

Глава 8. Паровоз набирает свой ход!

Отправляю медведя сквозь разломанные пролеты вниз до третьего этажа.

Если спустится он без проблем, то вот подняться ему надо будет помочь, подставив для него что то объемное, откуда он сможет перепрыгнуть вверх. Связь с питомцем была ментальной около двухсот метров, только я не мог напрямую им управлять, а лишь давать команду на выполнение. Насчет его инициативы не знаю надо будет как нибудь попробовать.

Через некоторое время с моими поправками медведь добрался до третьего этажа.

Для выполнения тактики "паровоза" на практике, выдаю медведю ряд команд такие как пробежать до конца этажа задействуя там "Агр", затем сразу развернуться и бежать в обратную сторону, где на половине пути еще раз использовать "Агр" и когда он подбежит к лестнице на этаж выше запрыгнуть на кофейный автомат который я туда перенесу и перепрыгнуть на верхний этаж где зомби его уже не достанут. В это время настанет черед моих действий!

Решил перед стартом дать мишке имя, будешь Паровоз!

А что? Символично! Бесспорно да! Так еще со смыслом отражающим всю суть!

А теперь Паровоз! Погнал его собирать!

И он рванул по этажу, как неостановимый бульдозер! Давя всех встреченных зомби напрочь! Ударяя их передними лапами тем самым разрывая их на куски! Живой каток из мышц и когтей! Царь лесов, стал царем в небоскребе.

За две минуты задавив при этом с десяток зомби он добрался до конца этажа и я дал команду использовать "Агр" ! За ним и так уже шли зомби из дверей тех офисов мимо которых он пробегал только что, а теперь хлынула целая лавина! Отовсюду стали появляться новые и новые зомби. Медведь развернувшись помчался обратно продираясь сквозь начинавшую набирать массовость толпу, разбивая и сбивая своей массой всех зомби на пути! Они пытались схватить медведя, но разве коток остановишь, так просто? Вот у них и не вышло. Добравшись до середины медведь получил от меня команду вновь использовать "Агр". Повторилась та же схема и за спиной медведя становилось все больше и больше преследующих его мертвецов.

Все шло как по маслу, через короткий промежуток времени медведь добрался до конца этажа к выходу на лестницу, поворот и прыжок на автомат! И еще один на верхний этаж!

Если бы он не смог отступить на вверх, то зомби точно бы его сожрали всей толпой!

А так они следуя моему плану пришли на свое окончательное завершение псевдо-жизни!

В ту же секунду! Хватаю клеймор тремя потоками сознания и сразу после этого закручиваю его вокруг своей оси со всех сил и опускаю прямо на плотные ряды этой безмозглой толпы! На уровне шей меч вгрызается в них! Повсюду разлетаются куски тел, а я продолжаю водить крутящийся меч слева направо от одной стороны коридора к другой. Зомби же идут в направлении скрывшегося медведя не ведая страха от уничтожения их собратьев! Зомби реагируют на живые объекты во много раз сильнее чем бык на красную тряпку. Только для этого им надо увидеть или услышать человека. А плюс навыка медведя в том, что он цепляет всех вокруг даже если его не видно или не слышно какой либо части мертвецов.

Уничтожение продолжалось на полную катушку! Примерно через 2 минуты, я набрал 7 уровень, ощущение от повышения снова были фееричны. Боюсь что получение подобных невероятно приятных ощущений сделано специально чтобы мотивировать людей ещё больше. Ведь получить такое удовольствие в реальной жизни вряд ли возможно. Сразу бросил в выносливость и дух по одному очку характеристик.

Придётся сейчас прерваться от зачистки на восстановление, резерв уже показывает одну десятую, проверим ка статус медведя и свой заодно.

Человек 7 уровень.

Характеристики:

Сила 13 (17)

Ловкость 13 (18)

Дух 23 (30)

Выносливость 23 (28)

Живучесть 11

Стойкость 10

Экипировка :

" Кольцо духа предмет первого уровня+ 2 к духу " 2 шт.

" Браслет силы предмет первого уровня + 2 к силе "

" Ботинки ловкости предмет первого уровня + 3 к ловкости "

" Пояс выносливости предмет первого уровня + 3 к выносливости "

" Перчатки силы предмет первого уровня + 2 к силе "

" Наплечники выносливости предмет первого уровня + 2 к выносливости "

" Медальон духа предмет первого уровня + 3 к духу "

“ Наколенники ловкости предмет первого уровня + 2 к ловкости “

“ Клеймор оружие первого уровня “

.

Активный навык Телекинез 3 уровня. Дальность: 103 метра. Максимальный подъем веса 170 кг. Максимальное количество поднимаемых предметов 3. Барьеров 3. 1 дух - это три метра дальности. Одна выносливость и дух вместе это пять кг веса. Нельзя воздействовать на живые объекты.

Бронированный Медведь Уровень 3

Сила 32 [34]

Ловкость 21 [24]

Живучесть 57 [57]

Выносливость 57 [57]

Дух 16 [19]

Стойкость 57 [57]

Экипировка

Клык духа + 3 к духу

Когти силы + 2 к силе

Когти ловкача + 3 ловкости

За каждые каждые два уровня + 1 ко всем статам и + 2 к персональным статам!

Паравоз

- Не зря! Выучил призыв медведя!

Прирост характеристик у медведя тоже очень хорош! Если нас сравнить то выходит, что с одной стороны прирост характеристик у него выше, но и навыков у него всего два. У меня меньше прирост характеристик, а вот навыков может быть больше! Не говоря уже об интеллекте, самом главном оружии человека!

Выпив эликсир и погрузившись в медитацию начал восстановление резерва и следил за поведением зомби. Конечно я их слышать и видеть не мог, лишь ощущать пространство вокруг телекинезом и по ментальной связи с медведем, получая от него некое подобие картинок того что с ним происходит.

Зомби все так же тянули руки в сторону Паровоза наверху, столпившись прямо на трупах своих товарищей. За полчаса ничего не изменилось в их поведении. Возможно потому, что у них было своё чутьё на живых, а расстояние между ними и медведем было всего то два - три метра!

Закрутив клеймор, продолжил геноцид в том же стиле, ничего личного зомби ха-ха это война на выживание!

Спустя две трети резерва зомби на этаже закончились. И я начал осматриваться в поисках дропа, в итоге с помощью телекинеза и медведя который растолкал и растаскал эту гору из трупов, были найдены снова три коробки, куча эликсиров и ни одной книги навыка. Печально шанс выпадения не очень и высок, наверно в этом есть смысл.

Навыки это мощь! Эта индивидуальная сила! Залог выживания!

Подняв в одном из офисов ведро, закидываю все туда и поднимаю к себе.

В этот момент услышал дикой силы вой!! Откуда то с востока города!

Вой такой силы мог издать только огромный волк!

Дрожь по телу пробежала... тварюга чертова! Камень ей на башку сброшу и накрашу мечом в салат если повстречаю! Ладно фиг с ним волком, что там в коробках у нас.

“ Доспех выносливости предмет первого уровня + 5 к выносливости и + 5 к стойкости. “

Царский! Дроп!! Повезло так повезло! Сразу облачаюсь!

“ Ботинки ловкости предмет первого уровня + 3 к ловкости “ опять они... блин. Судя по всему некоторые вещи имеют шанс дропа многим больше чем другие... Хотя грех жаловаться после такого прекрасного доспеха! Что там у нас в последней?

“ Руна духа первого уровня + 3 к духу. Наносится на оружие, броню или бижутерию. Лишь один раз прибавляя предмету соответствующую характеристику, повторное зачарование предмета невозможно. “

Зачарование это действительно здоровская вещь!

Недолго подумав решил улучшить одно из колец духа. Думаю это лучший вариант из возможных, все остальные элементы еще могут поменяться, а вот еще 8 колец выбить для полного комплекта... Решено короче! Беру руну в виде листа с серебряным замысловатым рисунком по центру и подношу к одному из колец.

“ Вы желаете использовать руну духа на кольцо духа 1 уровня ? ”

Да, желаю! В тот же момент происходит вспышка серебряного света и на кольце появляется этот символ.

Теперь кольцо отображается вот так :

“ Кольцо духа предмет первого уровня (+) Дух + 5 ”

Появился этот плюс, означающий апгрейд судя по всему. Отлично!

С каждым успешным и продуманным боем становится лишь сильнее!

На улице уже начинало потихоньку вечереть. Хорошо что свет в здании ещё работал! Тут сто процентов имеется своя электро-генераторная установка, а скорее даже целый комплекс.

Компания то очень богатая была! Такой небоскреб построить! С моей высоты видно что весь город охватило зарево пожаров слышны звуки выстрелов и вдали редкие вспышки взрывов. Люди боролись за свою жизнь! И мы выживем чертовы зомби! Человек адаптируется ко всему! Сегодня с утра даже не представлял, что буду уничтожать зомби и повышать уровни. Да ещё обрету сверхспособности с гигантским медведем в придачу! Во время восстановления, почувствовал резко накатывающую моральную усталость, хоть и чувствовал себя еще достаточно свежим физически. Слишком много всего произошло за этот день!

Решил пойти поспать пару часов. А то ощущаю с таким самочувствием, все равно уже много не навоюю. Это действительно необходимо. Стал поднимать Паровоза наверх, перетаскивая автоматы для еды между пролетами и он по ним легко взбирался вверх за недолгое время поднялись на последний этаж, нашел там кабинет какого то большого босса с большим кожаным диваном. Мы с паровозом зашли внутрь, теми же самыми автоматами забаррикадировал дверь и поставил полностью заряженные два барьера прямо напротив двери, а третий согнув один раз, поставил над диваном. Тем самым он закрывал меня сверху и спереди упираясь в пол и стену. Паровозу дал команду охранять и завел будильник на телефоне разбудить меня через 8 часов, завалившись на диван мгновенно и крепко уснул.

Проснулся прекрасно отдохнувшим, потянулся ловя эту приятную негу... и тут воспоминания о прошедшем дне начали всплывать в голове, открыв глаза и увидев огромного медведя перед собою, понял что это все мне не приснилось! Реальность в которую сложно поверить, пока не увидишь подтверждение собственными глазами! Кинув взгляд на часы заметил, что сейчас 12 часов дня.

Ого! Будильник так и не смог меня разбудить, проспал больше 10 часов... Судя по всему сыграло роль большое количество стресса пережитого за вчера, а так же много раз восстанавливался с помощью эликсиров и медитаций.

Каждому действию есть последствие и если это продолжительный сон, то значит легко отделался. Сев на диване, решил перекусить. Паровоз заметив проснувшегося меня, послал мне по ментальной связи волну беспокойства и картинок. Насколько смог разобрать, ночью медведь чувствовал большого зверя за дверью и судя по запаху который он разобрал это был волк. Эта была тревожная новость, несущая опасность! Никакой обычный волк не смог бы добраться до небоскреба и подняться по нему без лестниц! Через толпы зомби внутри и море их же снаружи! Вспоминаю вчерашний волчий вой на востоке, есть лишь несколько вариантов пришедших на ум. Это чей то питомец, перевертыш или же это новая тварь от системы помимо зомби?! Чтобы жизнь мёдом не казалась!

Хорошо, что он не стал рваться ко мне! Паровоза и телекинеза могло и не хватить чтобы с ним разобраться! Ведь мне не известен его уровень и навыки. Решив проверить есть ли кто за дверью, послал клеймор вперед пробив дверь насквозь. Радиус пространства вокруг клеймора теперь ощущался на 6 метров благодаря увеличивающемуся духу и сразу трем потокам на нём. В быстром темпе облетел весь этаж и заглянул даже в вентиляцию! Пусто! Начал обследовать все этажи сверху донизу, не было ни одного намека на присутствие волка или человека. Вернул клеймор назад и открыв глаза посмотрел в сторону двери с легкой опаской. Убрав кофейные и другие автоматы в сторону осторожно приоткрыл дверь телекинезом. Обшарив визуально все пространство перед собой, на всякий случай пустил вперёд медведя и уже он пробежался по этажу обнаружив лишь остаточный запах от ночного визитера. И тогда уже

вслед за ним вылетел и я, предварительно объединив барьеры в коробку и усевшись в ней, подлетаю к окну и смотрю на родной город при свете второго дня апокалипсиса. Во многих местах города виден черный дым поднимающийся над домами, атмосфера гнетущая, а под ногами сотни тысяч зомби на всем протяжении взгляда! Сильные или удачливые пережили эту ночь и прошлый день.

Посмотрим же что грядущий день мне принесет сегодня.

Впервую очередь надо обезопасить себя от внезапного нападения! Помимо барьеров! Неизвестно какие мотивы у этого существа или его хозяина!

Чтобы развиваться как можно быстрее, мне необходим Паровоз собирающий толпу монстров, прямо под мою круговую атаку с помощью клеймора! И в этот момент, пусть и окруженного барьерами, на меня можно внезапно напасть! Ведь чтобы крутить клеймор необходимо усилие и сосредоточенность сразу всех трёх потоков сознания!

Но как говорится, вооружен тот кто предупрежден! Нужно усилить оборону на моей позиции для фарма вчера это был 40 этаж, но займу двадцатый чтобы мог дотянуться до тех кто снаружи. Еще сделаю пути отхода, вылететь из окна это слишком элементарно, буду использовать только как запасной вариант. Проверив предварительно крышу, начинаю ломать борты небоскреба на куски по центру каждый, увлекшись набил их даже с запасом даже. Взгляд перебежал на такой желанный для меня в прошлом да и сейчас бассейн. Решено! Сегодня же сразу после всех дел точно поплаваю всласть! Начал спускать блоки по одному на 20 этаж, предварительно расширив пролёты получше в некоторых местах. Через полчаса перенёс последний блок и сразу сел восстанавливаться. Закончив пополнять резерв, начал расставлять блоки напротив всех окон на этаже полностью их перекрыв, перекрыв так же блоками все ближайшие лестничные пролёты, предварительно спустив медведя ниже.

- Фух! Думаю этого достаточно на данный момент, чтобы избежать неожиданного нападения!

Уж точно услышу звук ломающихся блоков. Так же не забыл и о пути отхода. Первым делом выбрал внешнюю стену недалеко от меня и выдолбил в ней клеймором дыру размером два на два метра, получив тем самым быстрый выход на улицу с совершенно неожиданной стороны!

И уселся в окружение барьеров не подалеку.

Шаги для более безопасного Фарма сделал? Однозначно да! Значит

пришло время продолжить очистку небоскреба от скопившегося здесь лишнего для меня биомусора.

На третьем этаже появилось несколько новых зомби отдал их на растерзание медведю, что он в темпе вальса на спидках и проделал. Подошел разорвал, пару па когтями, повторить и готово. Сначала отправил клеймор на второй и провёл разведку местности перед захватом плацдарма.

Ожидаемо количество зомби примерно на треть было больше, чем на третьем до этого и ничего удивительного в этом нет, полагаю была создана давка при выходе из офиса и зомби-вирус легко распространился в таких благодатных условиях, где лишь царапины достаточно для заражения.

Оказавшись на втором этаже Паровоз получает от меня команду, проделать ту же самую схему снова! Побежал в другой конец этажа, сбивая и разрывая все что встречалось на пути, добегают использует “Агр” и на обратном пути ещё раз в середине, а после прыжком на верхний этаж с автомата. На “Агр” у медведя уходит 5 духа и он ограничен всего лишь тремя применениями из за малого количества духа, но и этого вполне достаточно для выполнения возложенных на него надежд.

Сразу пускаю в дело “ Вентилятор ” (Раскрученный клеймор) и кошу зомби как траву на пастбище. Правда теперь весь резерв не стал тратить по полной оставляя одну треть, возвращал клеймор обратно и полностью восстанавливался. Таким нехитрым в скобачках “ Хитрым ” образом за пару часов перемолол всех зомби на втором этаже.

На новый уровень опыта не хватило, как мне так и мишке. Сколько же в будущем надо будет потратить времени и сил для этого, сложно представить! И так по итогу со второго этажа получилось выбить две коробки и эликсиры. Перенёс их к себе. Хотел уже открыть коробки как в этот момент, пришло тревожное ментальное послание от Паровоза!

<http://tl.rulate.ru/book/14765/565363>