

Напившись воды, я сел и немного отдохнул. То, что мне больше не хотелось пить, не означало, что я не устал. Но после того, как моя выносливость восстановилась до двузначного значения, я заставил себя подняться на ноги. Сейчас мне не угрожала непосредственная опасность — но я определенно был слишком близко к этой нимфе, чтобы мне было комфортно отдыхать. Итак, я двинулся немного дальше вниз по течению, пока не почувствовал, что нахожусь достаточно далеко от территории Нимф. И пока я шел дальше, я получил захватывающее сообщение! — Порог достигнут. Опыт «Ядовитой хватки» достиг 11. Ранг «Ядовитой хватки» повышен до 2. В связи с достижением ранга «Ядовитой хватки» 2, он претерпел следующие изменения: Стоимость маны: с 3,08 до 3,16. Истощение здоровья: с 10,5 до 11. Уменьшение выносливости: с 5,25 до 5,51. — Хороший! — Я проверил и обнаружил, что следующий ранг «Ядовитой хватки» потребует 14 опыта заклинаний, что не так уж и много. Однако на данный момент я хотел сосредоточиться на повышении уровня. Повышение ранга заклинаний — это хорошо и все такое, но главный способ стать сильнее — это получение большего количества уровней; очевидно, это даст мне статистику, но повышение уровня также может дать заклинания, таланты и другие вкусности. К сожалению, из-за того, что я никогда раньше не слышал о своем классе, я понятия не имел, когда именно я получу, скажем, свое следующее заклинание. У каждого класса были разные вещи, которые они получали на разных уровнях. Например, волшебники получали заклинание на каждом уровне, тогда как волшебники получали только одно заклинание на каждые десять уровней. Конечно, это компенсировалось тем, что волшебники получали ранги заклинаний гораздо быстрее, чем волшебники, но дело в том, что они получали заклинания с совершенно разной скоростью. Итак, я понятия не имел, когда в следующий раз получу Заклинание. Очевидно, это был не каждый уровень — если бы это было так, я бы получил последний уровень, — но было ли это один раз в два уровня? Каждые десять, как Колдуны? Где-то посередине? Может быть, даже дольше? У меня не было возможности узнать. Некоторые классы даже получали их через нерегулярные промежутки времени. Чернокнижники, например, получали много Заклинаний на своих начальных уровнях, но эти награды за Заклинания начали уменьшаться и появляться все реже и реже по мере того, как Чернокнижник становился все более могущественным. Таланты были еще одной проблемой. Большинству классов приходилось выбирать талант раз в пять уровней, но некоторые классы этого не делали. На самом деле, мечники были примером этого; они получали талант каждые три уровня, и взамен сами таланты были немного менее мощными, чем таланты других классов. Но получу ли я когда-нибудь таланты? У меня была вся эта штука с Петлей Времени, которая, казалось, становилась более мощной по мере того, как я повышал уровень, так что, возможно, она полностью заменила их. Я вздохнул. Это все вопросы для другого раза. А сейчас мне просто нужно было сосредоточиться на получении опыта — желательно, не рискуя своей жизнью. Теперь, когда у меня был постоянный запас воды, я, наконец, не бежал на время, и это было приятно, поэтому часть меня просто хотела передохнуть. Я открыл свой статус, посмотрев на свое здоровье. Это было в 56 лет, то есть чуть ниже половины. Мне действительно не хотелось ввязываться в такую драку, поэтому сейчас я, вероятно, собирался просто отдохнуть. Общеизвестно, что для полного восстановления вашего здоровья обычно требуется около двух дней, поэтому, поскольку я уже заполнил половину его, это, вероятно, займет около двадцати четырех часов. Так что до тех пор я просто собирался расслабиться и отдохнуть! — Мой желудок заурчал. — Ах да. Думаю, я еще не мог расслабиться. Сначала мне нужно найти немного еды. Я не ел весь день, а солнце уже начало садиться. Это не могло быть здорово. Мне так хотелось пить, что я даже не чувствовал голода, но теперь быстро стало очевидно, как много мне нужно съесть. Я огляделся вокруг. Там было много растений, из некоторых из которых росли ягоды, а также я видел несколько грибов, растущих из земли, но понятия не имел, что ядовито, а что нет. И я, конечно, не собирался просто так съесть что-нибудь, чтобы проверить. Было много вещей, которые могли бы убить человека, даже если их съесть в небольших дозах, и я не хотел рисковать. Итак, если не растения, то остались животные. Животные, которых я не умел готовить. Жаль, но в целом все

было нормально. Большинству животных можно есть сырыми, если только вы не делаете это часто. Вероятность заболевания была относительно низкой, поэтому, если бы это было только сейчас, это не было бы проблемой. Кроме того, у меня была повышенная Выносливость — даже если она была лишь немного выше, чем у неклассифицированного человека, это все равно значительно снижало мои общие шансы на заболевание. Фактически, большинство классов даже среднего уровня практически никогда не страдали немагическими болезнями. Итак, если проблема не в болезни, то в чем тогда проблема? Это было отвратительно. Я имею в виду, правда, у меня даже не было ножа или чего-то еще! Что мне было делать, вгрызаться в труп зубами? Ух, но я был так голоден... да ладно. Я решу эту проблему, когда она станет актуальной. На данный момент у меня даже не было никаких животных, которые можно есть. Итак, проблема номер один: убить что-нибудь. Это я мог бы сделать. Я вздрогнул, когда поднялся на ноги. Ухх. Почему мое тело не могло просто подождать, пока у меня не появится немного больше выносливости? Мне было всего 14. Хотя, если бы я ждал слишком долго, я бы просто начал страдать от дебаффа «Голодание», который, как и «Обезвоживание», вообще не позволил бы восполнить мою выносливость. Хорошо. Я не думал, что это займет слишком много времени, просто... я действительно хотел немного отдохнуть. Примерно через полчаса я наконец что-то уловил. Это был другой Кролик, и садистская часть меня надеялась, что это тот самый Кролик, из-за которого меня убили раньше, просто чтобы я мог отомстить. Тем не менее, я мысленно готовился съесть это. Я решил не использовать «Ядовитую хватку», чтобы убить его — я заметил, что заклинание, похоже, атрофировало плоть пораженного существа, и я не хотел растворять какое-либо пригодное для использования мясо. Кроме того, я понятия не имел, как эти пары повлияют на съедобность мяса. Поэтому вместо этого я просто решил свернуть ему шею. — Вы ударили Кролика 2-го уровня, нанеся ему 13 урона руками. Вы отрезали позвоночник Кролику 2-го уровня. Вы убили Кролика 2-го уровня. Вы заработали 5 ХР. Ваш ХР равен 28. Дальше была... не очень хорошая часть. — Хорошо. Пора разрезать эту штуку и... — Ждать. У меня нет гребаного ножа! Как я собирался разорвать эту штуку? Я вздохнул и посмотрел на свою жертву. — Это... будет грязно. — Еще через полчаса я открыл эту чертову штуку. Я был весь в крови, кишках и других загадочных веществах, а пальцы мои дрожали от напряжения. Но это было сделано. На шкуре оскверненного трупа лежала куча сомнительно съедобной плоти. ...И она простояла там около десяти минут, в течение которых я безуспешно пытался набраться смелости съесть ее. Вы действительно могли бы подумать, что я не могу больше злиться после того, как разорвал труп и просеял его внутренности, но была очень большая разница между тем, что что-то касалось ваших рук, и тем, что попадало внутрь вашего тела. Не то чтобы есть сырое мясо было даже так противно — я знал, что из него готовили много блюд — дело было скорее в крови, сухожилиях, фрагментах костей и волосах, а также в том факте, что еще час назад я держал живое существо, из которого все это произошло, в моих руках. — Вы страдаете от недоедания. Вся регенерация выносливости уменьшена вдвое. — Что ж, это был такой же хороший сигнал, чтобы поесть, как и любой другой. Если бы я не поел в ближайшее время, это превратилось бы в голодание. Я застонал. — Ладно, давай покончим с этим. — Честно говоря, вкус был не так уж и плох. Меня больше раздражала ментальная часть. И текстура. Это было просто неправильное сочетание вязкости, жесткости и странной мягкости в определенных частях, заставившее меня извиваться. Но я закончил есть, чувствуя себя к концу одновременно лучше и хуже. По крайней мере, мой статус «Недоедание» исчез. Ну, по крайней мере, теперь я могу отдохнуть. Я хотел подождать, пока мое здоровье не восстановится до полного уровня — или, по крайней мере, близко к нему — прежде чем я выйду и начну охотиться за ХР. Итак, я решил потратить время на то, чтобы устроить себе небольшое укрытие у реки. Надеюсь, лучше, чем та дерьмовая кучка палочек, которую я сделал в прошлый раз. Практикуя заброс во время работы, я нашел красивую крепкую ветку и втиснул ее между двумя деревьями так, чтобы она держалась сама по себе, на высоте моей головы. Затем я взял еще несколько веток и палок и прислонил их к этой ветке, создав красивую треугольную хижину, в которую можно было войти с любой стороны. Пока я

работал, начался дождь. Я взглянул на небо. — Действительно? — Я думал. — После всей этой борьбы за воду, ты решил, что сейчас самое время облить меня водой? Невероятный. — Я поспешно пытался сложить листья и толстые слои палок на стены своего маленького убежища, чтобы защитить себя от дождя. — Это сработало достаточно хорошо, — подумал я, сидя внутри. Из меня вырвался дым от Ядовитой хватки, и я глубоко вздохнул. У меня было такое чувство, словно на моей груди лежала тяжесть, становившаяся все тяжелее и тяжелее по мере того, как шли секунды с тех пор, как я застрял в этом лесу. И просто воспользовавшись моментом, чтобы отдохнуть здесь... это подняло настроение, хотя бы немного. — Когда моя жизнь стала такой напряженной? — Ну, я точно знал, какой инцидент вызвал этот небольшой приступ стресса, но просто... в общем. Было такое ощущение, будто я годами бегал, беспокоясь то о том, то о другом. Стараюсь накопить как можно больше денег, никогда не позволяя себе ни копейки лишнего. Стараюсь эффективно проводить каждую минуту своего времени, не позволяя себе ни секунды расслабиться. Пытаюсь тренировать свой мозг и тело до мозга костей, не давая никому ни минуты на восстановление. Мне казалось, что впервые за очень долгое время я просто... неподвижен. Еще одна затяжка от Noxious Grasp. — Ну, не совсем спокойно, — я посмеялся над собой. — Это было немного глупо, но я очень гордился собой за то, что так хорошо справился с кастингом. Что ж, я, вероятно, был не лучше, чем любой из студентов, которые всю свою жизнь учились, чтобы стать классами магического типа — я, вероятно, все еще сильно отставал от них, если честно — но я не мог отрицать, что Ядовитая Хватка стала почти второй натурой. Мой опыт заклинаний за это только недавно увеличился до 1/14, но меня не беспокоил относительно медленный темп. Я имею в виду, что я даже больше не думал об этом; как будто каждый раз, когда я был полон Маны, Заклинание применялось само. Так что Spell XP по сути был бесплатным. Я лег на землю в своем крошечном доме, глядя на ветки и листья надо мной. Я вздохнула и впервые с тех пор, как застряла здесь, улыбнулась. — Конечно, это отстой, — но застрять здесь было в каком-то смысле весело. Это был вызов. Кроме того, как только я выйду, это превратится в чертову историю. Даже не заметив этого, усталость одолела меня, и я заснул. Я проснулся с ощущением невероятной боли, как физической, так и моральной. Это имело смысл, учитывая безбожное количество прогулок и заклинаний, которые я проделал накануне, но это не делало ситуацию менее неприятной. Я застонала и села, чувствуя, что мои мышцы слишком туго обмотаны вокруг моего тела. Я также снова применил «Ядовитую хватку» — в конце концов, моя мана была полна. У меня при этом болела голова, но боль была всего лишь признаком того, что я добился прогресса. Я выполз из своего убежища, стоя и отряхивая с себя грязь. Затем я посмотрел на реку и чуть не выпрыгнул из собственной кожи. — Дерьмо! Монстр! — Убежав за одно из деревьев, на котором была построена моя маленькая хижина, я спрятался от зверя у реки. Это был еще один Деревянный Призрак, но этот казался немного больше. А в случае с монстрами больший размер обычно означал более высокий уровень. Однако, в отличие от предыдущего, этот, похоже, пришел сюда просто для того, чтобы попить воды, не обращая внимания на меня и мою базу. Так что я мог бы легко просто проигнорировать это, и, вероятно, в конце концов оно ускользнет. Однако... — Он был повернут ко мне спиной, оставляя его совершенно открытым для засады. — Конечно, я мог бы просто оставить это в покое и оставаться в безопасности, но как бы я вообще чего-нибудь достиг, если бы никогда не рисковал? Я имею в виду, что этот комплект XP стоял прямо здесь, практически в подарочной упаковке специально для меня. Неужели я серьезно собирался просто позволить этому уйти? Теперь существовала абсолютная вероятность того, что это серьезно причинит мне вред — или даже убьет — меня. В прошлый раз, когда я сражался с Деревянным Призраком, я получил серьезный урон, а этот был даже более высокого уровня, чем тот. Кроме того, мое здоровье все еще не было полным и колебалось на довольно шатком уровне 79/120. Но мне хотелось чего-то большего. Я прекрасно понимал, что такой образ мышления был объектом насмешек в кругах искателей приключений. Люди, бросающие вызов смертоносным монстрам ради опыта, даже заслужили презрительное прозвище «Уравнители власти» за их авантюрную жажду власти, подпитываемую Системой. И это было, по сути,

самоубийством. Если даже сила уровня участвовала в битвах с 5%-ным шансом смерти и делала это раз в неделю, вероятность его гибели к концу года превышала 93%. Такие статистические данные неизменно приводил мне мой тренер. — «Умный искатель приключений сражается только тогда, когда вероятность смерти равна 0%» — эта фраза воспринималась многими как девиз. Но у меня не было такой роскоши, не так ли? Если я никогда не стану сильнее, то однажды окажусь в пасти Дрейка или на кончике хвоста гигантского скорпиона. По крайней мере, на данный момент мне придётся использовать эти 5% шансов и надеяться, что чистая решимость поможет компенсировать остальное. Я готов.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/4363522>