

Глава 7. Небоскреб

Всего в здании 85 этажей, нужно спуститься минимум на 40 и там занять промежуточную точку. Для этого сначала очищу здание начав разумеется сверху, прикинув в уме пришел к выводу что, тремя дубинками в данной зачистке будет сподручнее и быстрее обследовать большое количество офисов и подсобных помещений. А клеймор лучше использовать для толпы. Так намного эффективней.

Сажусь в медитацию окружённый барьерами и жду восстановления выпивая эликсир, сразу после хорошенько перекусил припасами взятыми из дома.

Поднимаю блоки от одного из выходов и отправляю вниз дубинки и клеймор на всякий случай, сразу после них забаррикадировал выход обратно.

По ощущениям спустя несколько лестничных пролетов дубинки достигают закрытой двери на следующий этаж. Клеймором не долго думая ломаю закрытую дверь, так как открыть телекинезом замок, вряд ли быстро выйдет. А ночь то все ближе, хоть спать совершенно и не тянет. Упадка сил тоже пока не чувствую. Проломив дверь с трех ударов поделил мысленно офис на три части и начал разведку боем. Последний этаж пусто! Из полезного нашел бар, а рядом холодильники, кулеры с водой и даже сменные канистры для кулеров, кофеварку, тостер и тд. Один холодильник с прозрачной дверцей был полон свежих фруктов видимо для фреш соков, из оружия на удивление нашел две дубинки новичка, пригодятся в хозяйстве. В среднем на один этаж уходило примерно 5 минут на полную проверку, считая все помещения и тд. в среднем на этажах было от 1 до 3 зомби. А на некоторых и их не было, быстро разобраться с ними не составило никаких проблем.

Потратив несколько часов уже ночью добрался до 40 этажа. Расстояния как раз было достаточным чтобы телекинез доставал оттуда до первого этажа, затем съёс клеймором все лестницы и их перекрытия напрочь до самой крыши, мне то эти коммуникации не нужны совсем раз могу летать. Восстановив потраченный резерв решил все таки полностью здание проверить. Еды кстати было немало на этажах, даже несколько столовых присутствовали. Выживших не было, а вот дубинок набралось действительно много порядка нескольких десятков. Хорошо что внизу фастфудов было полно, так как пришел сюда надолго и основательно, такой запас еды мне очень пригодится. Спустился с крыши вниз на 40 этаж окружённый барьерами. Потом продолжил проверку, до 10 этажа зомби было все так же немного, а вот ниже уже начали попадаться все чаще. Сначала примерно по десять на один этаж, дальше больше, пришлось один раз восстанавливаться. Выбив при этом три коробки с лутом и прилично эликсиров выносливости, что очень хорошо потому что мой запас показывал дно, а без них моя скорость зачистки существенно снизиться. Это как эликсиры в играх, падают с крипов и помогают фармить дольше и эффективнее.

По идее и на дух должно быть подобное, но пока не попадается что ли?...

Сразу перенёс и открыл три коробки.

Выпало следующее:

“ Перчатки силы предмет первого уровня + 2 к силе “

“ Медальон духа предмет первого уровня + 3 к духу “

“ Наколенники ловкости предмет первого уровня + 2 к ловкости “

Сразу попробовал надеть медальон, одеть то одел, а вот характеристики не увеличились. Судя по всему есть только один слот для медальона, печалька.

Перчатки с медальоном пригодятся для обмена в будущем.

Зато кольцо можно одеть целых десять штук!

Одев наколенники ловкости пришло чувство увеличения скорости передвижения и даже восприятие неуловимо чутка изменилось. Думаю это увеличение не просто скорости передвижения, но также адаптация к этой скорости. Хорошенько перекусив и восстановив резерв взялся за очистку третьего этажа, тут по ощущениям было довольно много зомби больше сотни точно и надо было бы использовать

“ Мясорубку “ с клеймором, но по ощущениям они все были в разных комнатах на этаже и в коридорах, за дверями офисов. На зачистку такого количества мне по прежнему понадобится не меньше двух раз восстанавливаться.

И на этой мысли крепко задумался, очень долго получается, есть одно решение как это все ускорить, во многих играх известна тактика под названием паравоз! Это когда один персонаж собирает со всей локации монстров в толпу бегущую за ним и подбегает к членам своей группы готовых ударить эту толпу массовыми скилами которые имеют большой откат по использованию или требующих слишком много сил для повторной атаки, таким образом толпа очень быстро уничтожается за намного меньший срок чем обычно. Что очень ускоряет как фарм так и прокачку в целом. В моей ситуации роль собирателя паровозов может быть отдана медведю... Правда совсем не известно его характеристик и возможностей.. Исходя из логики у него должно быть много силы и выносливости и скорее всего средняя скорость.

Что ж! Ладно! Думаю этот комок шерсти пригодится! Повысив мою эффективность!

Достаю книгу с навыком.

“ Хотите изучить призыв медведя защитника. Активный навык 3 уровня ? “

Да! Всенепременно желаю!

В тот же момент в моем сознание всплыла информация.

“Активный навык призыв медведя защитника выберите подвид медведя:

Свирепый - основные характеристики:

Сила, Ловкость, Живучесть. Обладает наибольшей мощностью среди всех подвидов, но имеет при этом наименьшее сопротивление урону.

Активные навыки: Рывок, Челюсти.

Бронированный - основные характеристики Стойкость, Живучесть, Выносливость. Обладает наибольшей защитой среди всех подвидов.

Активный навык: Рыцарь, Агр.

Балансовый - все характеристики одинаковы и в средних значениях.

Активные навыки: Перенос, Извозчик.

Вы можете призвать медведя один раз в сутки на неограниченное время в любом из подвидов “

- Ого! Вот это да!

Свирепый это явный сильный боец, который пригодится для прорыва в бою и битве один на один, где главным атакующим будет выступать медведь.

Бронированный пригодится для защиты своей тушки от посягательств, а также лучший вариант для сбора паровозов из зомби! Насчет навыков у подвидов по идее тут все понятно кроме одного. Рыцарь? Чем это может быть?

Балансовый это сто процентов ездовой вариант медведя, который при этом ещё и хабр может тащить.

Без сомнений решаю выбрать для начала бронированный подвид.

Прямо из воздуха рядом со мной появляется жутко огромный двух метровый медведь с черным отливающим металлом мехом с гигантскими устрашающими лапами и мощной челюстью.

С ним моментально образуется связь через которую ко мне в голову передаётся информация и инстинктивное понимание как управлять им. Проверяю его характеристики.

Медведь Уровень 1

Сила 30 [30]

Ловкость 20 [20]

Живучесть 55 [55]

Выносливость 55 [55]

Дух 15 [15]

Стойкость 55 [55]

Вот это да! Характеристики просто огонь! Этот мишка многим перцу задаст! Просто чудо зверь, а не комок шерсти! .

Интересно, а опыт как ему или мне передается? Обычно бывают настройки, но я их не вижу. Пройдёмся по скилам:

" Рыцарь: Пассивный навык позволяющий носить броню из системы, преобразуя её для себя."

Даже такое бывает? Как же многообразна система. Отличный навык! Мишку явно стоит усилить! Пробую сразу передать ему перчатки силы.

" Вы желаете преобразить перчатки силы первого уровня в когти силы первого уровня? Операция необратима."

Да желаю!

Перчатки превратились в сгустки света которые полетели в сторону медведя и обхватив его лапы, преобразились в своеобразные из темной кожи накладки.

Таким же образом переместил ботинки ловкости и медальон духа. Что там со следующим его навыком?

" Активный навык Агр: Громким ревом привлекает все внимание противников в радиусе 30 метров к себе. Расходует 5 духа за применение. "

Танко-питомец! Позволит мне прогрессировать быстрее! То что доктор прописал! Что же пора собрать свой первый паровоз!

<http://tl.rulate.ru/book/14765/564518>