

Чтобы Лизка не канючила, я ей и не такое пообещаю. Хотя мысль может оказаться неплохой. У клана есть дополнительные возможности. Да и моими достижениями члены клана, тоже смогут пользоваться частично. В плане моем этого не было, но обдумать это можно.

Хотя главное для меня это то, что я к этой парочке привык, с ними я не один. Одному быть плохо. Да и весело бывает с ними, Лизка и скука - это как материя и антиматерия - при соприкосновении друг друга уничтожают с большим бумом. Об этом я думал, вытаскивая Лизку из оврага, в который она зачем-то залезла, а выбраться сама не смогла.

В пещеры я их сопровождал по очереди. Уследить сразу за обоими под водой было бы трудно. При этом, мне пришлось решать задачку подобную детской, про волка, козла и капусту. Там тоже была водная преграда, но было проще, так как не было Лизки. Я задумался всерьез, кого вести туда первым.

Если - Пуха, то вернувшись и не найдя Лизки, мне придется искать ее по всей локации. Если же наоборот, то найти ее в лабиринте пещер будет проще. Пуха я поставлю у озера сторожить и Лизку там я найду быстро. Вариант, что Лизка, оставшись одна, ничего не учудит, я, наученный опытом, даже не рассматривал.

Загнав обоих в воду, я велел им набрать воздуха и опустить головы в воду. Потом по очереди коснулся каждого рукой и произнес - ОБУЧЕНИЕ.

ИГРОК, ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ ПРОФЕССИИ «УЧИТЕЛЬ» ранг- 3 из 100.

- Ну что, получили умение? - в ответе я был уверен заранее.

- Да, у меня появилось.

- И у меня.

- Умение «НЫРЯЛЬЩИК» ранг 1 из 10 - это они сказали хором.

Я нырнул с Лизкой и зажег над собой «СВЕТ, РАССЕЙВАЮЩИЙ ТЬМУ», чтобы не боялась. Доплыли без проблем.

- ИГРОК, ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ УМЕНИЯ «НЫРЯЛЬЩИК» ранг- 3 из 10.

Неожиданно еще и ранг умения повысил, вероятно потому, что сопровождал ученика.

Еще через пять минут я доставил в подземелье Пуха

- ИГРОК, ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ УМЕНИЯ «НЫРЯЛЬЩИК» ранг- 4 из 10.

Точно, за учеников получил.

Как я и ожидал, Лизка пропала.

- Пух, будь здесь и никуда не уходи, если придет Лизка, никуда ее не отпускай.

Я обреченно побрел по лабиринту. Какое самое опасное место здесь есть? Задумался я. Наверняка Лизка умудрится туда вляпаться. От крыс она отобьется. А вот встреча с червем... Пожалуй - она там. Но я ошибся. Проходя мимо, вырубленного мной, тоннеля к покоям архимага, я застал Лизку, стоящую по пояс в воде. Должно быть, Философ уже заполнил тоннель водой, но срыва печати пока не произошло.

- Там что-то светится, а потом пропадает.

Лизка явно хотела туда нырнуть. Результат этого для меня был очевиден - мне придется идти за ней обратно к точке возрождения. Пронырнуть двухсотметровый тоннель не получится. Лизку я из воды вытащил. Но решил подождать и посмотреть. Может, впрямь свечение появилось? Тогда это хорошо - первая печать архимага тоже светилась перед разрушением.

Через пять минут сидения у кромки воды я действительно заметил слабый свет. Великолепно. Значит, надо еще подождать и печать сорвет.

Пух стоял на посту, когда мы вернулись к озеру. Надежный парень.

- Значит так - ваша задача привыкнуть к пещерам, их вам еще много повидать придется. Прокачать ранги профессии «ГОРНЯК – РУДОКОП», а также умения «ПЛОВЕЦ» и «НЫРЯЛЬЩИК».

Жить мы будем здесь, у озера. Вот вам карта лабиринта - я выделил на своей карте эту локацию и передал им. Держитесь всегда вдвоем. Тут работает на меня один червяк, он тоннели новые прогрызает. Если услышите звук и вибрацию, бегите со всех ног сюда. Здесь он не появляется.

Попробуйте рыбу ловить, вдруг она тут есть. Вот дрова и еда. Я достал из сумки дракона мясо, сухие дрова, и даже стог сена, купленный мной у мельника уже довольно давно. Устраивайтесь, а я пойду работать. Локацию не покидать ни под каким видом. Лизка, это я отдельно тебе говорю. Пух, ты сейчас за старшего.

Выдав указания, в выполнении которых очень сильно сомневался, я пошел ко входу в покои архимага. Лизка сразу пошла за мной. Уже все забыла, минуты не прошло. Что у нее в голове происходит?

- Лизка!!!

- Но мне же интересно, что ты будешь делать, - вполне искренно и даже, где-то, логично обосновала она.

- Я буду руду добывать. Фролу давно обещал, а теперь и времени на это почти не осталось. Ты, кстати, тоже будешь. Иди к Пуху, ему одному плохо. Ты о нем не думаешь совсем. Неожиданно этот аргумент подействовал, и я остался один. Попытки открыть вход в покои ничего нового не дали. Ни трещин, ни свечения я там не обнаружил и отправился добывать руду. Это ресурс непонятный, и поэтому бесценный. И его надо много, а лучше - весь.

Через интерфейс добавить + 200 к СИЛА - секундное дело. Кайло мое недалеко, и вот я врубаюсь в породу, постепенно повышая силу ударов и их частоту. Отличий от того же процесса, что я делал в доспехах, не обнаружилось. Через полчаса я добавил +200 в ЛОВКОСТЬ, и работа пошла веселее. Еще через два часа я достиг заданных

500 СИЛА,

500 ЛОВКОСТЬ,

1500 ИНТЕЛЛЕКТ.

Руда сыпалась так, будто я прорубал тоннель в песке. Больше времени уходило на сбор руды в сумку. От манакального обогащения меня отвлекли посторонние звуки. Я остановился. Лизка и Пух стояли рядом, в их глазах был ужас и восторг.

- Мих, а когда я так смогу? А что это за руда? Тут одни вопросы стоят.

Лизка крутила в руках, поднятый ею, откатившийся недалеко от меня, кусок породы.

- Еще месяца три назад я был такой же рудокоп, как ты сейчас. Так что, все в твоих руках. А

руда эта мне самому неизвестна. Добывать ее тебе и вовсе рано. Пошли, я вам покажу место, где вы будете работать.

Все еще потрясенная Лизка протянула мне руду

- Дорогая, наверное. А с чего мы начнем?

- Начнете вы с медной руды. Пойдем, сами все увидите.

Организовав процесс проковки, я оставил рудокопов развлекаться, и наказал им почаще менять друг друга. Кайло я им оставил свое старое, а сам пошел к озеру.

Лизка, должно быть, к делу создания уюта подошла с душой, и выглядела пещера получше, чем раньше. Что она и Пух сделали, было непонятно, но как-то это все приобрело жилой вид. Умеют женщины, даже из пещеры, сделать что-то пригодное для жилья. Я приступил к ревизии трофеев от вампира. Раньше я этого не делал, чтобы не спровоцировать систему на признание меня победителем и на выдворение из локации новичков. Да и традиция такая образовалась. Итак, сундук №1. Открываю, зажмурив зачем-то глаза. Ничего не произошло. Открыв глаза, я увидел:

«ПРАВАЯ ПЕРЧАТКА ЛАТНОГО ДОСПЕХА, ПОДАРЕННОГО БОГОМ ВОЙНЫ ВЕЛИКОМУ ГЕРОЮ СЦИПИОНУ». Полный доспех увеличивает на 50% бонус от каждой его части.

+ 10 % ко всем характеристикам. На всех игроков - в армии, клане или группе обладателя перчатки, распространяется четверть этого бонуса.

Ограничения - нет. Потерять, продать, украсть - невозможно. При смерти обладателя - не выпадает.

СВИТОК «АРМАГЕДДОН МАКСИМАЛЬНЫЙ» - при нарушении печати, под действием магии земли, воды, огня и воздуха - вокруг обладателя разрушаются все магические и не магические преграды, и погибает все живое. Радиус действия - один километр.

Ограничение - не действует на божественные сущности и магию Богов. Возможно существование только одного такого свитка, следующий может быть создан только после использования предыдущего.

СЛИТОК - «МИФРИЛ, ОТЛИТЫЙ БОГОМ- КУЗНЕЦОМ» - СВОЙСТВА -???, вес 16 кг.

Опять три вещи, но теперь не надо выбирать. У меня сегодня праздник. Это же

ПОДАРОК БОГОВ. Другого слова и не подобрать. И хоть я его честно заработал, все это

слишком дорогие вещи для яслей. Они слишком дорогие даже для победителя ежегодного Турнира Воинов империи.

Теперь это мое. Мысленно я попытался оценить трофеи в рублях - не получилось. Такого еще не продавали. Да и невозможно это продать. Клан может купить такие вещи только вместе с обладателем. Впрочем, нет - это ограничение только на перчатку.

Слиток и свиток я убрал обратно в сундук, а сундук в сумку. Сам сундук Патриарха, из-за которого так расстраивался вампир - это же вторая сумка дракона, только его можно даже передавать друзьям, или использовать как-нибудь еще.

Перчатку же я надел. Прилив сил был заметный, но не запредельный. Десять процентов - не так много. Но она же будет повышать все мои характеристики потом. ВСЕ. Для пробы новых возможностей, я достал меч капитана стражи и сделал несколько выпадов, уклонов и подсечек. Да, я теперь быстрый, ловкий и сильный. Может Звару все это показать, он многое посоветовать может. Стоп, сейчас решать не буду. Это дело терпит, можно еще подумать. Очередь сундука № 2. Его я открываю уже спокойнее.

«ЛЕВАЯ ПЕРЧАТКА ЛАТНОГО ДОСПЕХА, ПОДАРЕННОГО БОГОМ ВОЙНЫ ВЕЛИКОМУ ГЕРОЮ СЦИПИОНУ». Полный доспех, увеличивает на 50% бонус от каждой его части.

+ 10 % к силе защитных заклинаний обладателя перчатки. На всех игроков в клане или группе обладателя перчатки распространяется четверть этого бонуса.

Ограничения - нет. Потерять, продать, украсть - невозможно. При смерти обладателя - не выпадает.

КОЛЬЦО «МАГИЯ ОГНЯ» - усиливает силу заклинаний магии огня обладателя на 10%.

АМУЛЕТ «ВЫСШАЯ ЗАЩИТА МАГИИ ЗЕМЛИ» - делает обладателя неуязвимым к магии земли на время в секундах, равное характеристике «интеллект». Активируется при нападении на обладателя.

Потом я уже открыл все сундуки и шкатулки и выложил добро перед собой.

«КИРАСА ЛАТНОГО ДОСПЕХА, ПОДАРЕННОГО БОГОМ ВОЙНЫ ВЕЛИКОМУ ГЕРОЮ СЦИПИОНУ». Полный доспех увеличивает на 50% бонус от каждой его части. Поглощает 100% энергии первого магического или физического удара, половину второго удара, четверть - третьего и так далее. Защитные свойства обновляются раз в день. Ограничения - нет. Потерять, продать, украсть - невозможно. При смерти обладателя - не выпадает

«КОЛЬЧУГА ЛАТНОГО ДОСПЕХА, ПОДАРЕННОГО БОГОМ ВОЙНЫ ВЕЛИКОМУ ГЕРОЮ СЦИПИОНУ». Полный доспех увеличивает на 50% бонус от каждой его части.

РЕЗЕРВ ЭНЕРГИИ + 20 %.

РЕЗЕРВ МАГИЧЕСКОЙ ЭНЕРГИИ +20 %.

На всех игроков - в клане или группе обладателя перчатки, распространяется четверть этого бонуса.

Ограничения - нет. Потерять, продать, украсть - невозможно. При смерти обладателя - не выпадает.

«ПОЯС ЛАТНОГО ДОСПЕХА, ПОДАРЕННОГО БОГОМ ВОЙНЫ ВЕЛИКОМУ ГЕРОЮ СЦИПИОНУ». Полный доспех увеличивает на 50% бонус от каждой его части.

Снижает вес оружия и доспехов обладателя на 50%. На всех игроков - в клане или группе обладателя пояса, распространяется четверть этого бонуса.

Ограничения - нет. Потерять, продать, украсть - невозможно. При смерти обладателя - не выпадает.

КОЛЬЦО «МАГИЯ ЗЕМЛИ» - усиливает силу заклинаний магии земли обладателя на 10%.

АМУЛЕТ «ВЫСШАЯ ЗАЩИТА МАГИИ ОГНЯ» - делает обладателя неуязвимым к магии огня на время в секундах, равное характеристике «интеллект». Активируется при нападении на обладателя.

КОЛЬЦО «МАГИЯ ВОДЫ» - усиливает силу заклинаний магии воды обладателя на 10%.

АМУЛЕТ «ВЫСШАЯ ЗАЩИТА МАГИИ ВОДЫ» - делает обладателя неуязвимым к магии воды на время в секундах, равное характеристике «интеллект». Активируется при нападении на обладателя.

КОЛЬЦО «МАГИЯ ВОЗДУХА» -усиливает силу заклинаний магии воздуха обладателя на 10%.

АМУЛЕТ «ВЫСШАЯ ЗАЩИТА МАГИИ ВОЗДУХА» - делает обладателя неуязвимым к магии воздуха на время в секундах, равное характеристике «интеллект». Активируется при нападении на обладателя.

Это из сундуков. В шкатулках я нашел: алмазы - 30 шт., сапфиры -50 шт., изумруды 70 шт., рубины 70 шт.

Камни все, примерно, одинаковых размеров и без видимых дефектов. Назначение их непонятно, может быть это для изготовления перстней или диадем. Дальше будет видно.

Надев на себя все кольца и амулеты, я решил попробовать обучиться самостоятельно магиям огня, воды, земли и воздуха. Никто меня этому не учил, но на форумах упоминались отдельные заклинания. Для начала я попробовал магию воды, как наименее опасную, по моему мнению. Направив правую ладонь на воду, я сосредоточился на желании получить лед и выкрикнул.

- ОЛЕДЕНЕНИЕ!

У самого берега появились мелкие льдинки.

- ИГРОК, ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ УМЕНИЯ «САМООБУЧЕНИЕ» ранг - 4 из 20.

- ИГРОК, ВЫ ОБУЧИЛИСЬ ПРОФЕССИИ «МАГ ВОДЫ» ранг - 1 из 100.

Тогда надо сразу попробовать огонь, мне нужен огонь.

- ВОСПЛАМЕНЕНИЕ -

Над потухшим костром появился дымок.

- ИГРОК, ВЫ ПОВЫСИЛИ РАНГ УМЕНИЯ «САМООБУЧЕНИЕ» ранг - 5 из 20.

ИГРОК, ВЫ ОБУЧИЛИСЬ ПРОФЕССИИ «МАГ ОГНЯ» ранг- 1 из 100.

<http://tl.rulate.ru/book/27360/580045>