

Глава 3. Сон в кровати восстановил ваши НР и МР. Сон в кровати снял с вас все негативные эффекты.

Солнечный луч светил мне прямо в левый глаз. Его ласковое тепло и яркий свет не позволяли мне рухнуть обратно в объятия сна и я решил вставать, так как на сегодня было запланировано еще много дел. После завтрака я вернулся в комнату и достал заброшенную в дальний угол испачканную одежду, на майке с правого боку была видна рваная дырка. Видимо зацепился за сук когда бегал от Легиона по лесу. Джинсы были изрядно вымазаны в земле и вся одежда изрядно воняла гнилью от листьев и тел зомби. Бе-е-е... надевать такое как-то не охота. Хм, может получится создать скилл для чистки вещей? - Открыть временной ВП. Полчаса спустя. - Дилинь. Скилл использующий ману был создан. Очистка (активный) Ур. 1 Опыт:0,0% МР: 10 Чистота - залог здоровья! Очищает вещи убирая грязь и неприятные запахи. Качество очистки зависит от уровня навыка умноженного на интеллект.

- Проклятье! - в сердцах выругался я. - Надо было вчера штаны чистить и не пришлось бы с барьером париться. После трех Очисток штаны и майка приняли куда более пристойный вид, однако дыра на майке к сожалению не исчезла поэтому я решил потратить время на разработку еще одного скилла. Еще полчаса спустя. - Дилинь. Скилл использующий ману был создан. Починка (активный) Ур. 1 Опыт:0,0% МР: 10 Ну, уж эту то мелочь я починить могу. © Неизвестный папа. Позволяет отремонтировать неживой объект если со времени поломки прошло не более 24 часов. Если целостность объекта нарушена и более 5% материала из которого состоит объект отсутствует то при починке прочность объекта падает. При отсутствии более 25% материала починка невозможна.

Двух Починок оказалось достаточно чтобы дырка исчезла без следа. - Хм, может попробовать зачаровать её на прочность? - тихо пробормотал я обдумывая идею. - Не, лучше вечером этим займусь, а то зомби меня уже заждались. Через 15 минут я уже был в знакомом парке. - Ну что ж... время для полевых испытаний моего нового скилла! - зловещим тоном произнес я и предвкушающее ухмыльнулся, надел наушники и включил на самой грани слышимости музыку пободрее. - Суперстелс. ВП Зомби. При активации скилла меня немного приподняло над полом, буквально на пару сантиметров, однако опоры я не потерял и вполне мог идти или бежать точно также как если бы стоял на земле, выше я не поднимался как ни прыгал, каждый раз возвращаясь к прежней высоте. Хотя я заметил что прыгаю несколько выше чем обычно. В пяти шагах от меня медленно ковылял зомби. Я встал перед ним. Зомби пёр вперед глядя белесыми буркалами сквозь меня. Три шага, два, один - зомби прошел сквозь меня ничего не заметив, а вот у меня ощущения от того, что сквозь меня прошел зомби были не очень. Во-первых, вонь, во вторых, такое ощущение что я кишками пощупал его гнилую тушу. Короче, бр-р-р-р. Я активировал крис, подождал, зомби не отреагировал, активировал Коварный Удар и подпрыгнув снес ему голову точным ударом. На земле спустя миг остался лежать Крохотный Камень Душ тут же отправившийся в инвентарь. Кроме него и еще некоторого количества его сородичей там лежало несколько бутылок с водой и десяток бутербродов для восполнения энергии и НР соответственно. Я задумчиво поглядел на Крис в правой руке. Он неплох, но мне приходится прыгать чтобы завалить зомби, отчего я довольно быстро устаю несмотря на то, что сам Крис ничего не весит. Поэтому стоит подумать о достойной замене для него. Двуручный меч, молот, секира на длинной ручке или копье, что выбрать? Меч? Неплохой выбор, сделаю себе фламберг с длинной лезвия в 180 см и буду разваливать зомбей напополам или сносить бошки. Правда меч в два раза больше меня, но веса нет, как и инерции. Ладно, отложим как приемлемый вариант. Молот? Не, не пойдет. Для эффективного удара по площади нужна сила, а её у меня маловато. Едем дальше. Секира? Она идеально подходит для того чтобы рубить, но для того чтобы нанести хороший удар тоже нужна сила, либо очень острое лезвие. Обычные секиры нередко не прорубали, а проламывали защиту за счет веса, как впрочем и двуручники.

Тот же эспадон, насколько помню из вики, нередко был тупым и использовался против пехоты в тяжелой броне и всадников. У меня же затык в том, что нет веса и инерции, а это значит что мне нужно что-то для чего вес и инерция только помеха. Копье? Хм, из явных плюсов это длина и возможность быстро нанести множество уколов в уязвимые точки выбивая криты. Из минусов – короткое лезвие. Прوماхнусь и зомбарь максимум получит шлепок - следовательно копье должно быть с широким и длинным наконечником. Еще желательно сделать для него упоры чтобы не проваливаться вслед за копьем. Или если мне попадет мощная тварь, насажу я её на копье, а она игнорируя урон насадит себя поглубже и доберется до горла.

Единственное копье подходящее под эти требования которое мне вспомнилось это протазан. У него и лезвие длинное, и упоры виде клыков имеются. - Хм, ну что ж попробуем. - я вышел из данжа с зомбями, отключил стелс и открыл временной данж. Усевшись под деревцем закрыл глаза и включил Магическое Зрение. Итак, начнем с формы. Перед моим мысленным взором начали проступать контуры длинного гладкого копья примерно двух метров длиной. Оно висело в воздухе параллельно земле с правой стороны шел наконечник. Я решил сделать его длинным около 50см, с шириной у основания 10см плавно сужающийся к острому концу игольной толщины. Особое внимание я уделил толщине лезвия у режущей кромки постаравшись сделать его как можно более тонким. Хе, Магическое Зрение развилось довольно неплохо и вкупе с навыком Конструктора Заклинаний позволяло мне масштабировать объекты. Чем я и пользовался когда пытался сделать режущую кромку тоньше, но у кромки всё же был предел толщины. Так как она состояла из маны то при переходе определенной границы лезвие просто рассеивалось. Настоящее лезвие из металла, думаю, ломалось бы. Тогда я решил пойти другим путем и постарался максимально сжать и уплотнить ману в лезвии. Получилось довольно неплохо. По бокам от лезвия плавно изгибались вверх клыки-упоры примерно 15см в длину. Я решил сделать их похожими именно на клыки. Тут мне в голову пришла одна идея: а почему бы не привнести в оружие стихийную составляющую? Вчера у меня вполне получилось создать барьер на основе стихии воздуха. Может и тут чего выйдет? Я представил несколько маленьких грозовых туч опоясывающих древко у лезвия, а по лезвию и клыкам шли три ломаные линии сияющие белым светом и заканчивающиеся на остриях, по лезвию периодически пробегали разряды и перекидывались на клыки и обратно. Представлять и удерживать целиком столь сложный образ в сознании было крайне тяжело, но постепенно образ начал наливаться силой - разряды по лезвию стали пробегать живее, а в тучках послышался тихий рокот словно от далекого удара грома. Перевел взгляд на пятку копья и слегка утолщил её по длине примерно в 20см. Внутреннюю часть я сделал полый и разместил в ней веер серебристого цвета с горящими нежно-голубым светом стилизованными знаками ветра. По моей команде веер выдвигался из прорези в торце древка и раскрывался. Взмах усиленный магией порождал мощный порыв ветра которому можно придать разную форму. На всем протяжении утолщения где скрывался веер по древку мягко струились потоки видимого серебристого воздуха, а когда веер открыт они переходили на него и окутывали его легкой дымкой. Получилось очень красиво. Я уже с крайним трудом держал столь сложный образ поэтому стал как можно быстрее наполнять его энергией. - Дилинь-дилилинь. Я открыл глаза. Вы придумали новый скилл. Хотите назвать его?

Я задумался. В моих руках лежало огромное светящееся синим цветом копье. С одной стороны по острейшему, похожему на клык, лезвию играли яркие искорки разрядов, с другой стороны красовался изящный веер окутанный легкой серебристой дымкой. Как бы его назвать? Постепенно кое-что начало вырисовываться. На мое лицо напозла ухмылка, а в голове пронеслась мысль: - «Майто Гай – тебе посвящаю!» - Грозовой Павлин! Скилл использующий ману был создан. Грозовой Павлин (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 150 Необычное имя - необычному оружию. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект x12. +40% к вероятности критического удара, +20% к вероятности нанести кровоточащую рану живым существам, +10% к вероятности нанести калечащую рану. Ваше копье способно атаковать

электричеством. Эффект электрошока на 3с при касании. Может метать молнии. При попадании если цель еще жива электрошок на 5с. Не действует на гигантов выше уровнем на +50 уровня копья. Дальность 30м. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект х8. Затрачивает МР: 30 на одну молнию. Мощность молний может увеличиваться при накоплении заряда. Максимальное время накопления – 10с. Каждую секунду дополнительно тратятся МР: 15. Ваше копьё способно атаковать ветром. Отбрасывающий эффект при касании. При раскручивании копья эффект усиливается. Максимальное количество оборотов 10. Не действует на гигантов выше уровнем на +50 уровня копья. Может метать воздушные лезвия. Дальность 50м. Урон зависит от уровня навыка умноженного на интеллект х5. Затрачивает МР: 15 на одно лезвие. Затрачивает дополнительно МР: 50 в минуту. Длина копья - 2 метра. Вес: нет.

За продолжительные тренировки направленные на развитие интеллекта: Интеллект +2.

- Вот это стати!!! – голосом Айды Кенске из Евангелиона радостно проорал я и тут же испытал молнию на дереве в нескольких метрах от меня. Лезвие загудело словно высоковольтная линия, в тучках рокотнуло, полыхнуло, грохнуло и дерево заваливается падая с шумом и скрипом, от пенька, ощерившегося щепками, идет дым. - Гы-ы-ы! Легион у меня будет чечетку танцевать и осваивать бреющий полет над верхушками деревьев! С тихим щелчком выдвинулся веер, взмах копьем и на землю падает еще одно дерево, а пень белеет чистейшим срезом. Я раскрутил копьё над головой пару раз и ударил им об ближайшее дерево... ну что сказать – дерево как ветром сдуло, только корни и мелькнули. Хе-хе. С треском ломая ветки оно приземлилось в десятке метров от меня. Я подошел поближе. На стволе в том месте где я ударил виднелась глубокая вмятина – еще немного и ствол переломился бы пополам. Я решил закончить тестирование и вернуться к зомби с нетерпением ожидающими меня. Следующий гринд был похож вот на что: Зомби. Тык. Зомби. Тык. Зомби. Тык. Группа зомби. Вертолет и удар! Летят зо-о-омби... летят зо-о-о-омби-и. О, Легион. Я стоял и с интересом смотрел как Легион агритса на деревья и шерстит территорию в поисках меня. Стелс был неодолим для него как и для простых зомби. Пока он агрился я решил почитать что мне там написала щедрая система. Скилл создан особым действием. Мастерство Копья (пассивный) Ур. 7 Опыт: 56.0% Позволяет свободнее пользоваться копьями. 20% увеличение урона от копий. 10% увеличение скорости атаки с использованием копий. Скилл создан особым действием. Пронзающий Удар (активный) Ур. 1 Опыт: 0.0% МР: 10 «Это не человек, а перфоратор какой-то.» © Неизвестный зритель наблюдая за выступлением мастера копья. Колющий удар с разбега увеличивает критический урон на 75%, +10% к силе удара, 5% шанс мгновенно убить цель.

Весьма неплохо. И шутка тоже. Ладно, передохнул и будет, а то легион уже пол леса на щепки перевел. Гринписовцев удар хватит всей компанией если они это увидят. Я наставил копьё на Легион и начал накопление заряда. 10... 9... 8... 7... 6... 5... 4... 3... 2... 1... Выстрел! Огромная, полыхающая сине-белым светом молния сорвавшись с лезвия мгновенно преодолела расстояние и вцепилась Легиону Зомби прямо в грудь! Грохнуло, монстра отбросило и он затрясся на земле в конвульсиях, а его здоровье просело на две трети. После чего мне только осталось добить его пулями. Лут с него был прям как в каноне – зелья, деньги и Средний Камень Душ. Я уже собирался выйти из ВП как вдруг на краю поляны увидел кое-что странное, а именно - под корнями огромного корявого дерева виднелась глубокая темная яма. Я подошел поближе и высочило сообщение: Вы нашли вход в скрытый данж. Желаете войти? Да/Нет

Я подумал и решил что не стоит и щелкнул «нет». - Дилинь. Вы нашли вход в скрытый данж. Желаете внести его в список доступных подземелий?

Да/Нет О, а вот это уже вариант и я нажал «да». - Дилинь. ВП - открыть (активный) Ур. 15

Опыт: 15% Список доступных ВП: 1. Пустой ВП – монстры: нет. 2. Зомби ВП– монстры: зомби. Усиленные Зомби ВП- монстры: сильные зомби. 3. Призрачный ВП– монстры: призраки. 4. Смешанный ВП– монстры: зомби, призраки. 5. Злые Огры ВП – монстры: Злые Огры. 6. ВП без ограничений – монстры: Огры, зомби, призраки. 7. Тренировочный ВП – монстры: Нет.(Рост навыков и атрибутов +200%) 8. Временной ВП – монстры: Нет.(3 к 1)

Мда, всё стало гораздо понятнее... итак, вопрос – бить или не бить? То есть идтить мочить или уровней покачать? Подумаю над этим позже. Я вроде пару уровней апнул. Раскидаю поинты, а потом уже буду решать.Имя: Хан Чжи-Хан Раса: Человек Класс: Игрок. Титул: Истребитель зомби. Возраст: 5 лет Уровень: 16. НР: 252.5 (42.5 ед.мин) МР: 840 (339.5 ед.мин) Сила: 10 Выносливость: 16 Ловкость: 10 Интеллект: 70 Мудрость: 60 Удача: 11 Духовное Родство со Стихией Воздуха: 10. Духовное Родство со Стихией Льда: 3. Св. очков: 0 Деньги: 1.000.100 вон

«Ах, как мне нравится уровень регена!» - довольно улыбнулся я. – «Эх, ладно – пойду в данж. Времени еще навалом так что посмотрим что за «сильные» зомби». Набросив стелс я произнес: - Усиленные Зомби ВП – открыть.Внимание! Вы вошли в данж в котором никто еще не был до вас. Получен квест: Название: Очищение Катакомб. Описание: В Катакомбах под Черным Лесом появилась сильная нежить. Неизвестно что усилило простых зомби настолько, что они стали опасны для всего живого. Войдя в подземелье из него нельзя выбраться, пока последний монстр не будет убит. Цель: Пройдите подземелье зачистив всех монстров. Выясните причину усиления монстров. Награда: Жизнь. Вариативно. Штраф: Смерть. Вариативно.

«Очень мило и лаконично...» - я скривился так будто сожрал недозревший лимон. В нос неожиданно ударило запахом тлена и я вспомнил что я вообще то уже нахожусь в этих самых долбанных катакомбах. Я поспешно закрыл окно и огляделся. Ну что сказать – сыро, мрачно, грязно, с потолка свисают корни светящиеся слабым и неприятным белесым цветом, на стенах растут светящиеся поганки. Вдалеке слышен перестук шагов, скрежет и неясный шепот от которого мурашки продирают по спине! Я не стал активировать Павлина так как он был слишком уж длинный и скрывающий ману барьер с трудом справлялся с его охватом. Вместо него над ладонью появилась Пуля. Я двигался вперед по коридору. Минут через пятнадцать я вышел в небольшой зал, метров 30 в диаметре, из которого вели еще три хода кроме моего, но главное в зале были те самые «сильные» зомби. Песец пробежал меж ног потерявшись пушистым боком... в зале не было монстров ниже 20-го уровня. - Наблюдательность . - шепнул я, опасаясь привлечь внимание нежити.Злобный Зомби Ур. 21 НР: 2500/2500 МР: 100/100 Раса: Нежить. Класс: Воин. Сила: 20 Выносливость: 250 Ловкость: 20 Интеллект: 10 Мудрость: 10 Удача: 0 Св. очков: 0 Ходячий труп, неясно как умер. Ненавидит живых, атакует и поедает их плоть. Сила и скорость в два раза выше чем при жизни.

Выглядел зомби изрядно подгнившим, то тут то там белели кости, однако это ему ничуть не мешало довольно шустро бродить из одного угла в другой. От одежды – одни клочья. Но самым примечательным были глаза в которых горели кроваво-красные точки. Вот такая няша в смысле слова топь. И таких няш в зале было как минимум два десятка, но и это еще не всё - в зале имелись няши покруче! Хищное Умертвие Ур. 28 НР: 4500/4500 МР: 200/200 Раса: Нежить. Класс: Воин-Разведчик. Сила: 40 Выносливость: 450 Ловкость: 40 Интеллект: 20 Мудрость: 20 Удача: 0 Св. очков: 0 Ходячий труп, неясно как умер. Ненавидит живых, атакует и поедает их плоть. Сила и скорость в четыре раза выше чем при жизни.

Зомби, который начал мумифицироваться. Так бы я это описал если кратко. Ну а если подробнее, то если у 33 (злобного зомби) раны выглядели влажными, то у этого монстра они были словно окаменевшие. Кроме того все они щеголяли в изорванных штанах, у большинства превратившиеся в шорты неопределенного цвета. Прикуриватель в глазах горел активнее, а из-под губ (у кого сохранились) выглядывали клыки. На пальцах рук виднелись длинные когти

грязно-желтого цвета. Насчитал четыре штуки. Ну что сказать – красавчики! Вот и п... шли бы на показ мод, где и убились бы свалившись с подиума. Эх, не пойдут даже если пошлю. Доброго слова они не послушают, поэтому будем подкреплять пистолетом. Хотя не всё так плохо. Урон от моих Пуль более семи тысяч. Так что я должен их ваншотить, если конечно у них нет сопротивления магии. Я создал в каждой руке по Пуле и прицелился в двух стоящих рядом умертвий. Бабах! Умертвия отправились в полет и развеялись темным дымом даже не успев упасть на пол. Остальные твари резко оживились и бестолково забежали из угла в угол, но в коридоры пока не совались. «Хм, эдак я их долго мочить буду... Жаль что у меня ничего массового нет.» - посетовал я и замер – «Или есть?... Хе-хе, нужно проверить.» - и отошел в глубь коридора. Потревоженные недавно зомби постепенно успокоились и вновь занялись своими увлекательнейшими делами вроде невнятного бормотания, разглядывания пола и стен, но вдруг их спокойствие было вновь самым наглым образом нарушено! В центр зала влетела светящаяся голубым светом сфера размером с баскетбольный мяч, внутри которой как будто что-то плескалось. Сфера остановилась в центре, а заинтересованные зомби потянулись к ней. Самые смелые начали щупать сферу, а самые тупые попытались попробовать её на вкус. Когда большинство зомби собралось у сферы, словно дети на праздники вокруг арбуза, синяя светящаяся оболочка которую они щупали и грызли вдруг исчезла. ШАР-Р-Р-АХ-Х-С-С-С!!! Прогремело в зале. Ближайших зомби просто аннигилировало остальные в виде кусков украсили на время стены зала, посыпался лут. Вот что может сделать заклинание Воздушная Сфера с внутренним давлением воздуха в две тысячи атмосфер. Я зашел внутрь и оглядел зал. В центре зала красовалась воронка занимающая три четверти его площади. Глубина была небольшой, но если учесть что пол тут был из монолитного камня, вроде гранита, то мощь заклинания внушала дрожь. Когда сфера сдетонировала я был у входа в коридор – решил полюбоваться на эффект из задних рядов. Да и проконтролировать когда сфера должна взорваться тоже нужно, если б не я она бы сдетонировала сразу как только достигла центра или столкнувшись с одним из зомбарей. - Хе-хе. Здесь наверно не было так чисто с момента создания. - я расплылся в довольной улыбке, подобрал лут (опять мусор только количеством побольше) и открыл лог. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1. Ваш уровень увеличен на 1.

- Очень неплохо! – моя улыбка догнала по ширине лыбу Джокера. – Ладно, потом статьи раскидаю. Время гринда! Я наугад выбрал коридор и почапал по нему подготавливая заклинание Воздушной Сферы. В следующем зале всё повторилось, только за тотальное истребление всего неживого дали лишь два уровня. Всего оказалось двенадцать залов, количество мобов в них было разным, но от зала к залу оно только повышалось, причем зомбарей становилось все меньше и основную массу начали составлять умертвия уровень которых тоже начал повышаться. Максимальный уровень умертвий с 9 зала и до последнего замера на отметке 33. В последних двух залах даже мощи Сферы уже не хватало для уничтожения всех монстров разом и их пришлось добивать Пулями. Вот тогда-то я и возблагодарил Камуи и Гею за то, что подарила мне её, ибо умертвия стоило мне приблизиться к ним на расстояние около десяти метров чуяли меня на раз, сокращали дистанцию на счет два, а на три полосовали когтями то место где я был. Пришлось доставать Павлина и отчекривать бошки попутно совершая забег по залу. Я зачистил двенадцатый зал и собирал лут как вдруг из проходов начал валить густой мертвенно серого цвета туман, а издали послышалось негромкое, но пробирающее до костей завывание которое вскоре прекратилось, но зато ему на смену пришел другой звук. Стук. Скри-и-и-Скри-и. Стук. Скри-и-и-Скри-и. Стук. Скри-и-и-Скри-и. Я врубил стелс на полную и принялся лихорадочно заряжать Сферу, как в левом от меня проходе показалась чья то фигура окутанная клубами тумана. Через несколько секунд предо мной предстал... «Проверка.» Древний Лич Гвалцетох Ур. ?? HP: 45000/45000 MP: 70000/70000 Раса: Нежить. Класс: Маг-некромант. Сила: 10 Выносливость: 4500 Ловкость: 10 Интеллект: 7000 Мудрость: 1000 Удача: 0 Св. очков: 0 Во все времена личи наводили ужас на

своих противников. Их чудовищная магическая сила с неуязвимостью к большинству типов магии делали их невероятно опасными противниками. И этот лич... был когда-то таким же. Сейчас же он просто древняя развалина, позабывшая большую часть своих заклинаний, но всё еще остается опасен для неопытного искателя приключений.

Лич выглядел колоритно: на лысом черепе красовалась простая металлическая диадема с синим камнем в центре, горящие зеленым огнем глаза, веселый оскал щербатых челюстей обрамленных остатками усов и бороды грязно-желтого цвета, костлявое тело прикрывал изрядно подранный балахон грязно зеленого цвета, в правой руке он сжимал здоровенный посох украшенный сверху тремя черепами уменьшающимися в размерах сверху вниз. Похоже верхний череп принадлежал взрослому, второй подростку, а третий ребенку. Лич втянул воздух полусгнившими ноздрями и развернулся в мою сторону. Его глаза загорелись ярче. Стоим. Я накачиваю Сферу. Лич пырится. У меня уже всё мокро от холодного пота, скоро в кроссовках хлюпать начнет. Лич недовольно поскрипел челюстью. - Проклятый недоумок!!! - вдруг заорал скрежещущим старческим голосом Лич, а я чуть не обделался от неожиданности. - Да как ты посмел прервать мой эксперимент?! Выходи! Я тебя чую! «От жеж ни хрена себе - разумный моб!» Я задумался отвечать или нет? Сфера всё еще не зарядилась, нужно потянуть время. А Гвалцетох уже начал водить посохом в котором глаза у черепа загорелись знакомым веселым огоньком. - Простите, я не знал что те умертвия это ваш эксперимент. - подал голос я ослабив вакуумный барьер. - Ребенок? - удивился Лич. - Выходи мальчик и я тебя не больно убью. - предложил он. - Что-то не хочется... - поежился я от перспектив. - Судя по всему ты маг. - сделал верный вывод Гвалцетох. - Поэтому в качестве милости со своей стороны я подниму тебя в качестве лича. Мне уже давно нужен ассистент. - сокрушенно вздохнул Лич. - Точнее 127 лет как нужен. Прошлый окончательно сдох во время одного из экспериментов. - А есть еще варианты? - с надеждой в голосе произнес я. - Есть. - кивнул Лич. - Могу поднять тебя в качестве призрака. - А есть варианты без моего обязательного умерщвления? - полным безнадёги голосом спросил я. Лич задумался, поскрипел челюстью, почесал череп и сказал: - Нет. - категорично ответил он и тут же начал агитацию. - Быть мертвым гораздо удобнее. Вода, еда, воздух, сон и прочее Личу не нужны и благодаря этому можно всецело посвятить себя занятиям магией и исследованиям. «Черт! Сфера зарядилась лишь наполовину... что делать? Придется атаковать её прямо сейчас. Я не смогу удерживать Сферу и атаковать пулями.» - Итак, твой ответ, мальчик? - оперся на посох Лич подавшись вперед. - Отказываюсь. - фальцетом ответил я чувствуя как сжимается на шее хватка смерти. - Я еще слишком мал чтобы умирать. - Умирать никогда не рано. - с претензией на мудрость заявил Гвалцетох и начал поднимать посох. Я бросился на всей возможной скорости к нему и метнул Сферу ему под ноги. Развернулся и драпанул к коридору кажется с еще большей скоростью чем бежал к Личу. Шар-рах! Послышалось сзади и спустя пару секунд мне вслед понеслись грязные ругательства, ладно бы только они - десяток умертвий бодро догоняли меня и догнали когда я влетел в следующий зал. Пока я выносил умертвий подоспел их хозяин и у меня тут же добавилось проблем. Старик стрелял из посоха призрачными черепами и ядовито-зелеными сгустками маны как пулемет буквально мгновенно обнуляя Купол. Я держался за счет того что постоянно двигался и уклонялся, но все равно один раз подставился и мои хиты тут же улетели в красную зону. Пришлось срочно ретироваться в ближайший коридор и пить зелье исцеления, а в затылок уже дышал злобный старикашка некромант. Мои Пули не понравились Личу ничуть не меньше чем мне его черепушки. Однако особого урона они этой древней сволочи нанести не смогли так как он после первого же попадания закрылся куполом из полупрозрачных костей и искаженных в мУке лиц. Стелс спасал меня от частых попаданий, а повышенный уровень выносливости и ловкости позволял уклоняться и контратаковать в ответ. Поняв что в дальнем бою мне победа не светит - я перешел в ближний. В руках материализовался Грозовой Павлин и я следуя какому-то наитию напал на мышцы тела оставшейся в свободном распоряжении маной. Рывок и я перед щитом выбрасываю руки с

копьем вперед, скилл сработал как надо, а то и больше и я смог проломить щит старикашки. Череп на мгновение принял удивленное выражение, а потом долбанула молния. Лич отправился в полет и рухнув на пол выпустил из рук посох! Я не мог упустить возможность и выбросил из левой руки Нить развеивая Павлина. Она мгновенно обмоталась вокруг древка и сократившись быстро подтащила ко мне посох который я тут же отправил в инвентарь. - Ох-ох... Моя спина! - слышались причитания Лича. - Моя накидка... мой посох! Маленький паршивец! Куда ты его подевал?! Верни немедленно! - А что мне за это будет? - меркантильно поинтересовался я. - А... э-э-э... ну, я тебя не убью? - как-то неуверенно произнес Лич. Видимо сама мысль не убивать повергает его в недоумение. - Ай-яй-яй...- укоряющее произнес я - Врать - нехорошо. - Еще учить меня будешь, сопляк?! - взъярился дед. - Я тебя в порошок сотру! И восстановив купол начал кастовать какое-то мощное заклинание. Я помчался в сторону ближайшего коридора, а за спиной разгоралось ярко-зеленое свечение. Я рыбкой нырнул в проход, кастанув назад Купол. Бабах! Ш-ша-а-а! По залу растеклось яркое зеленое пламя вгрызшись в камень и достигнув моего коридора лизнуло, словно пробуя на прочность, Купол. Заклинание затрещало, но выдержало. Дальше я не стал смотреть, а помчался по коридору в другой зал молясь чтоб старый хрен не нашел меня быстро ибо после того финта мана у меня практически на нуле! «Похоже без посоха ему стало гораздо трудней меня обнаружить.» - пронеслась в моей голове мысль после того как Гвалцетох протопал из зала в котором находился я в другой бормоча под нос проклятия. - «Это шанс!» - воодушевился я и начал подготовку Сферы. Через пятнадцать минут я услышал знакомый скрип. Видимо Лич всё же засек подготовку заклинания. «Хм, да - такое сложно не заметить.» - подумал я оглядывая сферу двухметрового диаметра. Скрип становился всё ближе и я поспешил набросить на сферу блокирующую ауру и напрягая изо всех сил мозги и магические силы материализовал Павлина не развеивая Сферу. Скрип на миг прекратился... а потом заскрипело с удвоенной силой. Через очень долгую для меня минуту показался Лич. Он выглядел крайне злым и немного покоцанным, кости на груди изрядно обуглились. Взглянув на полоску жизней сквозь мутящее сознание напряжение я увидел что у него остались целыми три четверти здоровья. Гвалцетох вошел в зал и начал двигаться вдоль стены к чему-то приносясь. Я ждал стиснув зубы изо всех сил и чувствуя как крошится эмаль. Когда он немного отошел от коридора я бросился к нему не в силах больше терпеть разламывающую череп боль и использовал тот же прием что и в прошлый раз. Щит пробит! Молния... упирается во второй щит! Несколько секунд противостояния и молния выдыхается, а щит разлетается осколками и вот тут то я жажнул Сферой! Когда сквозь тебя проходит несколько тысяч кубометров воздуха - это ни с чем не сравнимое ощущение! Восторг, ужас, трепет! Вот те слова которые подходят больше всего. Когда буйство стихии улеглось я окинул взглядом зал в поисках останков Лича и нашел... Эта лысая сволочь не сдохла... его хиты находились в красной зоне и хватит одного удара Пулей, но сам факт этого привел меня в полное охренение! Которое впрочем быстро прошло стоило Личу пошевелиться. - Павлин. - произнес я и в руке появилось копьё. Я подошел к пытающемуся перевернуться Личу. Да, сложно это сделать когда у тебя из конечностей осталась лишь рука до локтя. Нижняя челюсть тоже отсутствовала. Дед почувствовал что я рядом и попытался что-то прохрипеть, но я ни фига не понял. Я уже занес копьё как меня заинтересовала диадема у него на голове - она ничуть не пострадала. Я облек руку маной и быстро сорвав её с головы Лича кинул в инвентарь. Немного постоял. Сообщение о дебафе или проклятии не появилось и я облегченно выдохнул. Перевел взгляд на Гвалцетоха. - Прощай, Ильич. Пролетарии тебя не забудут, гы. - и взмахом копья снес ему голову. А потом меня заколбасило от пришедших пяти уровней. Я заметил что с каждым уровнем удовольствие от получения его увеличивается и если на первых это практически не ощущалось, то сейчас... Я открыл глаза и пошатнулся. Пытаясь сохранить равновесие я переступил ногами, под башмаком что-звякнуло. Опустив глаза я увидел три книги и десять зелий маны. Про которые я совершенно забыл в бою - вот что значит неопытность. А также ключ черного цвета с черепушкой в основании и рукой скелета с другой стороны. Заинтересованный я взял его в руки. - Проверка. Ключ-Скелет

Гвалцетоха от Лаборатории. Магический ранг: Редкий. Ключ некроманта. Запертые им двери приобретают магическую защиту высокого ранга. Шанс взломать объект защищенный темным заклинанием +50% при этом должен находиться в инвентаре либо в руках владельца. Имеется редкая возможность привязки Ключа на кровь. Желаете применить? Да/Нет.

Я нажал «да». Палец слегка кольнуло и надпись на ключе изменилась. Ключ-Скелет Хан Чжи-Хана.

В остальном ничего не изменилось к сожалению. - Неплохо, нужно бы поискать эту самую Лабораторию. - и словно отозвавшись на мои мысли ключ потянул меня в правый проход. Заинтересованный я подчинился. Пока шли кастовал очищение и починку на видимые дыры в одежде. Через некоторое время я оказался перед массивной дверью окутанной темной дымкой. Ключ буквально сам нырнул в замок. Послышался щелчок, темная дымка истаяла и дверь распахнулась. Внутри было... интересно. Несколько огромных шкафов с банками и книгами, которыми я весьма заинтересовался. Пять столов на которых в беспорядке валялись какие-то инструменты пыточного вида, воняли части тел и склянки с мерзостного цвета жидкостями, а также куча различных свитков и книг, которые я тут же не глядя начал сгребать в инвентарь. Когда макулатура закончилась я окинул орлиным взором помещение и заметил еще одну дверь. Подойдя открыл её ключом и распахнул дверь. За ней была небольшая комнатка в которой стоял маленький сундук и несколько полок на которых что-то лежало. Когда я подошел поближе к сундуку - Ключ в руке тревожно завибрировал. Я активировал Магическое зрение. - Мде... понакрутил защит старый хрен... - в магическом зрении сундук не было видно под укутавшими его слоями защитных заклинаний. - И как быть? - спросил я себя и тут ключ вновь потянул меня вперед. Я очень осторожно поднес ключ к точке в защите, к которой тащил меня ключ - зеленая вспышка и защита распалась! Воодушевленный я с Ключом в руке принялся за следующий. Через полчаса защита была преодолена и мои подрагивающие от нетерпения руки откинули крышку сундука. Хм, сначала мне показалось что я смотрю в бездонный колодец, так как дна сундука я не увидел. Я осторожно опустил руку в сундук и попытался взять что-нибудь оттуда - в руку тотчас что-то ткнулось. Я поспешно извлек руку наружу. В ней находилась книжка с рисунком улыбчивого скелета в броне и с мечом. - Хм, похоже что у сундука есть подпространственный карман... круто! Интересно, а ко мне в инвентарь его можно поместить? - сундук послушно исчез. - Отлично! Я поднял взгляд на полки... высоковато. Пришлось обратно доставать сундук и вставлять на него. На первой полке мне попался кинжал хищного вида, а на второй кольцо со страшной рожей. Только я собирался посмотреть статьи того, что мне досталось как вылезло напоминание о том, что до ужина осталось пятнадцать минут. Быстренько забросив всё в инвентарь я скомандовал выход и помчался домой. Я всё же успел, войдя в дом за минуту до срока. Мама отругала меня за то что я не пришел на обед, но потом всё же сменила гнев на милость. После ужина неодолимо навалилась сонливость и быстро раздевшись я рухнул на кровать и уснул.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/15146/298973>