

Глава 12. Неожиданная встреча.

Данные, что были собраны о магии, не удивляли меня так, как это было понятно с самого начала, но не было доказано.

Начнём с усиления предмета. Напитывая его манной предмет становится прочнее, но со временем предмет разрушается. Так же если напитать предмет свыше допустимого предела, то он уничтожится.

Второе же это влияние маны на окружающую среду. Мана, как энергия, что пытается извлечь весь потенциал организма для его же блага. При небольшом содержании маны в теле, она никак не влияет, но при большой концентрации появляются мутации. Примером этого может послужить образец номер 6. Кролик, из-за большой концентрации маны мутировал. С этой мутацией были связаны только зубы, они стали по остроте равные акульим. Все же прошлые образцы погибли из-за нехватки окружающей их манны. В процессе мутации при не хватке ресурсов будет браться от самого существа истощая и в конце уже окончательно убивая. Протестировав ещё на некоторых других животных и на растениях, было выявлено ещё несколько условий мутации. Для мутации любого существа объём манны различается, чем живучее и больше существо, чем больше нужно манны. Так же после первой же мутации вторая будет стоять больше чем первая практически в полтора раза. Мутации могут развиваться разные, как полезные, так и бесполезные.

На счёт мутаций, я был сильно удивлён так, как эти мутации действуют на всех без исключений. Даже если мутации, возможно, будут действовать на мертвецах, то затраты на это будут больше, чем на живом существе, что только замедлить их развитие, но для живого существа существует слово время, а у мертвецов оно напрочь отсутствует, что с поколениями разрыв в силе только будет увеличиваться.

Разобравшись с этими исследованиями от этих безумных учёных, что смогли столько всего сделать за несколько дней после начала этого апокалипсиса, что у меня голова болела от них. Начав читать прогресс, укрепление территории, я понял, что работа протекает медленно, из-за нехватки ресурсов. За все время укрепления стен, работа была выполнена только на 10% от всей работы, но ведь есть ещё настенные турели. Да даже не расставили датчики движения и камеры за наблюдением округи полностью, и была выполнена только наполовину. Хорошо, что ещё их расставили так, чтобы можно было хоть как-то заметить движение в лесу, но было много слепых зон.

Нужно с этим, что-то решать. Для начала нужно понять, что не хватает и где это можно найти в городе в большом количестве. Для стен не хватает стройматериалов таких, как стальные балки для основы и стальных листов. Каменные стены здесь не помогут по той простой причине, что ограда уже создана, и её можно только укрепить, но не дополнить. Для разведки же местности не хватает камер и датчиков движения, что можно было взять только на складах техники, которых в городе было предостаточно. Обозначив на карте города места, в которых находятся или возможно находятся нужные нам материалы, отдал приказ группе зачистки выделить несколько человек для защиты людей, а Ане о наборе людей для вылазки наружу, назначив уже дату вылазки на завтра.

На следующий день было собрано 10 человек на работу и 5 человек для их охраны. Чтобы во время этой вылазки не случилось чего плохого, я пошёл с ними. В первую очередь мы хотели найти транспорт по перевозке оборудования и стройматериалов так, как нам была доступна только одна машина по перевозку гражданских. Машин же с такими критериями не было. Перед тем, как доехать до складов мы отчищали путь проезда, отталкивая и отчищая дорогу от

машин и мертвецов.

Нужная машина по перевозке оборудования была выставлена возле склада, но она была только одна, а их нужно несколько, чтобы управиться со всем быстрее. Вскрыв кузов машины, я обнаружил, что она и так была забита наполовину. Посмотрев, что в ней находится все нужное, приказал отчистить склад и заполнять этот грузовик. Сам же я пошёл на разведку ближайшей территории и складов.

Некоторое время спустя.

Так, как на входе в зону складов не было так много мертвецов, мы думали, что и 5 человек достаточно будет, но мы ошиблись. После пары часов хлопотной работы из рации пришло предупреждение, что на склад идет орда зомби численностью 200 голов. Рабочие и их охранники заперлись на том складе, где работали. Они думали, что если останутся тут и не привлекут внимания мертвецов останутся в живых, если бы не одно, но. Они остановились прямо перед входом на склад и начали пытаться проникнуть туда, но у них это не получалось. Благо, что меня там не было, но это странно, что они без каких-либо признаков жизни остановились именно в этом месте. Что-то странное здесь происходило. Приказав, чтобы забаррикадировались, как смогут на время моего отсутствия и до прибытия помощи. Я решил проверить машину, на которой мы приехали. За ней смотрел всего лишь один человек, но увидев из далека, что возле неё никого нет, за беспокоился. Я начал звать его по рации, но ответа не дождался. Скрытно приблизившись к ней я начал наблюдал за округой. Через некоторое время из одного переулочка вышел человек, что побежал в сторону машины. Я же, чтобы остановить кражу, побежал к нему так, чтобы он меня не услышал и не увидел, что удалось мне сделать. Только успев залезть в машину, как у его виска появилось дуло пистолета. После того, как взял его, я проверил его статус.

[Имя: Влад]

[Род: Кошкарровский]

[Раса: Нежить]

[Ранг: Повелитель зомби]

[Пол: Мужской]

[Возраст: 20 лет]

[Титулы: Адаптирующий.]

[Класс: Кукловод]

[Подкласс: Недоступен]

[Уровень: 13 (445/18000)]

[Здоровье: 315/315 (0.3 в мин.)]

[Выносливость: 105/105 (7.5 в мин.)]

[Манна: 83/100 (5 в мин.)]

[Сила: 14]

[Ловкость: 16]

[Выносливость: 15]

[Живучесть: 30]

[Интеллект: 20]

[Мудрость: 14]

[Воля: 15]

[Душа: 10]

[Магия: 10]

От того, что я увидел, у меня чуть глаза из орбит не вылезли. По имени можно сказать, что он обычный человек, но его раса говорит о другом, а ранг совсем о другом уровне, чем обычные примеры его расы.

— Хухуху, не думал, что меня поймают так быстро. И что ты собираешься делать дальше? — Спросил мне он, я же придя в себя, ответил.

— Будем изучать тебя, как следует. Такой экземпляр, как ты в самом начале этого апокалипсиса, будет очень ценным опытом на будущее. — Сказал я, улыбаясь и вытаскивая его из кабины машины и прислоня к капоту. От не понял по началу мои слова, но, как только я стал говорить об апокалипсисе, он сразу понял суть слов. — У меня только вопрос, где человек, что охранял машину. — Спросил его, так, как каждый человек, что может сражаться против мертвецов, на счету.

— Я удивлён, что ты понял кто я, но ты меня недооцениваешь. Твой приятель за тобой. — Сказал он мне, перед тем, как я почувствовал, как на мои плечи ложатся чьи-то руки. Только почувствовав их, я быстро создал кулак и запустил его себе за спину. От чего руки, что лежали на моих плечах, мгновенно отлетели вместе с телом подходившего сзади. Только получив опыт, понял, что смог убить его с первого раза. От такого зрелища даже у моего противника расширились глаза.

— Хех, я удивлён, но это ещё не конец. Я даю тебе последний шанс отпустить меня. — Сказал он мне, угрожающе и смотря мне прямо в глаза. В них было видно, что он не шутил и у него был ещё один записной план. Вот только меня удивило то, что мертвяк смог тихо прокрасться за моей спиной вплотную. Если бы не моя мгновенная реакция на это, я бы был таким же мертвяком, как и те, что закрыли вход склада.

— Ну, уж нет. Я же говорил, что такой, как ты нужен нам для изучения. Ты только, что мне показал, что я хотел, управление зомби. — Ответил я ему, из-за чего он только улыбнулся, а в следующий момент я почувствовал опасность. Быстро отпрыгнув в сторону от него, за доли секунды, что-то пролетает возле моего бока, рвя одежду и защиту, но, не нанеся никаких ран. Обернувшись, я увидел перед собой зомби, но не обычного. У этого мертвеца на руках были длинные и острые ногти, а по его структуре можно понять, что все его мышцы были гораздо сильнее обычного человека.

[Имя: Келлфер]

[Род: —]

[Раса: Нежить]

[Ранг: Охотник]

[Пол: Мужской]

[Возраст: 0 лет]

[Титулы: Ветер.]

[Класс: Тёмный охотник]

[Уровень: 21 (4896/38000)]

[Здоровье: 530/530 (0.53 в мин.)]

[Выносливость: —]

[Сила: 25]

[Ловкость: 30]

[Выносливость: —]

[Живучесть: 53]

[Интеллект: 6]

[Мудрость: 4]

[Душа: 7]

После проверки, я не осознанно сглотнул. Это уже не обычная нежить. Это возможно уже новый эволюционированный вид зомби, но как он так быстро смог стать настолько сильным, если самый большой уровень, который видел, был 11?

— Удивлён, не так ли? Это моё произведение искусства. Я сам его вырастил, скормивая ему таких же людей, как и ты. Он гораздо быстрее и сильнее обычного человека. Ты ему и в подмётки не годишься. — Начал свою тираду, повелитель зомби.

— Согласен, он сильнее любого обычного человека, но... я не обычный. — По статусу было видно, что наша разница всего лишь в силе, ловкости и живучести, но во всем остальном я его превосхожу. Так же я заметил, что он не обладает магией, что только даёт мне шанс на победу. В силе я ещё смогу нагнать, но вот в скорости вряд ли, но можно попробовать это решить с помощью магии. Да, шанс на победу у меня будет только 1 к 10.

Начав напивать тело манной и при этом ускорять её поток, моё здоровье начало потихоньку уменьшаться. За секунду я сблизился с этим охотником и ударил его в области груди двумя руками одновременно. Я не рассчитывал на быструю победу, но остановить его на время можно было, сломав позвоночник или несколько костей рук. Охотник же не ожидал такого удара, улетел в стену позади него, при этом случайно оставив длинный порез на руке. Судя по удару хоть, позвоночник и не сломал, но кости груди и предплечья были точно сломаны.

Повелитель же зомби увидев такую сцену, удивился и попытался уйти отсюда побыстрее, на что ему никто не препятствовал этого сделать. Так, как я был истощен и боролся с болью, пытаюсь, залечить себя, я не мог, что-либо сейчас предпринять так, как охотник ещё был живым, а его кости быстро срастались, позволяя через секунды спокойно управлять своим телом. Только сейчас я понял, что будет, если использовать манну больше своего предела. Когда напивал и ускорял манну, я использовал больше манны, чем у меня имеется в запасе. Похоже, что настоящее истощение происходит от носильного использования манны за пределом доступного. И это отличная для меня новость так, как во время опускания моего бара маны до 0, смогу использовать сверх лимит дозволенного, но это также жертвуется здоровьем, что очень плохо.

— Ну, что продолжим? — Сказал, я ему перед тем, как он встал, а я полностью восстановился. Он же посмотрел на меня злобно, словно понимая, что я сказал. В это же мгновение, я снова напил и ускорил ману в теле, но перед этим частично активировав барьер на кулаках. Схлестнувшись друг с другом, мой кулак ударился об его когти, но никто из нас не дрогнул. Когда я хотел нанести второй удар, он так же был заблокирован последовательным ударом вторых когтей. Тут то я и понял, что без ранений не смогу уйти отсюда живым и убив его.

Колеблясь действовать таким отчаянным шагом, я начал чувствовать легкую боль в голове и слабость в теле, после чего понял, что моя грань скоро закончиться. В эту же секунду после ещё пары скрещиваний ударов, я решил действовать, поставив все на кон, всё или ничего.

Пропуская его когти, я ударил своим кулаком прямо в его лицо. Его когти полоснули по моей груди создав 5 кровавых линии, но из-за того, что мой удар оттолкнул его, раны были не глубокими. Не став останавливаться, я решил вложить все в последний удар, добив его. Пока, мой противник ещё не пришёл в себя, я приблизился к нему и ударил его двумя кулаками с двух сторон в голову. Хотя я и не смог уничтожить его голову, но то, что было внутри неё, превратилось в кашу.

Только увидев, что за его убийство мне дали опыт я упал на спину, отдыхая от полного моего истощения. Моё здоровье до сих пор падало из-за раны на груди, чтобы хоть, как-то этому противостоять я с каждым восстановленным очко манны лечил себя. Только через несколько минут лечения, когда увидел, что моё здоровье больше не уменьшалось, отключился там же где и лежал. За всё 10 секундное сражения я так и не заметил, как от всего этого напряжения, у меня на лице расплывалась улыбка, больше похожая на оскал.