

Портал открылся почти мгновенно, на площадке перед которой я стоял появилась точка, сразу же развернувшаяся в плоский круг примерно двух метров в диаметре. Круг наполнялся туманом, образующим спираль, закрученную к центру, по краям туман был светло голубого цвета, а к центру он темнел, становясь темно фиолетовым. Изучив портал с разных сторон, я убедился, что он не совсем плоский, центр спирали образовывал воронку выпирая в обратную сторону от места с которого я ее кастовал.

Попробовав швырнуть в воронку камень, я убедился, что он свободно прошел сквозь нее, и улетел дальше в пещеру, причем с какой бы стороны я камень не кидал. Система же, выдала сообщение что через портал могу пройти только я, экипированные на мне вещи или то что лежит в инвентаре. Я даже один камень положил в инвентарь чтоб убедиться, больше то там все равно ничего нет.

Наконец решившись я сделал шаг в воронку и ощутив резкий рывок чуть не растянулся по полу данжа в котором оказался. И тут же перед глазами появился запрос Великой Системы с просьбой выбрать начальный класс, который даст мне некоторый набор навыков и немного подкорректирует характеристики. Список классов был довольно обширным, чего тут только не было. Полистав список туда-сюда я нашел фильтр с помощью которого смог задать некоторые особенности, казавшиеся мне важными для начального класса.

Ввиду отсутствия у меня какого-либо оружия, более всего мне импонировали магические классы, которые автоматически открывали бы самые простейшие заклинания, типа искры или огненной стрелы.

Полистав список магических классов итак и эдак, я остановился на банальном «Маге универсале». На мой вопрос о том какие мобы ждут меня в этом данже система завершила что это будет что-то не слишком сильное, но не могла сказать, что именно, так как вариантов было очень много. Поэтому получив +3 к «Силе Воли» +2 к «Интеллекту» и «Харизме», а также единичку в «Удачу», я начал сразу же изучать список доступных мне заклинаний.

А посмотреть там было на что, список доступных мне заклинаний был довольно широк там были заклинания самых разных школ, но на своем первом уровне я мог иметь не более трех. Как объяснила система — это ограничение касалось всех классов, на первом уровне я мог иметь всего три навыка или заклинания, на втором уже пять, на третьем восемь и так далее.

Получалось что на десятом у меня будет уже больше пятидесяти навыков, казалось бы, это много, но если подумать, то уже и не так уж и много, ведь в это число будут входить и все пассивные умения, и навыки, не связанные с боем, например, крафт. Но вот если я достигну сотоого уровня, ну точнее, когда, то у меня будет более пяти тысяч навыков и вот это на самом деле много, наверно.

В общем, пока не стоит забивать этим голову, для начала я выбрал простейшее умение магическая стрела, которое атаквало сырой магией без какого-либо элементарного урона. Я не был уверен, что оно будет самым эффективным, поэтому оставил два оставшихся слота не занятыми, решив смотреть по обстоятельствам.

Учитывая, что появился я в небольшой комнате, из которой можно было выйти через единственную дверь, было понятно, что достался мне данж типа Катакомбы, что сразу же и подтвердила система, обозначив данж как «Катакомбы слаймов». Отсюда и тип противников становился более-менее ясен, это с большой вероятностью будут слаймы или слизни, кому как привычней.

Сидеть в первой комнате смысла не было, и открыв дверь я шагнул в коридор.

Коридор был довольно широким, примерно двух метров от стены до стены, и высотой не менее трех. Однако, не смотря на редко расположенные факелы назвать его темным было нельзя, а уж после не слишком хорошо освещенной Пещеры и вовсе. Я прекрасно видел все до поворота, который был примерно в пятнадцати метрах впереди.

За поворотом, коридор шел еще метров двадцать, но заметив дверь в стене справа, я решил проверить что за ней находится. Открылась дверь легко и совершенно беззвучно, и почти сразу я увидел своего первого противника. Это был слайм ярко голубого цвета высотой около сорока сантиметров.

Комната за дверью была на много больше той в которой я появился, это был квадратный зал размерами десять на десять метров или даже немного больше. В центре зала стояла медная чаша, в которой судя по всему была вода, в которой и плескался мой первый фраг, как я надеялся.

Осмотревшись по внимательней, я заметил еще двух слизней в дальней части комнаты. Один из них был точно таким же как первый увиденный мной, а второй отличался цветом имея светло фиолетовую окрасу. Стараясь не шуметь чтобы не привлекать внимание, я начал приближаться к ближайшему слайму пытаюсь понять насколько велика зона агра у данных противников.

Слайм среагировал на меня, когда я приблизился примерно на три метра. Получалось что я свободно мог начать бить его заклинаниями еще до того, как он меня почувствует, а значит первый удар всегда будет за мной. Сейчас же я заметил, как слайм сначала замер, а потом совершил довольно приличный прыжок сократив дистанцию до меня вдвое.

Я почти мгновенно запустил в него магическую стрелу, которая попала почти точно в центр существа. И было заметно что урон ему хоть и был нанесен, но не критичный, однако и маны на стрелу я тратил всего две единицы. Отскочив к двери пока противник был в ступоре после моего удара, я снова применил заклинание, но на этот раз удар пришелся вскользь, из-за того, что именно в этот момент слайм снова прыгнул. Однако из-за того, что с заклинанием он столкнулся уже почти в прыжке, приземлился он не передо мной, а правее почти на полтора метра. И я тут же воспользовался этим в третий раз засадив в него магическую стрелу.

Получив новый удар слайм — замер, а потом растекся лужей по полу, оставив после себя небольшой голубой кристаллик. Система сообщила мне о первой победе и тут же обрадовала увеличением уровня заклинания «Магическая стрела».

Кристаллик, оставшийся после слизня, пока отправился в инвентарь, на то чтобы получить его описание надо было открыть навык «Оценка», а я пока не был готов тратить один из двух свободных слотов.

Приблизившись к двум оставшимся слаймам, у меня получилось сразу же поразить ближайшего магической стрелой и отскочить, после чего еще раз использовать заклинание, но на этот раз не удачно. Магическая стрела прошла мимо цели, и мне пришлось быстро отступить к двери, благо противники были не слишком проворными.

Новая стрела угодила в цель и к моему удивлению первому слайму этого хватило. Зато второй был уже почти возле меня и мне пришлось отступить в коридор. То, что я скрылся за дверным проемом моего противника не остановило и вскоре он тоже оказался в коридоре. Но в этот раз я был уже достаточно далеко чтобы не опасаться его прыжка, я успел развернуться и пустить в него магическую стрелу, встречу с которой он не пережил. Получалось что фиолетовые слабее голубых и им хватает одной стрелы второго уровня.

На месте гибели фиолетового слайма я обнаружил розовый кристаллик, который также отправился в инвентарь, а система поздравила меня с получением второго уровня и что удивительно, увеличением характеристики «Ловкость» на единицу.

Вернувшись в комнату, я подобрал голубой кристаллик, оставшийся от первого слайма, и осмотревшись понял, что больше ничего интересного в ней нет. Покинув первую из комнат, я отправился в дальнейшие путешествия ища приключения на пятую точку.

За первые полчаса блуждания по катакомбам я понял, что надо придумать как в них ориентироваться. Одинаковые коридоры и почти одинаковые комнаты быстро привели к тому что я с трудом понимал где нахожусь и откуда пришел. Но так как я успел получить еще один уровень и теперь имел целых семь свободных слотов навыков, то можно было уже взять еще навыки.

Интересных навыков с нужными мне свойствами в системе было немало, но я остановил свой выбор на «Картографии». На первом уровне она давала не слишком много, я мог смотреть карту на которой видел все пройденные мной коридоры. Как я выяснил на первом уровне на карту попадало все что я вижу в радиусе десяти метров. Но в перспективе этот навык открывает очень обширные возможности, тем более что работает он пассивно.

Еще одним приобретенным навыком стал «Оценка», позволяющая узнавать свойства предметов и существ. Оказалось, что голубой кристаллик — это «Кристалл маны» и он, восстанавливает одну единицу маны, а также используется как алхимический ингредиент, а розовый соответственно жизни и так же может использоваться для лечения и алхимии.

На то чтобы обойти все катакомбы зарисовав их в свою карту, мне потребовалось около трех часов, за это время я убил еще три десятка слизней, в основном голубых и фиолетовых, оба они были первого уровня, но у одного значилась стихия вода, а у второго магия, отсюда и его большая уязвимость к магическим стрелам. Пару раз мне встретились зеленые слизи второго уровня, но к этому моменту они уже для меня не представляли угрозы, как и их собратья первого уровня.

Кроме того, что я прокачал «Картографию» и «Оценку» до пятого и третьего уровня, добыл еще кристаллов и даже две мензурки со слизью которые тоже были ингредиентами. Картография на пятом уровне стала давать мини-карту по которой было очень удобно ориентироваться и там были видны красные точки противников, если я их уже видел. Кроме того, теперь я мог видеть полоску жизни над существами на которых применял «Оценку», но пока без цифрового значения.

Магическую стрелу я прокачал только до третьего и заменил ее «Огненной стрелой» которая оказалась более эффективной против слизней. А потом взял «Огненную струю» которая била у меня из руки примерно секунду и тем самым я мог корректировать ее направление. Правда и магии она кушала хорошо, но зато накладывала эффект горения на три секунды и интеллект прокачивала неплохо. В результате «Огненная струя» у меня была 5 уровня, а Интеллект поднялся на три пункта и стал равен десяти.

Лут не то чтоб порадовал, но был довольно однообразным из слизней выпадали кристаллики того или иного цвета, иногда мензурки с ингредиентами, и один раз после смерти зеленого слизня из него кроме кристаллика выпало колечко, обычное, без какого-либо зачарования или эффекта, выполненное в виде небольшой змейки кусающей себя за хвост. Колечко было медное, немного потертое, но в целом довольно красивое, хоть и бесполезное, поэтому я просто отправил его в инвентарь. Кстати сам инвентарь тоже прокачался до второго уровня и теперь в него влезало уже сто предметов или два куба по объему.

Так что перед дверью к боссу, а именно на это намекал ее вид, большая обитая железом с изображением короны в верхней части, я стоял уже уверенный в себе. Даже немного передохнул прежде чем войти в нее и не став дожидаться, когда полностью восстановится полоска маны, шагнул внутрь.

М-да, босс был явно из серии губка для дамага, огромный слизняк болотно-серого цвета, примерно полутора метров в диаметре, чуть приплюснутый под собственным весом. Скастовав на него «Оценку» я узнал, что это «Огромный слизень» и даже увидел полоску жизней над ним, которая была значительно длиннее чем у меньших собратьев, правда этим я привлек его внимание. Заметив меня, босс сразу же начал ползти в мою сторону, ненамного быстрее чем это делали обычные слизи, и именно это чуть не сыграло со мной злую шутку.

Я уже собирался подпустить его чуть ближе и поджечь новым заклинанием, и даже активировал его, когда эта туша подпрыгнула, устремившись в мою сторону. «Огненная струя» ополовинившая мой резерв прошла под монстром не задев его, а я с трудом увернувшись от этого шустрика постарался разорвать дистанцию, отскочив назад и чуть не получил струей едкой жидкости в лицо, которая попав на пол начала шипеть.

Второй раз я не стал применять столь затратное заклинание решив попробовать для начала что-то попроще. Пара «Огненных стрел» удачно вонзились в тушку босса и это ему явно не понравилось поэтому мне пришлось несколько минут бегать по всему помещению уворачиваясь от плевков и отвечая редкими огненными стрелами.

Когда мана восстановилась больше чем на две трети я смог подловить слизня и с короткой дистанции все же зацепить его огненной струей что опалила часть его тела, и сразу же сняла больше половины очков жизни. Но чтобы скастовать его еще раз пришлось снова убегать и дожидаться восстановления маны.

В очередной раз увернувшись от плевка босса я смог снова произнести заклинание «Огненной струи» и в этот раз она ударила точно в слизня. Издав громкий булькающий звук, монстр начал метаться по помещению пытаясь сбить с себя пламя. Я видел, как медленно пустеет его полоска жизней и наконец с чавкающим звуком остатки огромного слизня расползлись по полу довольно большой лужей, которая быстро испарилась и погасла. На полу остались трофеи, которые тут же переместились в мой инвентарь.

Короткий стальной меч, без зачарования, и частично изношенный, но это все же лучше, чем ничего. Несколько зелий малого восстановления, тоже будут полезными, как и небольшое медное кольцо с зачарованием на +1 к выносливости. Как говорится мелочь, а приятно.

Кольцо тут же заняло место на пальце, в процессе чего выяснилось, что оно само подгоняет размер под выбранный палец. Меч я тоже экипировал, как сообщила система применение оружия откроет соответствующее умение, но это я выясню уже в другой раз.

В помещении была еще одна дверь, находилась она в противоположной стороне от входа. Я решил выяснить что же за ней. Странно, но после убийства Босса и сбора лута задание так и не завершилось. Я еще раз сверился с тем что написано в описании задания «Зачистить данж и получить награду». Возможно это еще не было концом, но на мой взгляд для первого данжа тут было очень много всего.

<http://erolate.com/book/3448/82749>