

«Гроза Реликвий», так называлась группа авантюристов адамантитового ранга. Эта группа путешествовала по всему миру в поисках реликвий. Они обыскали больше всевозможных гробниц, подземелий и пещер, чем кто-либо другой.

Лидером «Грозы Реликвий» являлась молодая красивая девушка по имени Ксара Форк. Ее можно было отнести к воровским профессиям. Она имела выдающиеся способности, хотя и хуже, чем Дис Шеди из «Жнецов Успеха». Но то количество реликвий, которым обладала Ксара Форк, с лихвой все компенсировал, а внешность могла обезоружить любого мужчину. В ней было прекрасно все: тонкая талия, большая грудь, высокий лоб, пухлые губы, слегка курносый нос, темные волосы, заплетенные в косу, достающую до самого копчика.

Самая важная способность была «чувство реликвий». Она позволяла чувствовать близость сильных волшебных предметов. Именно благодаря ей «Гроза Реликвий» смогла собрать такое большое количество сильных волшебных предметов, а саму Ксару Форк можно было назвать самым богатым человеком на континенте. У нее не было огромного количества денег, но были реликвии, каждая из которых стоила целое состояние.

Широкий пояс с черепом на металлической бляхе, две кобуры и два маналета являлись одной комплексной реликвией. Маналет (от пистолет) представлял из себя маленький арбалет без плеч, стреляющий волшебными пулями за счет маны. Каждый мог выстрелить по двадцать раз при полном заряде. Зарядка происходила за счет владельца. Когда они лежали в кобурах, которые подвешены на поясе, то заряжались со скоростью один заряд в пять секунд. Ману для зарядов пояс вытягивал из владельца, причем достаточно большое количество. Полная зарядка обоих маналетов забирала почти девяносто процентов маны Ксары Форк, а ее запасы можно было сравнить с лучшими магами мифрилового ранга.

«Скалоруб» - маленькая кирка с изогнутой ручкой, клювик которой с одной стороны короткий, а с другой нормальный. Это оружие обладало тем же самым зачарованием, что и кинжалы «клык дракона» Дис Шеди из «Жнецов Успеха».

Бездонный рюкзак - маленький рюкзачок прямоугольной формы, который уменьшает вес, положенных в него вещей, в четыре раза. Бездонным же он был назван за то, что его реальная глубина в три раза больше. Едва ли можно достать дна, если полностью засунуть в него руку.

«Подъемник» - маленький кругляк, из которого можно было вытягивать веревку на длину до тридцати метров. Но, самое главное - это то, что эта штука могла притянуть своего владельца к привязанному концу веревки.

«Древоруб» - одноручный меч, который, в отличие от обычных, ближе к концу не сужался, а расширялся. Его особенностью было то, что он разрубал растения словно масло.

«Ботинки великого путешественника» - ботинки на шнуровке с высоким берцем, которые уменьшают урон от падения в два раза.

«Лук великого эльфийского снайпера» - просто очень сильный лук.

«Перчатки силы огра» - кожаные перчатки без пальцев, которые увеличивают физическую силу своего владельца.

«Нож душегуба» - пожалуй, слабейший из всех волшебных предметов Ксары Форк. Этот нож, заточенный с одной стороны и имеющий зазубрины с другой, гарантирует кровотечение при эффективном ударе.

«Всепогодная одежда» - обтягивающая майка и обтягивающие короткие шорты, которые идеально подчеркивают весомые выпуклости Ксары Форк. Эти предметы изменяют свой размер под хозяина, не портятся и поддерживают постоянную температуру. Несмотря на свою тонкость, они легко могут заменить шубу, а в пустыне будут охлаждать.

«Очки соколиного взгляда» - последний волшебный предмет Ксары Форк. Эти круглые черные очки позволяют смотреть, словно через бинокль, давая увеличение, по желанию хозяина, от одного до восьми раз.

Была еще одна реликвия, но Ксара ее съела. Это был препарат, дающий пожизненный иммунитет к ядам.

Помимо девушки, в «Грозе Реликвий» находилось два человеческих мужчины и один дварф и никто из них не мог похвастаться таким же обилием волшебных предметов, как Ксара.

Адан Сено - атлетически сложенный мужчина с щетиной. Его волосы уже были местами седые, но тело находилось в отменной форме. Из-за экипировки, он смахивал на работягу или погонщика скота, но никак не на авантюриста адамантирового ранга. Все дело было в реликвиях: «Шляпа работяги» и «Телескопический кнут». Кнут мог изменять длину, по воле хозяина, от двух с половиной до пятнадцати метров. Помимо размера, можно было немного повлиять и на его траекторию движения. Шляпа же усиливала силу оружия, если этим оружием является кнут, в полтора раза и имела причудливую форму с широкими полями.

Сомо Борц - темный маг. Темный, хотя бы потому, что всегда одет во все черное. Это был весьма своеобразный человек. Его черные волосы были аккуратно зализаны назад, а во взгляде его черных глаз всегда читалась легкая скука. Такими же аккуратными, как и прическа, были маленькие разделенные посередине усы. Телосложение было стройным, а рост высоким, что подчеркивали облегающие кожаные штаны. Что было странно для мага, так это то, что под плащом он носил легкую кожаную броню. Ни сама броня, ни магический жезл ничего особенного из себя не представляли. Его единственная реликвия - это «Плащ теней». Этот черный плащ мог спасти его раз в день от магической атаки и немного уменьшал стоимость большинства заклинаний.

Гимген - дварф. Он, как и все дварфы, имел густые брови и бороду. Его еще не седые волосы были собраны в чуб на затылке, который скрывал серый капю (шапка-капюшон), также покрывавший и плечи. Что можно было отметить особым вниманием у него, так это его броню. Ее было видно сразу. Чешуйчатый доспех работы дварфов. На каждой чешуйке красовалась руна. Помимо того, что этот доспех был прочнее любого другого чешуйчатого доспеха и имел большую защиту от магии, так еще давал своему хозяину бесконечную выносливость. Сложно, если вообще возможно, было найти кого-то с большей магической сопротивляемостью, чем дварф, облаченный в эту броню.

Сейчас, каждый из «Грозы Реликвий» находился в серьезной задумчивости. Недавно они нашли место, где должно было быть множество невероятно сильных реликвий. «Чувство реликвий» Ксары Форк еще ни разу не ошибалось, вряд ли ошиблось и в этот раз.

Согласно навыку, в том месте должен быть, как минимум, десяток реликвий, а сила некоторых из них больше всего, что Ксара Форк когда-либо видела в своей жизни. Но эти сокровища были недостижимы. То место было пещерой в горах, ограничивающих Каратийское королевство с востока и находящейся к северо-востоку от города Бренистон.

Каждый из «Грозы Реликвий» прекрасно понимал, что такое количество реликвий навряд-ли

лежит просто так. Скорее всего, их охраняет какое-нибудь могущественное существо, даже легендарное, что-нибудь вроде дракона. На то они и авантюристы адамантитового ранга. Один дракон их не остановит, тем более, если бой будет в пещере. Нужно провести разведку, чтобы подготовиться к тому, что ждет внутри и вперед. Кто же разграбит эту сокровищницу, если не адамантитовый ранг.

- Не нравится мне все это. Согласно проведенному расследованию, эта пещера не всегда была здесь. Еще и погода какая-то странная. Солнечный свет почти не проходит сквозь эти тучи. – Поделилась своим мнением Ксара Форк.

- Она могла возникнуть в результате землетрясения или ее кто-то сделал. – Предположил Гимген.

- Я, конечно, не дварф, но мне кажется, что так быстро и легко пещеру подобных размеров не сделать. Думаю, что сам процесс не остался бы незамеченным. – Смотря вниз, сказал Сомо Борц.

- Могу добавить, что ее уже давно должны были обследовать авантюристы. – Адан Сено чуть приподнял указательным пальцем шляпу перед своими глазами.

- Согласна с Аданом. Уже давно не было ни одного задания не то, что на исследование этой пещеры, но вообще любого, которое было бы к ней близко. Как будто кто-то или что-то не хочет, чтобы она была обнаружена. – Ксара Форк с задумчивым видом, прислонившись спиной к дереву, уперла подбородок в руку между большим и указательным пальцами.

- Даже, если пещера связана с верхушкой Каратийского королевства, нам то что? Главное – реликвии! Если сделаем все аккуратно, то никто не узнает, что это были мы. – Адан Сено осмотрел на своих товарищей, поглаживая рукоятку кнута, аккуратно свернутого и закрепленного на поясе.

- В любом случае, нам нужно провести разведку. – Сказала Ксара Форк и достала из рюкзака кучу человеческих костей.

- Начинаю. – Предупредил Сомо Борц и выхватил из под плаща небольшой жезл, а затем взмахнул им.

Кости пришли в движение. Каждая косточка заняла анатомически верное положение и, через каких-то десять секунд, перед авантюристами предстал скелет. Это был самый обычный и слабый вид нежити. Его вполне по силам было одолеть даже крестьянину.

Скелет зашагал к пещере. Он был уже в пятидесяти метрах.

- Развейвай заклинание! Быстро! – Неожиданно громким шепотом воскликнула Ксара.

Сомо Борц прекрасно знал, что, когда дело касается реликвий, любые действия этой девушки аргументированы, даже, если, поначалу, кажется иначе. Ее интеллект не раз раскусывал сложнейшие загадки в древних гробницах. В аналитике Ксара была непревзойденной. Естественно, что Сомо развеял свое заклинание и скелет тут же превратился в самую обыкновенную грудку костей.

- Я чувствую, что там появились еще реликвии, причем сильнее. В пещере что-то происходит. – Прояснила ситуацию Ксара.

- Телепортация. Там должен быть маг, способный на заклинания шестого уровня. – Все с такой же легкой скукой заявил Сомо.

- Минимум. – Поправила Ксара.

- Разве, это не просто легенды? Мы столько путешествовали по миру, но еще не встречали кого-то, кто мог колдовать заклинания седьмого уровня и выше. – Сомневающимся тоном спросил Гимген, приподняв густую бровь.

- Уже забыл про пятерку героев Самунского королевства? Возможно, что тут, внутри кто-то или что-то вроде них. – Посмотрела сверху вниз на дварфа Ксара Форк, а затем резко устремила взгляд в сторону пещеры. – И это что-то или кто-то скоро покажутся. Мое чувство реликвий говорит о том, что они движутся наружу, причем сразу все.

Вскоре, некие существа вышли из пещеры. Авантюристы были слишком далеко, чтобы видеть их, но Ксара Форк могла прекрасно чувствовать их волшебные предметы. Она ошибалась. Как же сильно она ошибалась.

Волшебных предметов оказалось куда больше, чем изначально думала Ксара. Но, что было более важно, так это сила лучших из них. Их сила была за гранью. Это были далеко не ее «Скалоруб» или «Бездонный рюкзак». Это были такие реликвии, ради одной из которых, королевства могли начать войну. Начать войну ради одной! А их там было больше, чем одна.

- Подождем, пока уйдут. – Приняла решение Ксара.

Каждый из авантюристов прекрасно понимал – какую опасность могут представлять существа с такими реликвиями и что им, скорее всего, не победить. Против того, чтобы дожидаться их ухода, никого не было и они стали ждать. Ждать тихо, без лишних разговоров и движений. Кто знает, на какой дистанции способны обнаруживать хозяева реликвий?

- Они далеко. Пора. – Объявила Ксара и, достав из рюкзака зелье, выпила его.

Помимо девушки, зелье выпил еще Сомо Борц. Это были «зелья ночного зрения», ведь уже настало темное время суток. Адан Сено предпочитал использовать свой «Вечный факел», которым можно было, в случае чего, ударить противника по голове.

Когда авантюристы подошли к пещере, то пришли в ужас от увиденного. От входа на запад вели множество следов. Они принадлежали гигантским паукам, скелетам, были человеческие и еще что-то двуногое, большое и тяжелое, что-то вроде огра. Такая армия монстров представляла серьезную опасность для любого города, не говоря о деревнях.

Большинство городов, в отличие от деревень, огорожены каменной или деревянной стеной. В мире, где свободно бродят различные монстры, считающие людей своей едой, строительство укреплений – не роскошь, а необходимость. Стены больше нужны для воспрепятствования проникновения отдельных особей, чем для обороны.

Найти незваного гостя в деревне достаточно просто, ведь их население варьируется от двух до четырех сотен человек. В городах людей больше в десятки раз. Помимо численности, поиски затруднит наличие канализации. Если монстр попадет в город, то его поиски станут не легкой задачей, которая потратит не мало времени и ресурсов.

Выживание деревень – вопрос с другим решением. Для этого существуют авантюристы. Они реагируют гораздо быстрее и профессиональнее, чем регулярная армия. Гнезда монстров на

территории королевства просто не успевают разрастаться, что исключает их армии. Таким образом, серьезные угрозы возможны только извне королевства.

Появление множество организованных монстров внутри государства – есть настоящий кризис. Любая деревня перед их лицом будет беспомощна. Но города имеют шанс за счет наличия стен. Они дадут время, необходимое для сбора оборонительных отрядов. Но, это при условии того, что монстры не умеют летать и лазать по стенам, как пауки.

Проблема была в том, что было много, как раз, паучьих следов. Возможно, были и летающие монстры – этого никто не скажет, ведь они не оставляют следов.

- Думаешь, внутри никого не осталось? – Адан Сено, поправив шляпу, покосился на Ксару Форк.

- Не знаю, как насчет монстров, нежити и механизмов, но волшебные предметы там еще есть. Слабенькие, конечно, но тем не менее. – Ответила девушка.

- Какой тогда смысл нам туда лезть? – Дварф шмыгнул горбатым носом.

- Информация. Узнаем – с чем мы имеем дело. Возможно, это поможет нам в будущем заполучить их реликвии. – Прищурившись, ответила Ксара. – Или какие-то следы напугали тебя настолько, что ты решил отказаться от возможности получения волшебных предметов?

- Не глупи! – Насупился Гимген.

- Хватит болтать! Мы теряем время! – Сказал Адан, снял с пояса хлыст и направился к пещере.

Оставшиеся трое авантюристов, ничего не произнося, последовали за ним.

Адан Сено прекрасно разбирался в ловушках и мог сражаться в авангарде. Он, как и его способности, были одни из самых странных среди всех авантюристов. Кто-то разрабатывал и оттачивал свои навыки за счет долгим и упорным трудом, но не Сено. То, чем он обладал, нельзя было отточить тренировками, это было дано свыше. Бог и удача – это могло полностью охарактеризовать суть способностей Адана.

Вечный факел осветил проход. Огонь предательски выдавал местоположение, но об этом можно было не беспокоиться. Следы показывали наличие паукообразных и нежити. Что первые, что вторые прекрасно видят в темноте и могут обнаружить свою жертву, даже если она не будет себя освещать.

Адан остановился и поднял руку со свернутым в кольцо хлыстом вверх. Все остальные, также остановились. Впереди была ловушка.

- По моему, тип механический. Больше ничего сказать не могу. – Сказала Ксара, разглядывая пол.

- Согласен. – Подтвердил Адан, присев на корточки и внимательно изучая ловушку.

- Если быстро обезвредить не получается, то используй «Божественное проведение». – Предложила Ксара.

- Похоже, придется. – Сделал заключение Адан, а затем закрыл глаза.

Когда мужчина снова открыл веки, то его зрачки отливали золотым свечением. Его реальность дополнилась полупрозрачной золотистой дорожкой. Она то и была «Божественным

проведением». Вне зависимости от ситуации, будь то минное поле или град шальных снарядов, если Адан будет идти точно по этой дорожке, то останется жив. Он может быть ранен, но не убит. Про такие способности считают, что их воплощает лично один из богов этого мира.

Авантюристы выстроились в змейку и пошли по извилистой дорожке.

Вполне вероятен вариант развития событий при котором происходит бой и группе придется быстро отступать. При подобном отступлении уже не получится соблюдать построение линией. К тому же, у Адана Сено может оказаться недостаточно маны для использования «Божественного проведения». Но «Гроза реликвий» не новички, а самый настоящий адамантитовый ранг. Они помечают безопасный путь маленькими светящимися камушками.

Вскоре стены больше не выглядели как горная порода, они стали выполненными из каменных блоков. Приятным дополнением стали горевшие факелы, расположенные на стенах. Это говорило в пользу теории о том, что это место обнажило землетрясение.

- Это все вечные факелы. - Пытаясь справиться с возбуждением, произнесла Ксара.

- Не то, чтобы они сильно ценились, но их количество... - Протянул Гимген.

- Если это подземелье было блокировано множество лет, то выжить здесь могла только нежить. Следы и смрад говорят об этом же. Но зачем нежити свет? - Подумал вслух Сомо Борц.

- Сейчас мы это и выясним. - Ответила на размышления товарища Ксара.

- Учитывая количество факелов, это должно быть очень богатое подземелье. - На лице Адана Сено заиграла перекошенная улыбка.

- Впереди зомби. - Предупредил Сомо Борц.

По коридору, к авантюристам корявой походкой приближался представитель низшей нежити. Только вот экипировку низшей назвать было нельзя. Металлические кираса, наручи, поножи, шлем без забрала и небольшой круглый щит хоть и находились в потертom состоянии, все еще казались весьма прочными. Скимитар вообще выглядел как новый. Он блестел.

- Всего лишь зомби!? - Удивился Адан. - Сейчас я его!

Легким движением руки хлыст простерся по полу. Теперь его длина составляла все пятнадцать метров, а значит и урон был максимальный.

Взмах и кнут взмыл в воздух, а затем со свистом отправился навстречу нешустрой нежити. Даже без «Шляпы рабовладельца», на своей наибольшей длине, хлыст наносил такие же повреждения, как отличный двуручный меч. У бедного зомби не могло быть ни одного шанса. Всего лишь одного удара хватит, чтобы оторвать или разнести ему голову.

Большинство авантюристов пожалели бы свои реликвии для убийства низкоуровневых монстров вроде зомби. Но Адан Сено получал удовольствие, когда использовал свой хлыст. Он применял его так часто, как только мог.

Звонкий щелчок ознаменовал попадание хлыста. Гибкий кнут обернулся вокруг шеи зомби, хлестнув кончиком и Адан потянул. Он хотел оторвать нежити голову или притянуть к себе и добить мечом.

Голова зомби осталась на месте. Сам он, также никуда не полетел, а, ускорившись, продолжил движение к авантюристам.

- Что за... - Адан взялся за кнут обоими руками и приложил все силы.

Старания авантюриста не принесли никакого результата, что беспокоило всю группу.

Поняв, что что-то идет не так, Ксара Форк не стала медлить и выстрелила из «Лука великого эльфийского снайпера». Стрела попала точно в глаз. Тем не менее, это никак не повлияло на нежить. Зомби, как будто, не заметил стрелу и продолжал движение с торчащим из головы древком с оперением. После этого, авантюристы осознали, что так просто эту нежить не упокоить. Но зомби был один. Был, но теперь уже нет. За его спиной шли еще несколько таких же, как он.

Такими темпами зомби скоро будут здесь. Конечно, самой разумной тактикой было бы постепенное отступление.

Адан запустил по хлысту волну вместе с мысленной командой, чтобы распутать хват. Кольцо вокруг шеи нежити расширилось и кнут начал возвращаться. В этот момент, зомби выпустил щит и схватил кончик плети. Теперь отступление было чревато потерей реликвии. Чтобы этого не произошло, требовалось нейтрализовать, захватившую его, нежить. Усугубляло положение то, что, если не сделать это быстро, то подоспеют еще несколько таких же.

- У одного из них волшебный предмет. – Сузив глаза, объявила Ксара.

- Сейчас не до него! – Выкрикнул в ответ Адан.

Зомби уже подобрался на расстояние удара и сделал замах. В этот момент, вперед вырвался Гимген и применил на нежити «Сокрушение». Дварф успел усилиться своими расовыми навыками «Сила гор» и «Скальная устойчивость».

«Сокрушение» - это сильнейший удар молотом. Он наносит колоссальный урон и своей мощью опрокидывает противника наземь.

Гимген упредил зомби, погрузив молот в голову. Не выдержав мощи боевого навыка, нежить упала на спину. Тем не менее, зомби еще шевелился.

Используя момент, Адан выхватил одноручный меч и попытался отрубить живому мертвецу кисть. Клинок столкнулся с бронированной перчаткой и издал металлический лязг. Доспехи нежити оказались даже более прочными, чем авантюристы ожидали.

Зомби попытался рубануть из положения лежа, но нога дварфа пресекла его движение. Несмотря на увеличение физической силы от «Силы гор», Гимген все еще ощущал значительное сопротивление. Теперь, когда зомби оказался фактически обездвижен, оставалось «затыкать» его.

Сомо Борц не был таким выдающимся магом, как Эмара Сизелинг из «Жнецов успеха». Его запасы маны также уступали той блондинке. В конце концов, Эмара считалась сильнейшим магом даже среди авантюристов алмазита ранга.

Малые запасы маны заставляли использовать заклинания более разумно. Именно поэтому Сомо редко использовал атакующую магию. Зачем тратить запас маны, если вполне неплохо могут атаковать другие члены команды. Но была и другая причина. Он не знал атакующих

заклинаний выше третьего уровня.

Сомо Борц оценил текущую ситуацию и выбрал тактику сдерживания. Он сотворил заклинание [Смоляное болото.]

На полу, перед приближающимися зомби, бесформенным пятном, словно клякса, расплылась тень. Она распростерлась на всю ширину коридора и стала осязаемой. Тень превратилась в черную, вязкую, липкую смолу, способную, как минимум, замедлить любого человека. Даже Солон Анцинт из «Жнецов успеха» не смог бы избежать последствий, потеряв в скорости движения. Разве что, Гимген, усиленный «Силой гор», не почувствовал эффекта.

Первый зомби шагнул в гигантскую «ловушку для тараканов», а за ним – второй. Но, ни один из них не замедлился. Это говорило о том, что их сила была сравнима с усиленным дварфом.

Глаза Сомо расширились в удивлении. Если прошлое заклинание не произвело эффекта, то пора атаковать. К счастью, его противники – нежить. В арсенале было заклинание специально для нежити – [Упокоить нежить]. Оно не принадлежало школе света и имело только второй уровень, но, за счет специализации на конкретном типе цели, его отношение урона к трате маны являлось самым большим. Это применимо не к каждому случаю, но к текущей ситуации. Дело в том, что магический арсенал Сомо содержит [Шквал темных клинков] – заклинание третьего уровня, создающей множество темных клинков, летящих в одну или несколько целей. Количество клинков зависит от магической силы. С текущим оружием и магической силой, Сомо этим заклинанием создавал семь темных клинков. Если бы его колдовала Эмара Сизелин из «Жнецов успеха», то создала от семи до четырнадцати штук, в зависимости от использования рук. Минус этого заклинания – физический урон. Темные клинки материализуются и растворяются после попадания в цель, а значит, их эффективность способна уменьшить простая броня. Судя по удару Адана Сено, зомби были облачены в очень прочную броню, значит [Шквал темных клинков] против них будет мало эффективен. С другой стороны, [Упокоить нежить] полностью игнорирует физическую защиту.

Выбор заклинателя был очевиден. Сомо Борц одной рукой направил жезл в сторону нежити и произнес заклинание, в то время, как другой провел по зализанным назад волосам.

Было видно, как под воздействием заклинания плоть зомби на лице высыхает и осыпается, но не так сильно, как хотелось. Для полного упокоения требуется еще не одно поражение [Упокоением нежити] и Сомо продолжил, а Ксара Форк присоединилась к нему.

Сжимая на вытянутых руках маналеты, девушка открыла огонь сразу с двух рук. Зомби не отличались высокой скоростью, поэтому целиться было легко и все снаряды попадали в цель. Одна за одной, волшебные пули врезались прямо в лицо нежити. Несколько секунд спустя, от него, как и от всей головы, ничего, кроме ошметков, не осталось. Три [Упокоение нежити] и четырнадцать волшебных пуль сделали свое дело. Как раз к этому моменту, лежащий зомби был «затыкан» и Адан вернул себе свой кнут.

- Можно уходить! – Выкрикнул дварф.

- У того, которого мы только что завалили, зачарованный скимитар! – Ксара указала маналетом на распластанное по полу безголовое тело.

Эти четверо давно путешествовали вместе и не нуждались в дальнейшем обсуждении. Волшебный предмет был близко, Ксара не сбежит без него. Взять его было не просто, но возможно, в конце концов, они – группа авантюристов высшего, алмазитонового ранга.

Гимген подскочил к ближайшей нежити и использовал на нем боевой прием отбрасывания. Молот Разрушения передал свою кинетическую энергию зомби и тот отлетел на добрых пять метров.

Адан атаковал безголовое тело кнутом, точнее его зачарованный скимитар. Первый удар плети поднял трофейное оружие в воздух, а второй притянул. Дело было сделано. Дварф откинул еще одного зомби и авантюристы змеей побежали на выход, следуя пути из светящихся камушков.

Отход мог пройти гладко, но этого не случилось. Между авантюристами и выходом на полу появился магический круг, а затем из него вылез скелет с черепом, горящим зеленым пламенем. Появился некромант.

- Заклинатель! - Выкрикнул Адан.

- Не останавливаемся! - Скомандовала Ксара, поднимая маналеты.

Свечение от круга призыва еще не пропало, а в призванного уже прилетели первые волшебные пули. Ксара бежала вытянув руки вперед и стреляя, а ее коса развивалась сзади, словно хвост. Сейчас был один из моментов, когда ей хотелось, чтобы грудь была размером поменьше.

Последним бежал Сомо Борц. Не останавливаясь, он сотворил заклинание [Защита от темной магии]. Это повысило его шансы сопротивляться магии некроманта, но последним отступал он из-за другого заклинания - единственное заклинание пятого уровня в магическом арсенале, [Поглощающий щит]. Оно способно полностью поглотить три любые атаки, вне зависимости от их силы. Единственное, что [Поглощающий щит] не мог существенно помочь с атаками по площади, но с этим могла справиться реликвия «Плащ теней».

Дорожка стала прямой и Адан, бегущий первым, стал помехой для стрельбы Ксары. До конца меченой дорожки оставались считанные метры и девушка этим воспользовалась. Она прыгнула на стену и, сделав несколько шагов по ней, оттолкнулась и полетела на призванного скелета. Во время пробежки по стене, кончились последние заряды в маналетах и их место в руке занял «Скалоруб».

Скелет с горящим зеленым пламенем черепом уже принял двадцать шесть волшебных пуль и вел себя странно. Он трясся и светился, но было не понятно, почему. Свечение могло быть как от его огня, так и признаком уничтожения. Ксара Форк не стала рисковать, экономя заряды маналетов и опустошила их полностью, а затем в прыжке разметала кости ударом «Скалоруба».

Последнее препятствие на пути было уничтожено и авантюристы успешно скрылись. Теперь им предстояло определиться с дальнейшими действиями.