

Теперь уже и я сам достиг девятого уровня. Спокойно изничтожая обычных бесов, я постепенно повышал свою шкалу опыта, хотя с каждым уровнем она заполнялось вся тяжелее, что требовало больше времени. Попутно я завербовал еще двух импов, тем самым достигнув максимального состава команды. Они тоже начали быстро прокачиваться, но толку от этого немного, так как их характеристики все равно в десять раз меньше моих.

Какое-то время я даже использовал их в качестве массовки, бросал толпой на врага...

Но с моим преимуществом в силе гораздо проще расправляться с врагами самостоятельно. А потому...

Вскоре я лишился команды, когда просто перебил подчиненных мне импов. Что же касается охоты...

Моими врагами, в основном, были другие демоны, слабее меня и ниже по статусу. Я даже перестал сражаться с ними, я просто приказывал им замереть и убивал. Хотя я мог им приказать даже умереть. И этот приказ будет выполнен. Но гораздо быстрее, если я расправлюсь с бесами лично, чем если они будут убиваться сами.

Попутно я старался использовать адскую бомбу сразу, как она восстанавливалась. С моими характеристиками я уже даже не беспокоился о количестве маны. С одним лишь заклинанием я просто не мог потратить ее полностью. А, опыт использования этого умения помогал мне так же понимать, как вообще работает магия.

Разумеется, вскоре это вылилось в эксперименты. Меня некому учить новым заклинаниям, и книг по магии вокруг тоже нет. Остается только такое вот дикое самопальное обучение. Но, уже использовав магию инферно, я с каждым разом все лучше чувствовал ее внутри себя. Как магическая сила струится в моем теле, и как она формируется в заклинание, когда я использую бомбу.

И, в какой-то момент, я смог просто выбросить сгусток магии, стараясь сжать его как снаряд. Это была не адская бомба, нечто попроще, но уже магическое умение.

Вы освоили новое умение!

Адский огненный шар ур. 1

Вы бросаете в противника сгусток магии, наносящий средний урон атрибутом огня и мрака.

Затраты маны - 30

Я ощущал, что этот огненный шар несколько слабее адской бомбы. Но обычным низкоуровневым бесам все равно хватало одного попадания.

Так же активное использование умений повысило уровень моего навыка до второго.

А в какой-то момент передо мной появилось заманчивое сообщение.

Доступен новый навык!

Звериный стиль

Вы яростный боец ближнего боя, готовый рвать врага на части хоть голыми руками. Повышена эффективность боя без оружия.

Принять навык?

Да\нет

И я отклонил сообщение.

Я сражаюсь своими когтями не потому, что мне это так нравится, хотя что-то в этом есть, конечно же. Просто у меня нет особой альтернативы. Только острые камни, да и только. А навыков, в конце-концов, я смогу взять лишь еще девять. Потому не буду распаляться. В будущем же я, в любом случае, намерен обзавестись оружием. Клыки и когти это хорошо, но они проигрывают специально изготовленному орудию убийства по своей эффективности.

Тем не менее, новые навыки мне нужны.

Хотя боевой опыт лучший в плане прокачки личного уровня, но прокачка навыков так же повышает шкалу опыта, как и использование умений. Соответственно - чем больше навыков и умений, тем еще быстрее я прокачиваю свой уровень. Ну и, разумеется, навыки сами по себе расширяют арсенал моих возможностей.

Ну, хоть новых навыков я пока не приобрел, зато обзавелся своим первым ремеслом.

Просто когда я уже начал испытывать легкий голод, то решил заняться готовкой. Мне претило есть мясо других бесов, хотя, если сильно проголодаюсь, то можно и попробовать. Но, в этом не было необходимости. В некоторых местах на стенах пещер росли люминесцентные грибы. Я, конечно, не знал, съедобны ли они, но стоило вежливо попросить другого импа их съесть, и все встало на свои места – грибы определенно съедобны.

А после я разложил немного грибов на приплюснутый камень и зажег в своей руке огненный шар. Не бросая его никуда, я использовал его жар, чтобы поджарить грибочки.

Это в лучшую сторону сказалось на вкусовых качествах грибов. Ну и попутно, у меня появилось первое ремесло.

Доступно новое ремесло!

Кулинария

Вы владеете искусством приготовления пищи, что может оказаться незаменимо в любой ситуации, от простой походной кухни, до создания изысканных шедевров. Экспериментируйте! И, возможно, скорее всего, вы создадите что-нибудь съедобное. Качество приготовленной вами пищи будет повышено.

Освоить ремесло?

Да\нет

И тут я уже не сомневался.

Кулинария ур. 1

И с получением ремесла, передо мной открылось окно с древом талантов кулинарии.

Пожалуйста, выберите первый талант кулинарии.

Экстремальная кухня

Профессиональная жарка

Исцеляющая кухня

Первый талант повышал шансы создать съедобные блюда в полевых условиях, когда под рукой нет даже котелка. Второй навык так же повышал шансы на создание вкуснятины при жарке. Ну а третий талант давал шанс того, что мои блюда получат исцеляющий эффект.

Хоть здоровья у меня много и оно постепенно восстанавливается само по себе за счет тлеющих в чреве душ, все же, иметь более эффективные способы исцеления будет полезно. Тем более что целительной магией я не владею, и демоны вообще к ней не склонны. Возможно, я даже не смогу получить такой навык, хотя это и было бы полезно. И если получится, я обязательно постараюсь приобрести в свой перечень навыков магию исцеления. Но вряд ли это возможно в этих пещерах. Для получения более разнообразных магических навыков мне нужно выбраться в более цивилизованные места.

В любом случае, возвращаясь к ремеслу, я выбрал для него первый талант в виде исцеляющей кухни.

И уже следующие жареные грибочки получили эффект слабого восстановления здоровья, что было очень неплохо. Просто отлично! Теперь моя еда не только утоляет голод, но и заменяет магию исцеления, в какой-то мере.

А там я снова продолжил свою охоту...

И тут, стоит отметить, с ремеслами дела у меня пошли куда легче, чем с навыками.

Вокруг не найти хорошего оружия, но, можно же попробовать создать его самостоятельно. Нужны только материалы.

В этих пещерах нет деревьев, так что сделать копьё из заостренной палки идея совершенно провальная. Но есть и другие материалы! Нужно просто немного воображения...

Доступно новое ремесло!

Свежевание

Кости бесов, их когти, а так же рога. Они вполне могут стать материалами для оружия. А из кожи можно попробовать сделать хоть какую-то броню. С помощью жил можно связывать материалы, использовать тонкие косточки как иглы для шитья.

Получив ремесло свежевателя, я так же выбрал и первый талант к нему.

Точное вскрытие

Повышает качество добываемых при свежевании материалов

Точно так же я получил ремесло резчика по кости. А потом и ремесло кожевника.

За все это время, пока я осваивал новые ремесла и работал с останками бесов, постепенно, ко мне подступала усталость. В подземельях вообще плохо чувствуется время, его здесь словно и нет вовсе. Ты просто устаешь и все.

Так, в какой-то момент я устроился на небольшой сон, приказав парочке импов сторожить меня. И не зря. Пока я спал, один бес попытался на меня напасть, а мои слуги подняли такой вой, что аж в ушах зазвенело. Они сразу же набросились на злоумышленника. Я даже понаблюдал за их схваткой с некоторым интересом. Импы яростно верещали и били друг друга когтями. В ход пошли и клыки. Но, когда нарушитель вцепился в горло одного из моих охранников, тот вспорол ему живот когтями.

В итоге я лишился одного охранника, но и злоумышленник был убит. Поскольку же я сам в этом поединке участия не принимал, то и опыта не получил. Хотя, не велика потеря. Я уже перерос этих ребят и получаю за них совсем мало боевого опыта. Тем не менее, это было расточительно. В следующий раз, когда подобная ситуация повторится, я лучше не буду лениться и сам разберусь с врагом.

А пока...

Я вернулся к ремеслам.

Не с первого раза, но мне удалось собрать небольшое нечто похожее на булаву из бедренной кости импа, к навершию которой я присобачил пару рогов и когтей бесов, крепко связав их жилами и склеив с помощью костного клея, сваренного практически на камнях.

И, обладая ремесленным навыком, я так же мог оценить подобное оружие с помощью системы.

Костяная палица

Простое оружие, собранное в походных условиях из частей тел слабых монстров.

И хоть системное описание не вдохновляло, но получившаяся булава просто чудесно разносила головы импов. Будоражащее ощущение, даже более приятное, чем рвать врага когтями. Оружие в руках, даже такое примитивное и кустарное, дарует чувство силы и уверенности.

И, так же, хоть это было и не особо нужно при моих характеристиках...

Я все же изготовил себе плащ из шкуры беса, а так же сварганил набедренную повязку. Носясь по камням и сражаясь в боях, даже со своей естественной защитой, я, все равно, чувствую некоторую уязвимость, когда дело касается болтающегося в моем пушистом меху демоническому писюну. Вдруг еще, в пылу схватки, какой-нибудь имп в него зубами вцепиться.

А так, с повязкой стало как-то комфортней.

И еще, чисто в порыве вдохновения, я так же соорудил себе ожерелье из жил и когтей импов.

В конце-концов, я все меньше охотился и больше занимался ремеслами. Мой прогресс замедлился. Я чувствовал, что начинаю утопать в этом лягушатнике, как самый злой крокодил. Пора было искать новых противников, более сильных. И я чувствовал себя достаточно уверенным для этого. Я уже просто перерос слабых импов, пора двигаться дальше. Быть же повелителем сырых пещер и орды импов, у меня не было никакого желания. Я мог здесь легко выжить, пока сюда не заберется кто-то действительно сильный. Но мне хочется больше. Присущая демонам алчность? Больше силы, больше богатств. И, в паху порой начинается зуд, от которого в мыслях появляются притягательные женские образы. В некотором плане импы недалеко ушли от гоблинов.

И так, любопытство и алчность повели меня дальше, на исследование подземелья.

Вот только, просто так идти без какой-либо поддержки, даже при своем нынешнем уровне, я не решился.

Через какое-то время за мной уже топали четверо послушных беса, от которых не много толка, но отвлечь врага они, в случае чего, могут. Я даже не поленился и изготовил для них оружие. Зазубренные костяные ножи и костяные дубины, сделанные из останков их же сородичей. И, может эти существа не очень умны, но пользоваться оружием на примитивном уровне, словно обезьяны, они могут.

Такой компанией мы и вышли из бесовского отстойника к разветвленной сети пещер. Здесь было уже больше грибов на стенах. А еще, в закутке импов сильнее ощущались эманации инферно. На мою магию это особо не влияет, просто в этих местах бесы уже не зарождаются сами по себе.

Тихий шелест заставил меня насторожиться и отстать от команды.

Хотя, как раз, из-за моих характеристик, мои чувства были гораздо острее. Поэтому я раньше прочих и заметил извивающееся в темноте тело. Крупная змея ползла по тоннелю. Я слышал как шуршит ее чешую при трении о камень, а вот другие импы совершенно не замечали приближающегося хищника. Так, что же покажет мне истинное зрение?

Смольный аркан ур. 21

Статус - животное

Жизнь - 2170\2170

Мана - 1586/1860

Характеристики:

Сила - 62

Ловкость - 93

Выносливость - 62

Защита - 62

Магия - 62

Дух - 62

Таланты:

Змеиная гибкость

Смертоносный яд

Навыки:

Охота ур. 4

Скрытность ур. 3

Звериный стиль ур. 3

Это существо было гораздо опаснее импов. Фактически, вся моя команда была для этого аркана просто закуской на один зубок. Тем не менее, я чувствовал не страх, но азарт. Ведь мои характеристики были совсем не хуже, хотя и уровень поменьше.

Без имени

Уровень 9

Раса: Имп

Статус: Владыка

Адское чрево (99\99)

Жизнь - 5670\5670

Мана - 5131\5670

Характеристики:

Сила - 189

Ловкость - 189

Выносливость - 189

Защита - 189

Магия - 189

Дух - 189

Таланты:

Истинное зрение

Навыки(1\10)

Инферно ур. 3

Умения:

Адская бомба ур. 4

Адский огненный шар ур. 3

Ремесла (4\10)

Кулинария ур. 3

Свежевание ур. 2

Мастер кости ур. 3

Кожевник ур. 1

Да, я стал гораздо сильнее. А запас тлеющих душ практически удваивал мою силу. Честно, я сам просто не ожидал того, насколько увеличится резерв моего адского чрева при поднятии новых уровней. Но такому результату я определенно был очень рад.

В любом случае, в новом противнике я не видел серьезного испытания. И, все же, его сила впечатляла, если смотреть на нее с таким сравнением, как слабые бесы.

- Нападайте. - Приказал я своим слугам. - Вперед.

Уточнение было необходимо, так как они все еще не видели аркана, а потом и не знали, куда нападать. А так, мои миньоны просто бросились с воплями прямо на змея.

- Интересно, каков ты будешь на вкус? - Тихо пробормотал я, последовав за массовой.

Змей же, поняв, что его раскрыли, сразу переходит в атаку.

Стремительный рывок, словно молниеносный удар многотонного тарана. Это был сокрушительный удар, которым аркан просто смял нескольких импов, насмерть зашибив двоих и раскидав остальных. Но, при этом он практически не обратил внимания на меня, находящегося чуть в стороне.

Сгусток злобного пламени вспыхнул в моей руке и...

- Хгсааа! - Испуганно зашипел змей, когда багровое пламя облизало его гладкую чешую.

Вгрызаясь в змеиную кожу адский огонь жег ее.

Я вижу, как изогнувшись, смольный аркан направил на меня свою голову, заметил, как напряглось его тело, и вовремя отступил в сторону. Плевком черной слизи прошелся совсем рядом с тем местом, где я находился в предыдущий момент. И, просто упав на камень, эта слизь яростно зашипела, как кислота, повреждая камень.

После этого монстр, не медля, бросается на меня своим таранным ударом. Но, я уже видел его скорость и снова вовремя отступил. А аркан влетел прямо в подложенную адскую бомбу.

Смольный аркан ур. 21

Статус - животное

Жизнь - 214\2170

Истинное зрение позволяло мне видеть, какой урон получает мой противник. И, здоровья у него было немало, но... оно уже было на исходе. Умения инферно действительно очень мощные.

Используя все свои умения, я перехожу уже в ближний бой, крепко сжимая в руке свое оружие.

Уже мой стремительный рывок заканчивается тем, что я наношу сокрушительный удар костяной палица прямо по голове змея. Охваченный пламенем, он так же был оглушен взрывом и не сумел вовремя отреагировать. Моя демоническая душа просто запела в восторге,

когда мои руки ощутили отдачу при ударе, когда я почувствовал, как ломаются кости черепа аркана. Острые части дубины срывают чешую с мясом, но основной урон проходит в виде удара, сотрясая мозг змея и ломая кости.

Монстр и так уже был на последнем издыхании. Возможно он умер от этого удара, но я еще не успел ощутить смерть врага в виде повышения боевого опыта и сразу же нанес второй удар, а потом и третий. Хотя еще на втором ударе голову змея просто вбивает в каменный пол пещеры. И, наконец, я чувствую как мой враг погибает.

Ваш уровень повышен!

Десятый уровень!

Еще одно повышение и я смогу получить новый талант из древа владыки. Жаль заранее нельзя узнать, какой у меня будет выбор. Даже у существ с одним статусом таланты на выбор при повышении могут различаться. Тем не менее, с моим статусом выбор, в любом случае, должен быть из крайне полезных талантов.

Ну а пока...

Оглядевшись, я обратил внимание на раненного импа. Единственный выживший из моей небольшой команды.

- Ты хорошо послужил мне... жаль... твоё время закончилось.

Я мог бы исцелить его с помощью готовки. Да и если просто дать ему время, имп восстановится за счет регенерации от тлеющих душ. Но, у меня не было желания с ним возиться, так что я просто добил несчастного, получив еще крохи опыта, а так же забрав его душу, вместе с уже собранными бесом душами. При повышении уровня резерв моего адского чрева снова возрос.

Ну а теперь, я мог спокойно заняться добычей.

Вместо того чтобы двигаться дальше, я уже предвкушал, что могу сделать из частей тела смольного аркана. Броня из змеиной чешуи. И будет ли оружие из костей аркана лучше, чем из костей бесов? Ну и, конечно же, мне уже не терпелось разделать его тушку и пожарить змеиное мясо. Надоели одни грибы.

Собственно, кулинарией я и занялся в первую очередь.

С помощью костяного ножа я вскрыл чешуйчатую кожу аркана, после чего начал фактически выворачивать его наизнанку. Вывал на пол внутренности, и занялся отделением мяса от костей и кожи. И уже позже с помощью проверенной методики каменной плитки и адского огня, началась жарка.

Какие-то считанные минуты, мясо еще не было готово, но по пещере уже начал распространяться практически пьянящий аромат. Еще бы специй, но и так сойдет.

- Охх...

Когда мясо приобрело характерный оттенок, говорящий о его готовности, я наконец-то смог насладиться новым блюдом. Даже не стал дожидаться, когда мясо хоть немного остынет. Подсобила огнеупорность от навыка инферно. Хотя, я все равно немного обжегся. Но, даже так...

- Омномномоном...

Я жадно впивался в кусок мяса, наслаждаясь его соком, что растекался во рту. Эта штука была самым вкусным, что я только пробовал в этой жизни!

- Охх...

Только спустя еще десяток минут, набив брюхо змеиным мясом настолько, что мой живот чуть ли не вздулся, я успокоился.

И взглянул на сообщение, полученное в момент завершения готовки.

Ремесло кулинарии повышено!

Выберите новый талант кулинарии:

Без шанса на неудачу

Тайна вкуса

Экстремальная кухня

Один талант повторился из первого списка. Тайна вкуса повышает вероятность того, что приготовленное мной блюдо будет еще вкуснее. И у меня был немалый соблазн выбрать этот талант. Но обратившись к благоразумию, я решил остановиться на более полезном скилле. Без шанса на неудачу, этот талант делает любую мою готовку съедобной, даже если я где-то напортачу с новыми ингредиентами и должна будет получиться отравка. В любом случае, это будет, хотя бы, съедобно.

Ну а далее, уже сытый и довольный, я занялся крафтом.

Из змеиной кожи мне удалось сшить себе целый комплект брони. Наручи, прикрывающие предплечья, а так же немного неказистые, но довольно прочные, штаны. На тело получилась кривая куртка с короткими рукавами до локтей, но дальше руки защищали уже наручи. Дополнительно пришлось выделать несколько ремешков из все той же змеиной кожи, чтобы с их помощью покрепче затянуть получившуюся одежду. Но, этот новый комплект ощущался гораздо лучше, чем накидка из кожи импа и простая набедренная повязка.

Дополнительный украшением стал своеобразный шлем из черепа аркана.

Из его же костей я выточил себе пару ножей, а из особо длинных - изогнутые мечи с зазубринами. Кости змеи вообще не очень-то и подходили для создания оружия, но они все равно были лучше, чем кости импов. Просто вырезая из этих костей оружие, я чувствовал, что в этих костях сохранилась часть силы монстра, которому они принадлежали. Это приносило четкое понимание того, что оружие из частей тел сильных монстров в любом случае будет сильнее оружия, сделанного из костей слабых существ.

Жуткий меч аркана

Простое оружие, созданное из частей тел опасного чудовища. Этот меч предназначен не чтобы резать и рубить врага, а чтобы рвать его на части.

И, уже позже я убедился, что это оружие действительно било сильнее, чем моя булава. Более того, в то время как части палицы уже начали разбалтываться и я прямо чувствовал, что еще немного, и она просто сломается, то в жутком мече я чувствовал более высокий запас прочности, хоть это и не отражалось в системной оценке.

Последним моим творением стала простенькая сумка из змеиной кожи, куда я сложил приготовленное с собой мясо.

Мое путешествие продолжилось, теперь уже в одиночестве.

И, исследуя пещеры дальше, я обнаружил небольшой источник. Чистая вода, протекающая в щели у стены пещеры. До этого я утолял жажду кровью своих врагов. Хоть мне и претило питаться бесами, но попить их крови не казалось мне чем-то страшным.

Что же, чистая вода оказалась...

Не так приятна на вкус, как свежая кровь. Ну, ничего удивительного, в конце-концов, демон и есть демон. Это не вампиризм, просто некоторая склонность к определенным вкусовым пристрастиям.

А вскоре я нашел себе нового противника.

Каракурт ур. 14

Статус - арахнид

Его характеристики были меньше, чем у аркана, но этот гигантский паук, все равно, в разы превосходил обычных бесов. Хмм, думаю, жареного паука можно попробовать? А из его хитина можно сделать неплохое оружие. Может не с такой внутренней силой, как у жуткого меча, но нечто более удобное, вроде копья.

Что же, осталось только добыть эти материалы.

<http://erolate.com/book/960/23443>