Глава 9. Эволюция в деле!

По тому что смог разобрать, Паравоз сейчас сражался с кем то намного более быстрым чем он сам!

Сразу схватив клеймор телекинезом отправляю его вниз на подмогу! Быстро достигнув мечом места схватки, смог ощутить телекинезом его противника, на что выскочило следующее сообщение.

“ Загонщик (зомби) 10 уровень, эволюционировавший скоростной тип зомби “

Уровень просто ого го! Откуда взялся такой красавчик? Всего лишь второй день пошел! У него даже самоназвание есть!

Маловато информации, жаль характеристики не показывает, но исходя из того что стало известно, ловкости у него явно будет больше всего.

Он быстро напал на медведя и уворачивался от ответных ударов без особых проблем! Но так же не мог пробить шкуру Паравоза! Бронированный медведь ему был не по зубам! Подумал о подтипе Свирепый Медведь. Уверен он смог бы что то противопоставить этому Загонщику! Но если отзову медведя придется ждать 24 часа для вызова снова, и из за этого сильно потеряю в начальной динамике! Потерять набранный темп было бы глупо с моей стороны. Оставлю призыв Свирепыча, как крайний вариант. Решил для него сразу имечко подходящее выбрать. А пока пришло время подсобить Паравозу! В решении этого шустрого нежданчика от системы.

По ощущениям вполне успевал за этим зомби-меном и эта была не физическая реакция нервной системы, а скорость восприятия объединенных потоков сознания! Скорость мысли!

Подгадал момент для атаки и нанёшу удар на высокой скорости! И зомби явно почувствовав угрозу увернулся! Но в ответ не стал атаковать клинок, продолжив атаку на медведя. Проблема в том, что не могу в помещении хорошо разогнать клеймор! Пробую ещё пару раз задеть его, все равно не выходит! Вентилятором, точно бесполезно будет, скорость атаки может и больше, только вот не догоню!

Дилемма... если не могу попасть то значит надо замедлить или остановить его. Может вырезанными блоками атаковать? Но почти сразу отбросил эту идею. Скорость будет слишком мала и это не окупится большей площадью атаки. Ограничить... остановить... погодите ка! У меня же есть барьеры! Очень сомневаюсь, что он додумается увернуться от прозрачных стен! Нужно только размер барьеров увеличить до максимума и запереть его в стенах! Потом уменьшать барьеры, оставив минимум пространства, где у зомби не будет даже малейшего шанса увернуться и запустить туда “ Вентилятор “! Тут с ним и будет покончено!

Оставить ли один барьер, чтобы в случае опасности улететь прочь? а два других отправить вниз. Развеем один из барьеров и втянул остаток энергии, на это ушло меньше трех секунд. Сразу создал новый барьер. Если энергию не втягивать то повторно барьер ставится почти мгновенно. В случае опасности успею пересоздать себе барьер и отступить. Так что решаю отправить сразу все три, чтобы без аутов (выхода) для зомби-мена, ещё возьмёт да выпрыгнет из ловушки без крыши. Развеем барьеры, создаю их снова на 2,5 метра каждый, хорошо что площадь увеличивается с развитием духа и выносливости, согнув по одному разу два барьера из трех получилось нечто вроде большущей коробки? На вид так точно смахивает, поднимаю ловушку телекинезом, для перемещения в пространстве достаточно лишь одного потока сознания, так как края барьеров как и раньше слились между собой, но это сейчас значения не имеет, время не терпит! Мне нужна максимальная скорость! А развить ее можно лишь с помощью трех потоков сознания!

А зомби все атакует медведя ни на каплю не замедлившись! У него что бесконечная выносливость?! Скорее всего... Да!

Паравоз начинает уже выдыхаться понемногу! Даю ему команду самому не атаковать, а действовать от обороны и изредка огрызаться на атаки.

Отправляю ловушку вниз и поднимаю ее над местом битвы. Охватив восприятием телекинеза сражение внизу, некоторое время понаблюдал за рисунком боя и поняв для себя достаточно, даю команду медведю провести атаку сразу после начала нападения зомби, тот всегда отскакивает назад на два метра! Зомби делает рывок! Паравоз сразу же на противоходе делает контрудар! Зомби без особых усилий вновь уворачивается отскочив на пару метров себе за спину! В то же мгновение как зомби оказался под ловушкой, опускаю ее вниз на максимальной скорости! Она была мною заблаговременно сдвинута в предположительное место его появления.

- Есть! Пойман!

Загонщик не понимая своего положения, пытается снова атаковать медведя и врезается в барьер! Снеся около 10% прочности! Сразу начинаю уменьшать площадь барьеров до минимума, сжимая зомби со всех сторон стенками, он уже никак не может атаковать и тем самым попытаться разрушить барьер, ему остаётся лишь трепыхаться внутри ловушки! Пробую раздавить его барьерами, но ничего не получается совершенно, не хватает сил для подобного. Убираю потоки сознания с ловушки и переключаю на клеймор! Отказался от идеи использовать " Вентилятор " в данном случае, это ни к чему, лишь трата духа и выносливости выше необходимого. Размахнувшись клинком на уровне шеи наносу удар! Голову с небольшим сопротивлением отрезает напроць!

" Уровень повышен + 1! "

Офигеть! Целый уровень! За одного зомби! Усилия по его убийству точно того стоили! После

волны эйфории, вновь раскидываю два очка характеристик между выносливостью и духом.

Что там с него выпало? Выпала шкатулка и книга навыка! Царский дроп! Когда стихло удивление, сразу же все подбираю и переносу к себе. Хватаю первым делом книгу навыков в руки!

“ Пассивный уникальный навык 1 уровня Перекачка “ В вашем Статусе появляется способность отбавлять очки характеристик от своих основных параметров и прибавлять их к другим. Обмен идёт 3к1. Характеристики нельзя изменить обратно после изменения в течении 7 дней ”

Изменять свои характеристики?! Да ещё и уникальная пассивная способность? У навыков выходит есть своя иерархия. А почему навык всего первого уровня? Когда другие у меня сразу третьего? Это связано с редкостью навыков. Обычные навыки имеют больший шанс выпасть с более высоким уровнем. А у более редких навыков шанс на это многим меньше. Хм.. Такое ощущение что ответ на вопрос, был мне известен всегда...

Система походу вложила некий базис данных мне в голову, из которого знания всплывают по мере надобности. Это как с навыками при изучении которых получаешь интуитивное понимание и знание как и что работает.

Этот навык определено надо изучить! Его применение на практике не заставит себя долго ждать!

“ Желаете изучить уникальную пассивную способность 1 уровня Перекачка?

Внимания! До 10 уровня, вы можете изучить только две пассивные способности. ”

Две так две! Изучить!

Книга превратилась в сгусток энергии, который после влетел в меня.

Сразу проверить!

- Статус!

Человек 8 уровень.

Характеристики:

Сила 13 (17) (+/-)

Ловкость 13 (6)(+/-)

Дух 24 (34) (+/-)

Выносливость 24 (34) (+/-)

Живучесть 11 (+/-)

Стойкость 10 (15) (+/-)

Действительно изменилось! Теперь могу отбавлять и прибавлять характеристики.

Подумав решаю изменить силу. Вместе с броней получается 17. Если обмен три к одному то обменяю 12 своих и сверху останется еще 4 от брони минусовать которую нельзя и одна единица базовой, чувствую что до нуля нельзя отпустить ни один из параметров. Мысленно убавляю силу до единицы, в ответ получаю сразу 4 нераспределенных очка характеристик, равноценных сразу 2 набранным уровням!

Распределяю сразу по две в выносливость и дух. И... Получилось! Сразу чувствуется сильное падение в силе, хорошо что экипировка компенсирует частично эту потерю и она не так критична как могла бы быть. Лучше барьеры усилию тем самым повысив свою защиту и телекинез как атаку. Сейчас жизненно необходимо сосредоточить свои усилия и характеристики в том, что сделает меня мощнее и опаснее. Мой путь развития включает в себя дальние атаки с безопасного для себя расстояния, укрытого барьерами и использование призывных животных для атак лоб в лоб.

Подумав обмениваю еще 6 стойкости на 2 очка характеристик, на сколько понимаю это сопротивление урону. Решил всю стойкость не тратить. Оставив параметр равный 9 вместе с броней. Не хватало еще порезавшись ножом, вместо небольшой ранки, пальцы себе отфигачить. Распределяю по очку в выносливость и дух. А вот живучесть трогать не стал, болячку еще какую подхвачу с которой организм не справится и отлечу в мир иной по

глупости. Ловкость? Это у нас скорость передвижения, атаки и физическая реакция. Дух же для меня намного важнее чем ловкость, это повышение скорости потоков сознания и улучшение их эффективности, с каждым повышением этого параметра мое восприятие становится острее.

Увеличить силу навыка сейчас наиболее важно! Поэтому не колеблясь обмениваю 12 очков ловкости и распределяю по 2 очка характеристик в выносливость и дух!

Перевожу взгляд на коробку, которая отличалась от тех что попадались мне раньше, наверху коробки была надпись на неизвестном для меня языке, приглядевшись к символам пришло понимание, что один из них означает цифру 2.

Что ж посмотрим что у нее внутри.

“ Диадема духа предмет второго уровня дух + 5 “

Сразу 5 духа! Теперь дух 44 единицы! Это просто супер!

Диадема имела вид железного обруча, на котором была выбита вязь из гармонично сочетающихся знаков по всей окружности. Диадема плотно обхватила голову стоило мне её одеть.

Такой большой прирост духа, очень четко ощущался. Мысли стали яснее и быстрее в каждом из потоков сознания.

Скорость восстановления духа в медитации тоже увеличилась, судя по всему чем больше духа тем качественней и эффективней становится медитация.

Восстановление своей выносливости решаю благодаря эликсирам выносливости, просто теперь вместо одного эликсира придется использовать полтора. Есть у меня догадка, что именно живучесть влияет на восстановление выносливости, как и на заживление ран и сопротивление болезням. Жаль только никак не могу себе позволить вкладывать туда характеристики. А предметов на этот стат (параметр) не было еще не одного. Открываю две другие коробки, которые не успел открыть и получаю:

" Браслет силы предмет первого уровня + 2 к силе "

" Наплечники выносливости предмет первого уровня + 2 к выносливости "

Тоже вполне неплохо, пожалуй усилию им мишку. Чем сильнее зверь, тем опаснее его хозяин.

Что у меня там вышло в итоге?

- Статус!

Человек 8 уровень.

Характеристики:

Сила 1 (5)(+/-)

Ловкость 1 (6)(+/-)

Дух 29 (44)(+/-)

Выносливость 29 (39)(+/-)

Живучесть 11 (+/-)

Стойкость 4 (9)(+/-)

Экипировка :

" Кольцо духа предмет первого уровня (+) Дух + 5 "

" кольцо духа предмет первого уровня + 2 к духу "

" 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 "

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

" Диадема духа предмет второго уровня дух + 5 "

Активный навык Телекинез 3 уровня. Дальность: 145 метра.

Максимальный подъем веса 225 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.

Да уж, теперь то я задохлик. Ну да ничего переживу! А вот зомби мои усилившиеся способности наврядли! Как и всякий кто захочет со мной сразится, если бой будет на моих условиях.

В невыгодном же для меня сражении, прочности щитов должно хватить чтобы отступить и контратаковать.

Настроение было на высоте, улыбка не смотря на весь ужас ситуации в целом, так и лезла на уста.

Появилось ощущение отрыва от многих людей в своём развитии. Набранная скорость очень высока на мой взгляд. Появление скоростного зомби это очень хорошо для меня в принципе и

так же хренова для большинства. Не раскаченные люди будут умирать десятками в схватке с таким противником. Зомби эволюционируют, а это значит что одним лишь зомби скоростного типа, дело не обойдется.

Как и было сказано! Борись или умри!

Выживут сильнейшие и я приложу все свои силы, чтобы быть одним из них!

Мне не нужна власть над людьми или нечто подобное, мне нужна власть над своей дальнейшей судьбой! С каждым усилением имею все повышающийся шанс взять судьбу в свои руки! Приоритетом желательно поставить убийство зомби которые прошли эволюцию. Так намного быстрее смогу двигаться от уровня к уровню! Да и выгоды больше! Шанс выпадение второго уровня предметов, явно с них намного больший чем с простых зомби первого уровня, если у них вообще есть на это шанс..

Восстановившись, сразу решаю передать Паравозу:

" Браслет силы предмет первого уровня + 2 к силе "

" Наплечники выносливости предмет первого уровня + 2 к выносливости "

"Вы уверены что хотите их трансформировать? Изменения обратно невозможно"

Два раза отвечаю да. Уже привычно для взгляда они превращаются в сгусток света и перемещаются на тело Паравоза, трансформируясь. Смотрю его статус.

Бронированный Медведь Уровень 4

Сила 33 [37]

Ловкость 22 [25]

Живучесть 59 [59]

Выносливость 61 [61]

Дух 17 [20]

Стойкость 59 [59]

Экипировка

Клык духа + 3 к духу

Когти силы + 2 к силе

Когти ловкача + 3 ловкости

Браслет силы + 2 к силе

Наплечники выносливости + 2 к выносливости

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

Уже 4 уровень, отрадно видеть подобное! А две последних вещи не изменили своего названия, видать для медведя тоже подходят без проблем.

Такс а теперь пора закончить полную зачистку небоскреба!

Привычно впадаю в медитацию и отправляю клеймор вниз на первый этаж. Замечаю, что передаваемые ощущения телекинезом стали четче и быстрее, даже несмотря на увеличившийся радиус восприятия равный уже 8 метрам. Вспоминаю фото из интернета, на первом этаже должно быть два выхода на улицу.

Снаружи небоскреба, что очевидно, зомби намного больше чем внутри, эти твари почти сплошным потоком как в час пик заполнили все ближайшие улицы, которые удалось мне сверху рассмотреть. Прикинув в уме варианты развития событий, решил прежде чем

разбираться с зомби внутри, перекрыть оба входа напрочь, чтобы возможная волна зомби с улицы, не захлестнула мне весь первый этаж среагируя на Паравоза при зачистке первого этажа. Это было бы неплохо для прокачки, но мне хочется полностью очистить свой небоскреб. Да считаю его уже своим, а кто мне что сможет предъявить? Мертвецы что ли?

В холле было много разных торговых автоматов и даже банковских приемников. Схватив один автомат перенес его к одному из входов, тем самым забаррикадировав его на одну треть, зомби как и раньше никак не реагировали на неживой объект, следом попробовал поднять банковский приемник и ни черта не вышло, слишком тяжелый для меня сейчас.. Разве, что Паравоза заставить перетащить его ко входу после зачистки, а пока хватал по одному торговому автомату ставя их один на другого тем самым перекрыв сначала один выход полностью, а затем и второй.

Даю команду Паравозу передвигаться вниз и собрать всех зомби с первого этажа ко входу на второй. Бронированный медведь как и в прошлые разы рассекал толпу зомби как танк во плоти, со всех сторон к нему стали сразу стягиваться практически все до единого зомби. Добежав до середины Паравоз, развернулся и тут же использовал

“ Агр “ сразу перейдя на максимальную для себя скорость в виде рывка назад к лестнице. Медведь пробился сквозь ряды мертвецов и взбежал по лестнице на второй этаж. Заранее принесенным блоком, перекрываю толпе зомби путь вперед. Они накатились на блок и даже стали его сдвигать понемногу, к сожалению лестницу было нельзя снести клеймором ибо пролёт был сплошным до самого пола.

Дал команду медведю запрыгнуть на блок и прилечь на него, тем самым добавив пару сотен килограмм. Эти сволочи как ни старались, а сдвинуть такой вес у них уже не выходило, ведь на лестнице в ряд их помещалось не более десяти.

Начинаю прямо перед блоком раскручивать клеймор оставленный снаружи. Тела зомби начали разлетаться и скапливаться в гору трупов прямо на лестнице.

По сути именно подобный способ убийства зомби, дает мне неоспоримое преимущество перед другими “игроками“. Если провести параллели со стартом любой онлайн ММОРПГ игры и нынешнюю действительность, и там и тут будут те кому удалось выбиться в лидеры в первые дни.

Вот только большая часть из них не сможет удержаться на вершине, потеряв свой темп, столкнувшись с трудностями на пути и застревая на них, позволяя тем самым себя перегнать. Одна из основных причин этого по моему мнению является нерациональное использование своего времени. Отдых должен быть, но в меру и не мешать дальнейшим планам. На ум приходит мысль, что надо качаться, даже когда спишь! А это возможно лишь с помощью ловушек... надо будет позже озадачиться, возможно ли вообще подобное проверить. Думаю стоит заменить большую часть сна на глубокую медитацию. В теории вместе с эликсирами выносливости мне потребуется не больше четырех часов на сон.

Что существенно повысит кпд фарма зомби. Также есть возможность найти различные навыки, которые существенно смогут меня усилить!

Или обменять / отнять их у других. В мире всегда присутствуют такой параметр как удача. Более чем уверен, что найдутся люди которым очень сильно повезёт найти уникальные навыки которые их возвысят. Некоторые из везунчиков не сумеют воспользоваться подобной удачей или им вообще выпадут навыки, которые им не сдались, а другим очень пригодятся и будут к месту. Это касается и экипировки в целом, у меня уверен будет много повторяющихся предметов из системы, которую с радостью бы поменял на более полезную. Пока размышлял основным потоком, два других продолжали крутить клеймор на месте, зомби уничтожались десятками. Пришлось прерваться несколько раз на восстановление, продолжая после опускать клеймор все ниже и ниже по лестнице так как из за скопившихся трупов, зомби не могли пробраться вперед к окончанию своей нежизни. Когда поток зомби себя исчерпал, телекинезом проверял все закутки и добивал закрытых в подсобных помещениях потеряшек.

Могу смело заявить небоскрёб полностью очищен!

Со всей этой толпы мне упало 3 коробки и куча эликсиров выносливости.

Переносу их к себе и открываю получая следующее:

" Медальон духа предмет первого уровня + 3 к духу "

" Перчатки силы предмет первого уровня + 2 к силе "

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

Руну ловкости не вижу смысла тратить совершенно, возможно смогу обменять ее в будущем на руну духа или выносливости. Медальон и перчатки есть у меня и медведя, значит они отправляются к ботинкам ловкости в запас.

Уже подступает вечер, значит следует выполнить наконец свое желание!

Бассейн меня уже заждался! Помог подняться медведю наверх и после этого собрав чего перекусить и сделав себе коктейли в баре направил свой полет прямиком на крышу. Закрываю

все входы на крыше тройными блоками на всякий пожарный и подойдя к бассейну замечаю что он отнюдь не блещет чистотой.. полный сора. И как же тут поплавать тогда? Так стоп.. ведь тут должна быть подача и очистка воды. Иначе быть не может. Порыскав рядом с бассейном нашел пару вентиля и кнопок неподалеку. По очереди повернул и нажал на них, но это ничего не дало, ноль реакции. Видать система водоснабжения накрылась напрочь. Мда.. беда.

Может воды где чистой набрать да залить по новой? Слив грязную открыв заслонки.

Правда это может сильно затянуться, воду еще найти надо, и ее будет надо очень много, до утра буду таскать. Вообще потраченные усилия не окупятся, что на первый взгляд, что на второй. А может очистить воду подручными средствами, тут ведь должен быть специальный сачок для этих дел? Погодите ка очистить воду?

Додумав мысль мне пришла в голову идея, спускаюсь слева от бассейна. Развеиваю все барьеры и впитываю энергию, после чего сразу создаю все три с максимальным размером который равен уже трем метрам, объединяю их в один большой барьер. Поднимаю его над бассейном и опускаю в него по всей его ширине от стенки до стенки не оставив зазоров по бокам и плотно прижав ко дну. После чего поэкспериментировав с водой в бассейне, настраиваю его определенным образом, пропускать лишь чистую воду без примесей.

Начинаю сдвигать барьер слева края к правому, и там где он проходит остается лишь чистейшая вода, а весь мусор остается с другой стороны барьера. Когда остался один метр до конца бассейна вся вода впереди была полна различного мусора, поэтому осторожно и плавно сгибаю снизу барьер и прижимая ко дну довожу его до края бассейна. Начинаю поднимать получившийся ковш из бассейна, весь мусор остается внутри него, а за его пределами остается только чистая вода.

Вытащив барьер из воды перенес его на противоположную от бассейна сторону небоскреба и там перевернул. Весь сор на такой высоте развеет на многие километры не оставив от него и следа.

Закончив с очисткой. Окидываю проделанную работу довольным взглядом и прыгаю в бассейн с двухметрового бортика, вот это кайф! Как и думал ощущения на такой высоте от плавания просто чудесны! Поплавав кролем минут 30 совершенно не устал! Выносливость снизилась лишь на одну восьмую! Раньше с подобными возможностями мог бы выигрывать марафоны! Подплываю к краю бассейна и смотря на вечерний и чадающий повсюду город. Подношу к себе безалкогольный махито, попивая который старался не о чем не думать, и просто отрешиться от всего. Спустя какое то время хорошенько расслабившись, краем глаза заметил вспышки вдалеке, которые на удивление стали приближаться в мою сторону! Через пару минут понимаю, что это нечто имеющее человекоподобный силуэт из ног и рук которого вырываются самые настоящие огненные струи! С помощью которых он и летит! Хотя нет летит это громко сказано, просто очень сильно отталкивается с их помощью от земли и парит поддерживая себя еще пару секунд в воздухе, после чего вновь опускается и отталкивается. Такой способ передвижения выглядит довольно крутым! Понаблюдав за ним, у меня складывается ощущение что он от чего бежит! Посмотрев что там позади него происходит, замечаю десятки преследующих его прыгающих с крыши на крышу тварей!

<http://tl.rulate.ru/book/14765/566026>