

Это собеседование длилось около пары часов и наконец очередь дошла и до меня. Зайдя в комнату с ядром, осмотрелся вокруг и заодно задался мыслью. А они не боятся, что кто-то может атаковать ядро?

- Присаживайтесь. – существо состоящее из камня и принявшее форму огромного рогатого демона, сидело за костяным столом. Как я его не заметил? Он прямо перед ядром подземелья и сейчас, полностью его загораживает. Сама комната, выложена из каменных блоков и глазом не за что зацепиться. Я послушно прошел вперёд и едва залез на стул.

- Здравствуйте.

- Кем вы видите себя в нашей компании?

- Обычным работником.

- Скромность - это хорошо, но не в нашем деле.

- Если возможно, я хотел бы работать на этаже.

- Ваши способности?

- У меня имеется опыт, но я ещё не выбирал на что его потратить.

- Понятно-понятно... Значит у вас нету опыта, тогда первый этаж вам подойдёт. В будущем, сможете продвигаться ниже. Вы согласны?

- Да-да!

- Тогда влейте свою ману в этот кристалл. – огромная каменная рука, протянула мне голубую сферу. Я прикоснулся к ней и влил немного маны, она тут же поглотилась шариком и тот исчез. Судя по ощущениям, вернувшись в ядро подземелья? Вот он контракт... Я только слышал про это, на предыдущей работе, мы составляли контракт на бумаге.

Вот, собственно и всё. С того дня я начал работать в подземелье, как обычный страж. Жил я в комнате персонала, куда мы попадали в конце рабочего дня. На каждом этаже открывался портал и нам на смену приходила ночная группа монстров. Вот только мне приходилось идти весь этаж целиком. Тут было около пятнадцати комнат не считая коридоров и в конце, лестница на следующий этаж. Около этого спуска и появлялся портал. Зарплата соответствовала нормам, принятым Эргомом Третьим. Пять коинов и пять опыта в день, не считая боевых заслуг.

Прошло уже четыре дня, а ни одного посетителя так и не было. Не то чтобы я переживал из-за этого, но всё равно, не приятно. Сидеть целыми днями у стены и смотреть на огонь факелов, вот и всё развлечение. Сегодня перед сном, я подошел к сфере опознания, стоявшей в центре комнаты отдыха. Если прикоснуться к ней, то перед глазами появится подробный статус.

Уровень - 1

Опыт - 840

Здоровье - 100

Мана - 20

Выносливость - 40

Регенерация здоровья - 1

Регенерация маны - 1

Регенерация выносливости - 1

Атака - 5

Магическая атака - 2

Защита - 3

Магическая защита - 4

Скорость - 3

Реакция - 2

Умения:

Вот так вот... Ничем не примечательная статистика, которую я даже и не думал менять в ближайшее время. Я не знаю, что лучше всего купить из умений, а список просто огромен. По сей день я не изучил его весь, так-как этим можно заниматься только около такой сферы или из книг.

Уровень - он отображает общую силу монстра, собирая все остальные характеристики вместе. Десять очков здоровья, маны и выносливости равняются одному очку другого показателя. Каждые 50 очков характеристики, считаются за один уровень.

Умения не влияют на это, но есть некоторые, что повышают значения атаки и подобное. К примеру огненный шар, никак не скажется на уровне. Но если каждый день тренироваться в его использовании, то он может преодолеть ограничения уровня. Вот только, получить умения нереально сложно, если их нет с рождения. Разве что получить у вот такой сферы, за очки опыта. Но стоимость... К примеру: «Бронзовая кожа» обыкновенный защитный навык, чуть-чуть повышающий защитные свойства. Стоит 500 опыта... С моим опытом я от силы могу купить два-три низкоуровневых навыка и кропотливо развивать их.

С невозможным выбором, я в очередной раз завалился спать в стог сена. На данный момент, мелкие служащие, как я спят в подобных условиях. Все более крупные и сильные монстры спят в более комфортных местах. Рядом со мной спят, два гоблина, один кобольд и ещё один имп, только молодой. Псиной пахнет сильно... Этот кобольд из вида собачьих, ну не привыкать. Потянувшись, я быстро уснул.

На следующее утро, случилось оно. К нам вторглись путешественники. Троекратный звуковой сигнал сообщил о том, что зашло три нарушителя. Какого они уровня? Чем вооружены? Ничего не известно, подземелье ещё не такого высокого уровня. У нас всего шесть этажей и один босс, которым выбрали минотавра из-за имеющегося навыка и высокого стажа в другом подземелье.

Я забрался в щель на стене и начал вглядываться в коридор. Моё положение в двух комнатах от входа и моя задача - неожиданное нападение перед входом в третью комнату. Неровная кладка пола и скальные стены, вот и весь коридор, если не считать редких факелов, почти

гаснувших от редкого порыва ветра, бес знает, как проникающего внутрь.

А вот и мои цели. Два парня и девушка позади. Мечник с щитом, алебардщик и лекарь? Не уверен, но главное, они меня совсем не видят и просто идут вперёд. С оружия каплют капли зелёной крови... Гоблины в предыдущей комнате пали смертью храбрых. Но не беда, они возродятся за 2 опыта каждый. Всё же они второго уровня.

Они всё ближе, и я уже готов в любой момент выпрыгнуть и вогнать свои клыки в шею этим гостям. Сначала хотел напасть на лекаря, но она идёт вдоль противоположной стены и остаётся только алебардщик. Вот он, прямо около меня и я нападаю.

Резкий толчок ногами и моё тело выпрыгивает на них. Девушка вперемешку с удивлением и испугом закричала, но моя цель хладнокровно заметила меня, хоть и поздно. Когти достигают его шеи и... Перед глазами возникает маленькое сообщение, почти незаметное.

«0 урона.»

Огрызнувшись, меня отбрасывает в сторону древком алебарды. Врезавшись в стену, получаю очередное уведомление.

«Получено 27 урона.»

Не успел я упасть на пол, как меня пригвоздило к стене и ещё одно сообщение возникло перед глазами, но его я уже не успел прочитать. Хотя... И так ясно, что там очень много урона и извещение о смерти.

Очнулся я в комнате отдыха около сферы опознания, которая одновременно служит точкой возрождения. Странный выбор, но не мне упрекать хранителя подземелья. Потирая грудь, не нащупываю никаких следов от ранения и спина не болит.

- Вот оно значит, как... - впервые умереть.

- В первый раз? - с ехидной улыбкой обратился ко мне гoblin.

- Да...

- Не переживай, я умирал сорок раз и после десятого привыкаешь! Кви-кви-кви! - смеясь он удалился и пошел на встречу своему напарнику. А я поднявшись с пола, потопал к месту отдыха. После смерти нам запрещается возвращаться на рабочее место в течение 12 часов. К тому же выплачивается компенсация в 50% от стоимости воскрешения. Но, меня это не касается из-за низкого уровня, мне вернули 1 опыта, что я и потратил на воскрешение.

- Эх... - если бы я нанёс хотя единицу урона, то получил надбавку. Хотя... Надбавка идёт в процентах от отнятого здоровья. Сомневаюсь, что у этих ребят было меньше сотни здоровья. Один процент отнятого здоровья равен 0.1 опыта, который умножается на уровень вторженца. Вот такая вот награда. Если получилось убить, то получаешь двух-кратный бонус. Но, мне в ближайшее время не видать такого. Или... Я вспомнил детство и ту самую фразу «Ты умнее своих братьев».

Весь следующий день я провёл в ковырянии пола подземелья. У меня вышло добыть три увесистых камня, которые я планировал использовать как оружие. Никто не заметит отсутствия пары булыжников, когда тут и так дыр и сколов хватает. А мне он пригодится... Когда я держу его в руках, в статусе отображается.

Атака - 5+5

Ну, если у противника будет менее 10 защиты, то всё удастся. В будущем попробую заточить его, атака должна будет усилиться. Если верить книгам, то слабые точки существ имеют более низкую защиту, чем всё тело. К примеру глаза - у большинства они очень уязвимы и имеют 10% от защиты. Шея около 30% защиты. В следующий раз буду атаковать в глаза, чтобы наверняка. Но... Камнем будет не удобно, значит камнем в шею или по виску, а другой рукой по глазам.

Надеюсь, следующие гости будут скоро.

<http://tl.rulate.ru/book/8547/163436>