Мне нужно было кое-что проверить.

Я крепко сжал кинжал в левой руке и проверил свой статус. Как я и ожидал, у меня не появилось +25 к силе и +30 к подвижности.

- Так вот что значит ограничение уровня в этом мире... - я вздохнул.

Хотя это меня разочаровало, но по крайней мере подтвердило, что значило для меня требование уровня. Я мог держать оружие, но не мог получить прилегающие бонусы, что являлось для меня очень важным аспектом во всей этой оружейной системе.

Однако, в моем случае была некая целесообразность в использовании кинжала в бою. Например, несмотря на то, что я не мог получить основные бонусы, я все же мог получить бонусы за [Вооружение].

Так что с этого момента я решил, что кинжал Эфермета будет моим главным выбором.

Довольный своим решением, я крепче сжал кинжал и вошел в туалет. Я быстро забрал исцеляющие зелья, которые спрятал там, и осмотрел трупы внутри и снаружи, на случай, если они сбросили добычу.

К счастью, из десяти гоблинов двое сбросили исцеляющее зелье, так что я был доволен. Не считая две порции, которые я выпил во время битвы, у меня осталось 9 порций исцеляющего зелья и одно зелье маны.

Пока я искал добычу, я также собрал несколько мечей, так как понял, что мои метательные способности могут помочь мне в битве. Дополнительное оружие не только влияло на мои параметры, но я также теперь мог вести дальний бой.

Я собрал хорошие мечи, которые остались от гоблинов, и снова оказался у трупа командира. Я кратко взглянул на него, а затем наклонился и выдернул меч, который все еще торчал из его черепа.

Я ненадолго задумался, и затем наконец активировал [Распознавание].

Как я и думал, через 5 секунд ничего не произошло...

дзинь

Над трупом появился голубой экран.

Труп Гоблина

Недавно убитый труп. Состояние тела годное.

Категория C++

Элемент некромантии

«Некромантия?»

Мой разум замер от этого слова.

Даже такое было возможно? Тело было бесполезным для меня, я даже не мог использовать магию, тем более некромантию. В любом случае, я вряд ли захотел бы оживить мертвого, даже если это было бы возможным, просто... меня беспокоило, что мог найтись кто-то, кто на это способен.

Оживление мертвых было сказкой, которая, к сожалению, создавала проблемы, как для некроманта, так и для окружающих его людей. Не могу сосчитать сколько историй я прочитал, в которых некромант либо превратился в зло, либо умер понапрасну.

Я нахмурился от мысли, что нечто подобное могло произойти в этом новом мире.

Я еще раз взглянул на тело, прежде чем развернуться и отправиться назад.

Я собрал необходимое для Хины количество исцеляющего зелья, и моим следующим шагом было отдать его ей. Когда я подумал об этом, меня охватила тревога, что я заставил их ждать больше пяти часов. Но если смотреть на картину целиком, то все началось около восьми часов назад.

Это было одновременно и долго, и быстро. И этого времени было достаточно, чтобы я ужасно проголодался.

Я уже давно не ел. Мой желудок тут же заурчал, когда я подумал об этом. Кроме батончика гранолы, я ничего не ел. И если честно, эти батончики не очень сытные.

Я задумался на краткий миг, стоит ли мне отложить возвращение в кабинет искусство, чтобы поискать какой-нибудь еды. Это не займет много времени, я просто зайду в пару кабинетов.

Нет, я не должен делать этого. Если честно, лишь тот факт, что я заставил девушек ждать пять часов, должен быть достаточным мотиватором, чтобы я поспешил с возвращением. Пять часов – это очень долго. Неудивительно, если они подумают, что я умер.

Любой подумает так же.

Не то чтобы я не мог ничего поделать, я просто увлекся.

Я поругал себя, но продолжил путь. Я и так заставил их долго ждать, будет еще хуже, если я отложу свое возвращение.

Я шел вперед, надеясь, что с ними не случилось ничего плохого.

Пока я шел по старому коридору, я не мог не заметить все трупы.

Эта часть школы была уединенной. Перед началом апокалипсиса в этой части школы было сто учеников, и судя по виду, большинство из них были мертвы.

Я вздрогнул от мысли о том, что могло устроить такое.

Очевидно, это не были гоблины, потому что я сражался с ними, и знал предел их силы. И так как я не видел минотавров (в основном потому что я избегал коридоров, где они могли быть), то сомневался, что это были они.

И хотя эти монстры с бычьими головами действительно были сильными и без сомнения могли

разрушить кабинет, я обратил внимание на трупы в коридоре. Судя по из позе и ужасу на лице, они погибли на бегу.

То, что могло сотворить такое...что ж, достаточно сказать, что это был не минотавр.

Минотавры растоптали бы тела, как они сделали это с учительницей. Картина передо мной была...чудовищной.

Странно, но там не было монстров.

Единственные монстры, с которыми я столкнулся, были гоблины, которые уже не появятся снова (по крайней мере в этой тюрьме) и минотавры, которые уходили в противоположном направлении, к главному зданию.

Кроме них на втором этаже западного крыла никого не было.

От этой мысли по моему позвоночнику прошла дрожь. С какой стороны не посмотри, эта ситуация была странной.

Но я отодвинул переживания на задний план, так как не было смысла погружаться в такие депрессивные мысли. По крайней мере, убийцы не было рядом, так что меня это успокаивало.

Я не буду пока беспокоиться об этом, но буду на стороже, пытаюсь прожить до конца дня.

На полпути назад я оказался в коридоре с окнами. Эти окна выходили во двор, и я мог видеть новое восточное крыло школы.

У меня отвисла челюсть, когда я посмотрел в окно.

Короче говоря, восточное крыло было в огне. Клубы дыма валили из крыши. Через окна было видно, как огонь разрушал кабинеты и коридоры.

Зрелище было довольно захватывающим. Языки пламени кружили в диком красивом танце. Но все же оно было ужасающим.

Я на мгновение задумался, сможет ли огонь уничтожить всю школу, но это была глупая мысль.

Если присмотреться, можно заметить, что пламя, хотя и казалось, будто оно растет, останавливалось примерно на границе восточного крыла с главным зданием. Не знаю, что именно задерживало огонь, но я был благодарен этому. Я не хотел сгореть в этой школе.

Во дворе сидело какое-то огромное создание. Оно выглядело как химера, с частями разных животных, которые смешались в один бессвязный комок.

Хвост осла, когти орла, глаза панды, пасть крокодила, черепаший панцирь, из которого выступали крылья..оно выглядело по-настоящему странно.

Оно было в три раза больше минотавров, и судя по виду его спокойного сонного лица, его уровень соответствовал размеру.

Если бы вы сказали, что это главный босс, я бы сказал, что это веское предположение. Но, подумав об этом немного, я начал сомневаться. Химера находилась вне школы, а так как мы не могли покинуть здание, пока не будет мертв начальник тюрьмы, то будет нелогично оставлять его снаружи, где игроки не смогут достать его.

Скорее всего этот монстр, охранявший двор, был чем-то вроде секретного босса, которого добавила система, решив, что недостаточно поиздевалась над нами.

Я продолжил идти по коридору и меньше чем через 10 минут повернул за последний угол, и оказался перед кабинетом искусств.

Повернув ручку и аккуратно толкнув дверь, я вошел внутрь.

<http://tl.rulate.ru/book/685/23450>