

Решив максимально насладиться пейзажем, Астария достала из инвентаря бутылку воды и с наслаждением выпила прохладную жидкость. Почувствовав легкие приступы голода, она открыла инвентарь, и ее взгляд бессознательно остановился на куске торта. Заметив это, она на мгновение погружается в раздумья, обдумывая небольшое несоответствие в своем поведении.

~Возможно ли, что мои вкусы немного изменились с тех пор, как я стала девушкой? Думаю, мне придется попробовать торт, чтобы выяснить это. Раньше мне нравился торт из пекарни "Кошачья лапа", но он был слишком сладким.~

Закончив с этой мыслью, Астария достала из инвентаря кусок торта. Упакованный в чистую белую ткань, Астария кладет его на колени, медленно разворачивает и обнаруживает идеальный кусок красного бархатного торта, приятный и сладкий аромат которого доносится до ее носа.

Наслаждаясь приятным сладким запахом, Астария наконец отламывает кусочек торта и подносит его к губам.

— Мммм! Боже мой, вкус действительно лучше!

Внезапно осознав, что она только что воскликнула, Астария прикрывает рот рукой.

— Я действительно только что выкрикнула это...!? Это было так по-девчачьи! Надеюсь, я не буду продолжать в том же духе...

Высказав свои опасения, Астария возвращается к тарту на своих коленях. Медленно смакуя вкус, она пытается контролировать себя, пока заканчивает есть.

Теперь, чувствуя себя немного комфортнее в своем теле после стольких переездов, Астария решает, что сейчас самое время настроить параметры обезболивания. Поскольку она не хотела ощутить весь эффект от падения лицом в землю, пока адаптируется к разнице в росте и распределении веса, она оставила по умолчанию 75%.

Хотя боль будет гораздо сильнее, увеличение чувствительности к боли позволяет игроку полностью погрузиться в мир. Это позволяет игрокам более точно воспринимать окружающий мир, а также устраняет ощущение легкой дезориентации, которое иногда возникает, например, при получении сильного удара, который отдается в теле, в то время как вы чувствуете лишь легкое покалывание, а движения ваших рук становятся медленнее.

Открыв меню настроек, Астария быстро пролистала его, пока не нашла настройки уменьшения боли, и установила их на 0%. Почувствовав небольшое изменение, она улыбается, наслаждаясь пейзажами, которые теперь кажутся более яркими.

После короткого перерыва голод Астории возвращается к 0%, а усталость снижается до 28%, и она продолжает свой путь к главной дороге.

-----

Пройдя последний отрезок пути до главной дороги, Астария теперь может легко определить, где она находится. Главная дорога, все еще грунтовая, пока что была относительно спокойной. Дорога пересекает прямо перед ней равнину и идет прямо через лес. Посмотрев на юг, где находятся гоблины, она увидела одну торговую повозку, которая благополучно миновала перевал Аленнос.

Выяснив, в каком направлении ей нужно идти, Астария начинает бежать на юг. Через некоторое время она наконец пересекается с повозкой, когда один из авантюристов, охранявших повозку, видит ее и окликает.

— Простите, прекрасная мисс, пожалуйста, подождите секунду.

Услышав это, Астария прекращает бег и поворачивается к молодому человеку, который идет к ней.

— Чем я могу вам помочь? — спросила Астария, слегка наклонив голову, насторожившись на случай, если у искателя приключений дурные намерения.

— Я видел, что ты в одиночку путешествуешь к югу, и должен был предупредить тебя об опасностях на предстоящем пути.

Увидев реакцию юноши, она улыбается, становясь менее напряженной.

— Вы имеете в виду гоблинов? Я слышала и как раз собиралась поохотиться на некоторых из них. Однако я благодарна за предупреждение. Это было очень мило с вашей стороны.

— Ничего страшного! — отвечает он со смехом и легким румянцем.

Остановившись на секунду в кратком раздумье, Астария решает обратиться с просьбой.

— Возможно, в своих путешествиях вы встретите еще несколько таких, как я, так могу ли я попросить вас оказать им такую же любезность? Им в основном не хватает опыта, и они не справятся, если будут неподготовленными.

Увидев ее улыбку и услышав ее слова, молодой человек смущенно отводит взгляд.

— Я, конечно, могу, так что можете быть спокойны. Но вы уверены, что пойдете туда сами? Твое снаряжение выглядит... старым, и я вижу, что твой меч нуждается в заточке.

Услышав беспокойство юноши, Астария усмехнулась.

— Не волнуйся, я опытный маг, так что этот меч будет использоваться в основном, если кто-то из них подойдет слишком близко.

Ударив кулаком по груди, чтобы показать свою уверенность, она неловко улыбнулась, поняв, что только что ударила по груди, заставив ее покачиваться.

— В любом случае, мне пора идти, я бы предпочла закончить до наступления ночи.

Кивнув в знак понимания и покраснев еще сильнее, чем прежде, молодой человек прощается с ней и бежит догонять карету.

Увидев, что молодой искатель приключений уходит, Астария глубоко вздохнула, в очередной раз осознав, что к переменам придется долго привыкать. Снова набирая скорость, она добирается до той части леса, где гоблины нападают на проходящих мимо путников.

В прошлом эта область стала горячей точкой для новых игроков, так как здесь было большое количество гоблинских спавнов и гоблины имели привычку объединяться в группы. Из-за постоянного присутствия гоблинов в лесу и использования ими деревянных копий, NPC называли эту местность Лесом Деревянных Шипов.

Вспоминая дни, проведенные здесь, когда я только начинала играть в СО, а также когда я помогала выравнивать уровень своим друзьям, я направилась к одному из небольших лагерей на краю территории гоблинов.

Идя между деревьями, Астария слышит впереди голоса гоблинов и слабое свечение костра, освещающее тени, отбрасываемые высокими хвойными деревьями.

Услышав тарабарский язык, Астария уже чувствует, как начинает болеть голова, когда она начинает зарабатывать хп, убивая гоблинов на фоне странных звуков и криков, разрывающих уши.

Вздохнув, она приближается к первому лагерю. Протянув левую руку, она призывает свой посох, при этом пространство искажается, а правой рукой она достает меч.

В СО было несколько классов, основанных на магии, которые могли складывать свое оружие в отдельное пространство, например, колдун и друид. Это значительно облегчало передвижение и было большим преимуществом в бою, когда можно было свободно менять оружие.

Теперь, когда стволы деревьев стали меньше загромождать ей обзор, она смогла разглядеть ожидаемую группу из 5 гоблинов. Каждый гоблин был 3 lv и имел по 150 хп. Начиная бой, Астария бросает молнию в бежавшего к ней гоблина.

Время действия заклинания - 1 секунда, а время охлаждения - 10 секунд. Увидев, что их товарищ получил удар магией сверху и упал на пол оглушенный, остальные 4 гоблина начинают визжать, оглядываясь по сторонам в поисках нападавшего.

Видя, что ее мана уменьшилась на 30 единиц, Астария начинает направлять огненный шар, который появляется на конце ее посоха. Он размером с баскетбольный мяч, и через 2 секунды она запускает его в сторону гоблинов, которые начали бежать к ней, увидев свечение заклинания.

Видя, что ее мана падает на 27 единиц, а гоблины получают урон от этого заклинания, Астария улыбается, довольная тем, что теперь она может полностью доминировать в бою.

Когда один гоблин все еще лежит оглушенный на полу, а другой пошатывается от огненного шара, Астария пускает стрелу маны в гоблина, нападающего на нее справа, чтобы замедлить его и отбить часть здоровья.

Увидев гоблинов, которые теперь находились в 15 метрах от нее, Астария пускает еще 3 маны-стрелы в того же гоблина.

Поскольку гоблин теперь задержался на небольшом расстоянии позади двух других, Астария вступает в ближний бой.

Первый гоблин, вооруженный дубиной, как и подобает варвару, замахивается на Астарию, но его блокирует взмах посоха Астарии, выбивая гоблина из равновесия. Шагнув в сторону, Астария уклоняется от удара деревянного копья второго гоблина. Уперев кончик посоха в землю, а остальную часть древка убрав за спину, Астария подходит к ошеломленному гоблину и наносит удар мечом по его шее.

Щелкнув языком от того, что ее удар не удался, так как она все еще привыкает к своему новому телу, она удвоила удар, вернув меч назад и вонзив его в рот гоблина, который закричал.

— Заткнись. Заткнись. — рычит она.

[Побежден гоблин 3-го уровня. Получено 80% хп. Получено 120% хп очков умений]

[+1 очко навыка]

Ударив ногой в грудь мертвого гоблина, Астария выхватывает меч, чтобы вовремя отступить от следующего удара первого гоблина, и быстро поднимает меч, чтобы парировать атаку третьего гоблина, в которого попали стрелы. Используя импульс от парирования, она делает боковой выпад в сторону первого гоблина и вращается вокруг него, стараясь приложить достаточную силу, чтобы отрубить ему голову. Из-за более низкого роста ее атака попадает в плечо гоблина.

Быстро среагировав на неожиданный результат, Астария позиционирует себя так, чтобы первый гоблин преградил путь остальным гоблинам, замахивается мечом на шею раненого гоблина и перерубает его на полпути.

[Побежден гоблин 3-го уровня. Получено 80% хр. Получено 120% хр очков умений]

[Lv 1 -> 2]

[+5 очков стата]

[+1 очко умений]

В тот краткий миг, когда она свободна от атак, Астария снова бросает молнию, попадая в гоблина, заслоненного своим мертвым товарищем, отчего тот падает на землю, как марионетка с перерезанными ниточками.

[Гоблин 3-го уровня побежден. Получено 70% хп. Получено 120% хп очков умений]

[Lv 2 -> 3]

[+5 очков стата]

[+1 очко умений]

Имея достаточно времени для броска, Астария запускает еще один огненный шар прямо в лицо гоблина, сжигая его во второй раз.

[Гоблин 3-го уровня побежден. Получено 40% хп. Получено 120% хп очков умений]

[+1 очко навыка]

Теперь, когда остался один гоблин, Астария выдернула меч из мертвого гоблина и направилась к последнему гоблину, который уже полностью восстановился и бежал на нее с криками.

— О боже! — гневно воскликнула Астария.

— ХОЧУ!

Уклонившись от копья вправо, Астария размахивает посохом над головой гоблина, звук отдается в воздухе.

— ТЫ.

Вращаясь, Астария использует всю свою силу и наносит удар по ноге гоблина, ломая ее, когда тот падает на землю спиной вперед.

— ЗАТКНИСЬ.

Подняв меч, она приставила его прямо к горлу гоблина.

— ВВЕРХ!

<http://tl.rulate.ru/book/91182/2943058>