Глава 11

Я стоял напротив входа в пещеру огня и еще раз проверял экипировку. Так прочность у копья ещё приличная, а запас стальных шариков пополнен и есть целых десять флаконов огнезащитного зелья, (сам сварил). Ну вроде ничего не забыл. Выпив один флакон огнезащитного, я поудобнее перехватил копье и поспешил в глубь пещеры. Надо побыстрее дойти до конца, так как зелье действует всего десять минут и потом придется пить еще. Конечно костюм из кожи виверны неплохо защищает от пламени, но неуязвимость к огню, даруемая зельем, все же лучше.

В первой половине пещеры я встретил два типа монстров. А именно семёрку красных летучих мышей и две крылатые головы. В прочем они так же, как и в игре умирали с одного удара и не доставили мне особых хлопот. Вторая половина пещеры представляла собой длинную каменную тропу в озере лавы над которой парили огненные бомбы. Это такой тип огненных монстров камикадзе. Если у них не получается убить противника быстро они просто подлетают к нему и взрываются. Так как, из-за зелья, их магия огня и взрывы не наносили мне абсолютно никакого урона, они могли нанести мне вред только простыми атаками. Впрочем уклониться от них было не особо сложно. Ведь тактика их была простая как лом и описать ее можно было одной фразой – «Иду на таран». Вот так, уклоняясь от простых атак и игнорируя магию огня, я убивал их «ледяной пылью», постепенно продвигаясь к концу каменной тропы.

Логово Ифрита представляло собой большую, круглую каменную площадь с огненным колодцем по центру. Постояв немного «у входа» и дождавшись окончания действия зелья, опустошил еще один флакон и подойдя к колодцу, крикнул в него.

- Эй рогатый, выходи биться! Я пришел.

Со дна колодца послышалось недовольное ворчание, которое постепенно переросло в яростный рев. Следом из колодца вырвались языки яркого пламени и поднявшись до потолка, опали назад, оставляя на своём месте здоровенного трехметрового бугая с коричнево-черной кожей. Морда его отдаленно напоминала львиную голову с огненно-рыжей гривой и парой длинных, угольно черных рогов, изогнутых в сторону спины. Он сразу ринулся в атаку и высоко подпрыгнув, просто попытался вбить меня в камень, своим огромным кулаком. Да не просто так одной из его способностей в игре была «Берсерк». Подумал я, оценив взглядом глубину воронки, которая осталась на месте приземления стража. Уклонился от удара, просто отбежав в сторону еще когда Ифрит был в прыжке. И пока он осознавал, что не попал, я быстро просмотрел его описание.Ифрит

Уровень – 20

Страж

О.з. – 2000/2000

Е.м. – 50/50

Элемент – огонь.

Ого, а жизни то прилично. Тем временем Ифрит осознал свой промах и оглядевшись, поспешил в мою сторону. Не дожидаясь пока он подойдет, использую магию лед, нанеся ему 200 единиц урона. После чего мне опять пришлось уклоняться от его кулака и разрывать дистанцию. Не

дожидаясь следующей атаки, я использую оглушающий бросок, попадая стальным шариком точно промеж его рогов. Есть, прошло оглушение! Пользуясь моментом оббегаю стража по кругу и оказавшись за его спиной кастую «ледяную пыль». Как тебе такое? Минус 400 о.з. неплохо!

- Не любишь лед? Ну оно и понятно.

Придя в себя после потока льда, Ифрит разъярился еще сильнее и попытался достать меня огнем. На что я только ухмыльнулся и опять использовал лед. Он же, увидев, что огонь не причинил мне никакого вреда, опять высоко подпрыгнул, намереваясь повторить свою первую атаку. Не став выдумывать ничего нового, просто отбегаю в сторону.

И все-таки ему удалось меня удивить, уже находясь недалеко от земли он, воспользовавшись огнем, перенаправил себя в мою сторону. И ведь чуть не попал скотина. Это было очень близко, я едва успел уклониться. Не попав по мне, он пролетел еще метра три и тяжело рухнул на камень. Пока он приходил в себя и поднимался, я успел два раза применить лед и один раз скастовать «ледяную пыль». Поднявшись, он обернулся в мою сторону и опять получил стальным шариком в голову. Не дожидаясь пока пройдет оглушение, сокращаю дистанцию и кинетическим ударом отправляю его жизнь в красный сектор. После чего он рухнул на землю и пробасил.

- Твоя взяла, человек…

Полежав еще немного он исчез, а я получил сообщение. Страж Ифрит присоединился к вам.

Не сказал бы что это было особо сложно, но даже думать не хочу, что было бы попади он по мне хоть раз. Силушки у него похоже много было. Да и зелье очень выручило. Посидев какое-то время и снова приняв огнезащитное, направился к на выход. За время боя на каменной дорожке опять появилось несколько бомб, впрочем, удар «ледяной пыли» они как обычно не пережили.

Выйдя из пещеры, я расположился недалеко от входа и просмотрел характеристики Ифрита.Имя – Ифрит

Уровень 1

Опыт – 0/50

Умение призыва – Пламя глубин.

Урон – 100

Эффект – удар огнем по указанной территории.

Затраты – 100 ем.

Время каста – 15 сек.

Изучается – урон стража + 10% - 0/50.

Ну тут все стандартно, для первого уровня стража. Привязав его к себе, я перекусил и направился к группе жуков неподалеку, нужно было проверить удар в деле. Подойдя к ним поближе и выбрав двух жуков, что были чуть в стороне от остальных, применил «Пламя

глубин». Вокруг жуков вспыхнули языки пламени, они вырывались прямо из под земли и заполняли собой круг метров десять в диаметре. Погорев секунды две, пламя опало и жуки полетели ко мне. Без труда их добив, я вышел из барьера и вернулся в свою комнату что бы забрать Сиара. В пещеру огня я взять его не рискнул.- Как все прошло?

Спросил он как только меня увидел.- Так как я и рассчитывал, он меня даже не задел. Я кстати присмотрел для тебя одну способность, вот собираюсь ее приобрести.

- Что за способность?

- Поглощение. Ты сможешь поглощать побежденных монстров из барьера, восстанавливая тем самым жизнь. Ну пока они не исчезли. Еще у тебя будет небольшой шанс что ты получишь какую-нибудь их способность. Шанс маленький, но он будет.

- Интересно, а себе что-нибудь выбрал?

- Пока нет. Хочется всего и много, но пока придется остановится на чем-то одном. Ну что учить будешь?

- Давай.

Подхватив его на руки, я аппарировал за город и переместился во временной барьер. Там приобрел кристалл с умением в магазине и внимательно прочел его описание. Помнящий кристалл.

Содержит в себе способность «Поглощение»

Поглощение – ваш фамильяр сможет поглощать тела сраженных в барьере монстров.

Эффект - восстанавливает жизнь в размере 2 % от максимального количества жизни монстра и растет на 2 % за каждый уровень способности. Шанс что фамильяр получит способность поглощенного монстра 0,5% и растет на 0,5 за каждый уровень способности.

Уровень поглощаемого монстра не может превышать уровень фамильяра на 10.

Требования – фамильяр, 10 ур, хищник.

Для изучения способности скормите кристалл фамильяру.

Хех, это определенно будет полезно, ведь у некоторых монстров из восьмой финалки есть очень интересные способности. Если Сиар сможет их заполучить, то он станет опаснее василиска. Главное прокачать способность, чтобы повысить шансы получения способности. И скормив кристалл змею, я поинтересовался.

- Ну как?

Спросил я притихшего змея. Полежав секунд двадцать без движения, он ответил. - Необычно. Я просто стал знать что могу поглотить тех монстров, которых мы убиваем. Еще стал знать как это делать. Необычно… раньше так не мог.

- Ну это само собой. Пошли поохотимся что ли?

- Пошли. Хочу проверить.

Переместившись в зону Баламб, мы прибили ближайшего жука и пока я разбирался с его товарищем, Сиар его поглотил. - И как тебе?

Поинтересовался я, добив второго жука. - Странно. Вроде бы поел, а вроде бы и нет. Мне понравилось. Но ничего нового нет.

- Понятно, ну шанс все же маленький. Второго будешь?

- Пока не могу, должно время пройти. Немного, но он исчезнет.

Проверив описание способности в разделе фамильяра, узнал что откат у нее две с половиной минуты. Что ж понятно, ну в принципе нормально. - Пошли тогда к побережью. На песчаных рыб поохотимся и Левиафана поищем. Он кстати тоже змей.

- Пошли.

Обогнув небольшую рощу, мы направились на запад, убивая попадавшихся на пути жуков. На побережье меня и в правду интересовали песчаные рыбы, ведь с них падает по три очка изучения. За эти очки стражи изучают свои способности. С жуков и ледяных глаз например я получал только по одному с головы. А тут сразу по три должно быть. Хорошо что эти очки общие для всех стражей и сразу идут в дело, главное что бы он был привязан. А то я задолбался бы изучать способности каждого стража по отдельности.

Дойдя до побережья, я в восхищении ахнул. И было из-за чего. Только представьте себе, светло-голубые волны плавно накатывающиеся на почти белый песчаный берег, который тут и там бороздят ярко-алые спинные плавники песчаных рыб. С южной стороны пляжа высится скальный утёс на котором, собрав свое большое тело в кольца, спал сине-голубой морской змей. А на фоне всего этого светло-синее море, уходящее в даль. Да картина достойная кисти художника, жаль что фотоаппарата у меня нету.

- Так вот ты какой, Левиафан.

Восхищенно протянул я, и простояв любуясь видами еще минут десять, ударил по приблизившейся ко мне паре рыб «грозовым разрядом». Они тут же повыпрыгивали из песка и низко паря над землей, видимо за счет своих больших плавников и магии, направились в мою сторону. Ту что была ближе ко мне, я оглушил стальным шариком, а к дальней тем временем устремился Сиар. Укусив её он, по уже отработанной тактике, собрался было отползти в сторону, но рыба и не подумав замереть от яда, укусила его в ответ, нанеся тридцать единиц урона. Сиар не растерялся и укусив её ещё раз, смог парализовать. Я же закончив вытягивать из рыб магию, кинул в него лечение и еще раз оглушив ближнюю рыбу, применил "грозовой разряд". После чего, не дав им очухаться, добил кинетическими ударами. Сиар, поглотив укусившую его рыбу, подполз ко мне и спросил. - Почему она не замерла? Жуки всегда замирали.

- Ну у твоего яда есть только шанс парализовать противника. Его вполне хватает для ледяных глаз и жуков, а вот с рыбой получилось только со второго раза. Надо будет быть осторожнее и усилить твой яд.

- Да надо. Еще будем их убивать?

- Я буду, а ты как? Хочешь?

- Да, в этот раз просто неожиданно было. Как полоска заполнится обязательно усиль мой яд.

- Обязательно. Но ты тоже помни что, даже когда твой яд станет сильнее, тебе могут повстречаться, те на кого он не подействует.

- Я запомню.

Вообще мы вышли примерно к середине побережья и поэтому, немного подумав, я решил пройтись сначала в северном направлении, а уже потом идти смотреть на Левиафана. И обговорив с Сиаром новую тактику боя, которая заключалась в том что, он будет атаковать становясь прозрачным и только после того, как я привлеку их внимание, мы продолжили охоту на рыб.

Когда мы уже почти зачистили северную половину пляжа, система сообщила мне что Громодар закончил изучать способность с стихийной атаки, а Шива выучила наконец способность Сил-К. Не став заходить в меню, я продолжил геноцидить рыб. Здесь их осталось не очень много, всего четыре штуки. Добив последнюю, на северной половине пляжа, рыбу, мой змей взял четырнадцатый уровень. Распределив ему характеристики, как и обещал усилил ему способность «паралитический яд». Затем привязал магию сна к характеристике сила, увеличив её на тринадцать. «Сон» надо обязательно добрать до сотни, хорошо что на юге еще есть рыбы. Да у песчаных рыб есть такая полезная магия, которая впрочем на них самих совершенно не действует. Зато действует на многих других, даже на Т-рекса. Еще бы привязать её к атаке, вообще было бы замечательно. Надо бы еще магию молнии заполучить, но она у гусениц в рощах, а там помимо гусениц есть еще и Т-рекс. Видел его, издалека правда, но мне хватило. Что вот со сканированием делать? Может, как раньше и собирался, выбросить? Ведь у меня же есть восприятие, а значит я и так могу видеть информацию о людях, монстрах и предметах. Так, сначала проверю разницу между сканированием и информацией, что дает мне восприятие. И привязав магию «лёд» к атаке, я проверил что теперь учат стражи. Громодар начал изучать способность магия + 5%, а Шива способность «Стихийная защита - К», она позволяет привязать магию с каким либо элементом для увеличения сопротивления этому элементу. Отдохнув еще немного, мы с фамильяром направились на юг.

Когда дошли до ближайшей пары песчаных рыб, я просмотрел описание ближайшей.Песчаная рыба Баламба

Уровень 17

Летающий

О.з. 560/560

Е.м. 130/130

Ну тут все так же, а теперь сканирование. Передо мной появилось широкое окно с описанием.Тип - воплощенный в монстра барьера младший дух песка.

Песчаная рыба Баламб.

Элемент - Земля.

Сопротивление - земля иммунитет, ветер защита 50%, не действует сон, защита от яда 10%.

Уязвим к электричеству.

О.з. 560/560

Е.м. 130/130

Урон 30 - 53

Способности:

Нырок под землю

Укус

Левитация

Магия:

Сон - 3

Сканирование - 1

Лед - 1

Описание:

Это младший дух песка, который воплощен в монстра иллюзорного Барьера. Игровая система, по алгоритму заложенному её создателем, заключила с этим духом разовый контракт в момент создания барьера зоны острова Баламб. Дух обязан исполнять роль летающей песчаной рыбы Баламб и атаковать игрока согласно алгоритмам системы.

Песчаная рыба Баламб:

Этот вид песчаных рыб водится только на острове Баламб. Они имеют яркий ало-желтый окрас и отличаются крайне агрессивным нравом. Подобно другим песчаным рыбам, рыбы острова Баламб способны плавать в песке и пока они находятся не на поверхности их крайне тяжело ранить, даже магией. За исключением магии молнии конечно, к ней они как раз таки крайне уязвимы. При этом для молнии не важно находятся они на поверхности или под толщей песка. Будьте осторожны, отправляясь на пляжи Баламба.

- Полный писец... Просто небо и земля.

Ошарашено протянул я, прочитав подробную информацию по монстру что выдало мне сканирование. Было бы большой глупостью выкинуть такую полезную магию. Осталось только ее проверить на предмете из реального мира. Вдруг только в барьере работает. Отойдя от рыб подальше и достав из инвентаря свою волшебную палочку, сначала посмотрел ее описание.Волшебная палочка.

Тип - Редкий.

Материал - Перо птицы гром, громовой дуб.

Прочность - 1000/1000

Владелец - Гарри Поттер.

Ну а теперь что нам покажет сканирование.

Волшебная палочка.

Тип - редкий.

Материал - Перо птицы гром, громовой дуб.

Длина - 12 дюймов.

Прочность - 1000/1000 жесткая.

Синхронизация с владельцем - 76%

Владелец Гарри Поттер.

Усиливает заклинания связанные с электричеством на 10%, с воздухом на 5%, с огнем на 2 %

Эффективность заклинаний + 5%

Эффективность трансфигурации + 1 %

Создатель - Джимми Кидделл

Описание:

Эту палочку делал мастер своего дела.

Это определенно будет полезно, столько новой информации что голова кружится. Зато теперь понятно откуда берутся монстры в барьерах. Непонятно только откуда у системы столько энергии. Ведь мало того что она создает огромные иллюзорные пространства, так теперь выяснилось что она еще и сильный шаман. Нет оно конечно понятно что призвать духа намного эффективнее чем прописывать искусственный интеллект каждому монстру. Но вот откуда энергия на все это, непонятно. Не Улль же дает? А может и он, но тогда зачем это ему? А пофиг, все равно я сейчас ответить на эти вопросы не смогу, так что нет смысла гадать по этому поводу. Будет информация, буду думать, может у него просто энергии немерено и он так развлекается. Так осталось проверить как изменились мои физические атаки с привязанной к ним магией льда. Вернувшись к рыбам и «грозовым разрядом» заставив их выпрыгнуть из песка, сразу же атаковал копьем. Быстро разобравшись со своей рыбой и добив парализованную Сиаром, я подвел итог. Ну что могу сказать от увеличения силы естественно выросла атака и от наконечника копья ощутимо тянуло холодом, что тоже добавляло свою долю урона. Неплохо, осталось только раздобыть магию более высокого уровня. В принципе пора уже докупить новые слоты под магию, так как свободного места под новую магию не осталось, а сканирование показало себя с очень хорошей стороны. Не став откладывать это дело в долгий ящик и потратив три очка дара, приобрел два слота под магию финалки. И посмотрев немного в сторону утеса, мы продолжили путь на юг.

http://tl.rulate.ru/book/52010/1312028