

Глава 4. ...то будем действовать. (Часть 2)

□

□

Проснувшись, герой как всегда первым делом пошёл в ванну, а потом на кухню. Поев и собравшись, он быстро оделся. И уже стоя около дверей крикнул «я пошёл», и захлопнув за собой дверь, пошёл в школу.

Школьный день прошёл как всегда спокойно. Иосифа многие боятся или просто не желают с ним контактировать чтобы не навлечь беду, так что он всё время один, и после школы собрался идти домой, как у главных школьных ворот его кто-то остановил.

- Этерис! С тобой желает поговорить босс. Иди за мной. - Развернувшись, парень пошёл куда, а Иосиф остался стоять на месте.

- Я уже сказал Виктору что не собираюсь играть в его игры, так что лучше передай ему, чтобы он не лез ко мне. - Услышав отказ, парень остановился, и достав из кармана телефон, подошёл к герою и показал экран.

На экране была изображена женщина, мать Иосифа. Она сидела привязанная руками креслу с повязкой на глазах и кляпом во рту.

От предыдущего настроения Иосифа не осталось и следа, сейчас он был холоден, зол, и в какой-то степени в ярости.

- Где она?

- В надёжном месте, а теперь пошли, босс хочет поговорить... - Развернувшись, парень опять пошёл прочь, но резко почувствовал боль в спине, а потом и шее. Иосиф, подняв того за шею, развернул и посмотрел в его глаза.

- В последний раз спрашиваю, где она? - Говорил он уже полу демоническим голосом, а так как вся сцена происходит прямо перед школой, то многие уже обратили на них внимание, и даже позвали учителей.

- На складе, точный адрес знает только босс - Кряхтя и держась за руку Иосифа и собственную шею ответил парень.

- Тогда где Виктор?

- На базе, он сказал, чтобы я привел тебя туда...

Швырнув того о стену и больше не о чём не заботясь, герой побежал к тому месту, в котором он уже не раз бывал...

Учителя не успели вовремя, и подбежав к месту происшествия нашли лежащего с тяжёлыми ранами и несколькими переломами лишь того паренька. Ему сразу же вызвали скорую...

Тем временем, за буквально минуту, Иосиф уже был около развалин, и спустившись в подвал, нашёл там охрану, которую сразу же вырубил ударами о стены, и в последней комнате самого Виктора.

- О, наконец пришёл! Хмм, ты какой-то нервный, присядь, надо поговорить...

Виктор сел за стол и ждал пока напротив него не сядет Иосиф, но у героя были другие мысли.

Используя всю свою сверхчеловеческую скорость, он почти мгновенно оказался за спиной и «слегка» ударил Виктора, из-за чего тот ударился лицом о стол, сломал по-видимому нос, и разбил губы.

Далее Иосиф откинул кресло, на котором он сидел в стену, сломав его, а самого Виктора подкинул и ударом в грудь уложил его на столе.

- Скажи, ты же помнишь, что я сказал тебе в прошлый раз? - Подняв отломанный длинный деревянный брусок и встав рядом со столом, спросил герой. - Я сказал, что переломаю тебе руки и ноги. И знаешь, что? Я держу свои обещания, так что скажи где она, или я позабочусь чтобы ты до конца жизни ходил с инвалидностью... Хотя ты не сможешь ходить, я уж об этом позабочусь... А теперь отвечай, где она!

Держась за кровоточащий нос и ёрзая на столе, Виктор увидел направленные на него глаза Иосифа и его охватил страх.

===== Уведомление =====

Ваша аура истощает страх и ужас, вы получаете навык «Аура страха (пассивный) ур 1»

=====

- Стой, ты не понимаешь! Если со мной что-то случится... - Резкий удар по правой коленке Виктора заставил того взвизгнуть от боли и молча мычать, держать за повреждённую ногу.

- Повторять не буду, где она? - Спросил герой, и замахнувшись, уже хотел ударить по левой коленке, как его остановил плачущий Виктор.

- Стой! Я скажу, всё скажу, только умоляю прекрати... - Так как удара не последовало, то Виктор сразу рассказал адрес места, где держали его мать. - Если ты дашь мне позвонить, то я скажу своим людям, чтобы они привезли её сюда в целостности и сохранности...

Вновь удар, и боль прошла по телу Виктора. Но этот раз Иосиф раздробил левую каленную чашечку, из-за чего Виктор взвыл, и не выдержав такой волны боли, отключился.

Отбросив окровавленный брусок, герой второпях выскочил на улицу, и на секунду остановившись, вспоминая нужное направление, со своей скорости отправился к складу, на котором держали его мать.

Сам склад находился ближе к окраине города, в часе пути неспешным шагом, ну а наш герой добрался до него за полторы минуты. И вот, уже свернув и двигаясь по прямой, видя сам склад, подбегая к нему, время для Иосифа вдруг замедлилось.

Старое здание, которое уже долгое время используется для складских помещений, накрывает взрыв. Огонь и дым вырываются из только что разбитых окон, а само здание начинает рушиться. Стены потеряв достаточную прочность роняют крышу и всё здание разваливается, поднимая ещё большее количество дыма и пыли...

Упав на колени, Иосиф без эмоциональным лицом смотрел на то место, где должна была быть

его мать. И долгое время просидев там, Иосифа накрывали всё новые волны горечи, печали, сожаления, как вдруг его мысли успокоились и отчистились (из-за навыков) он почувствовал хладнокровие и гнев.

Встав с колен, Иосиф медленно развернулся и пошёл обратно, туда, где сейчас лежал Виктор.

Хоть герой и шёл довольно быстро, но всё же он не бежал, так что дошёл лишь за десяток минут, но вот что он увидел, его не обрадовало.

Рядом с «базой» Виктора находилось несколько машин полицейских, и к ним подъезжала скорая. Тут же вынесли Виктора на носилках и стали катить к скорой, как вдруг перед ними встал Иосиф.

- Парень отойди, у него тяжёлое состояние, его надо срочно отвезти в больницу! – Но герой их не слушал, он, взмахнув рукой, зарядил хорошую пощёчину Виктору, от которой тот стал приходить в себя.

- Уведите его! Он мешает... - Начал говорить врач, толкающий носилки, и к Иосифу уже стали подбегать пара полицейских, как вдруг этот врач отлетел на несколько метров, врезавшись в полицейских.

- Не мешайтесь – Послышался рык от уже не контролирующего себя Иосифа, который повернувшись к Виктору, схватил того за голову и направил его взор на себя.

- Почему? Почему произошёл взрыв?! Зачем! Отвечай мне!

Единственным ответом на вопросы было то, что он ничего не знает, не знает ни о каком взрыве, и когда герой вновь поднял его и стал трясти, Виктор вновь заплакал, умоляя отпустить его.

Подбежавшие полицейские тоже сложа руки не стояли, и вначале попытались просто оттащить Иосифа, но когда он их всех раскидал, то они достали электрошокер, и пистолеты с транквилизатором.

Получив заряд от электрошокера, Иосиф отпустил Виктора и развернулся к назойливым мухам.

- Стой или мне придётся стрелять! – Крикнул мужчина средних лет в форме, и увидев, что герой его полностью проигнорировал и приближается, выстрелил.

От первого выстрела ничего не произошло, так что полицейским пришлось выстрелить порядка десяти раз, после чего даже задействовать боевой патрон. Только после этого регенерация стала восстанавливать рану от выстрела и подействовали транквилизаторы.

Потемнев в глазах, герой упал, потеряв сознание.

Придя в себя и открыв глаза, первое что увидел герой, это системное окно.

=====

Вы прибыли на четвёртый этаж великого подземелья.

Для того чтобы выбраться отсюда, пройдите этаж и убейте главного босса.

=====

“Чёртово подземелье! Хочется просто взять и отдохнуть здесь, не вставая, и не заботясь о чём-либо...”

Так и не двигаясь, Абсоль провалился в бездумье, вошёл в некую медитацию, и пролежал так наверно несколько часов, пока его не вернул в реальность приближающийся шум.

Стук и бряканье всё больше напоминало звуки движущихся костей, и поднявшись с пола герой увидел, как к нему подходят несколько скелетов с обрывками тканей и мечами.

Недолго думая, Абсоль выпустив в них молнию, которая попал по ним, разбила одного на косточки, а других немного отбросив. Но не всё так легко, тот скелет, который развалился, стал собираться обратно, кости как намагниченные соединялись друг с другом и через десять секунд скелет уже целый поднялся и вновь направился к герою. Единственное отличие, которое было, это то, что сейчас у него отсутствовало часть HP над головой.

“Ясно, значит они могут собраться назад... Что ж, раз так, то надо качать навыки, не всё же время использовать поглощение...”

Ещё несколько раз выстрелив молнией, он уничтожил одного скелета и приблизился к другим для того чтобы проверить их устойчивость к физическим атакам.

Хоть это и были скелеты, но они были довольно быстры, из-за чего было сложно уклоняться от их мечей. Но всё же нанёс вначале одному обычный удар, от которого тот отлетел и развалился, и «серьёзный удар» по-другому, от которого тот тоже отлетел и развалился, но череп, на который и был нанесён удар рассыпался в пыль.

Собравшись, скелет с головой стал опять атаковать с обычной скоростью, но вот скелет без черепа снизил свою скорость и стал наносить удары менее слаженно, из-за чего от него было легко уклоняться.

Добив скелетов, Абсоль увеличил уровень, и убрав в инвентарь деньги и камни душ, открыл статус.

“С каждым разом, с каждым новым уровнем мобы становятся всё сильнее и сильнее... Думаю стоит увеличить свои характеристики...”

Нажав на плюсики у силы, он стал увеличивать её до 300, потом 400, и остановился лишь на 500.

===== Уведомление =====

Сила достигла 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с силой.

Получен навык «Усиленный урон (пассивный) ур 1»

Получен навык «Сила (пассивный) ур 1»

Получен навык «Аура силы (пассивный) ур 1»

=====

Получив три пассивный навыка увеличивающих урон и силу, Абсолют так же прокачал выносливость до 500.

===== Уведомление =====

Выносливость достигла 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с выносливостью.

Получен навык «Увеличенная выносливость (пассивный) ур 1»

Получен навык «Выносливость (пассивный) ур 1»

Получен навык «Сопротивление физическому урону (пассивный) ур 1» (данный навык уже существует, так что его уровень увеличен)

=====

Не открывая описания к новым навыкам, герой продолжил увеличивать все остальные характеристики до 500, после чего посмотрел на результат.

===== Уведомление =====

Ловкость достигла 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с ловкостью.

Получен навык «Увеличенная скорость (пассивный) ур 1»

Получен навык «Звуковая скорость (активный) ур 1»

Получен навык «Аура скорости (пассивный) ур 1»

=====

===== Уведомление =====

Интеллект достиг 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с интеллектом.

Получен навык «Продвинутая магия (пассивный) ур 1»

Получен навык «Контроль магии (пассивный) ур 1»

Получен навык «Высшая магия (пассивный) ур 1»

=====

===== Уведомление =====

Мудрость достигла 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с мудростью.

Получен навык «Разум мудреца (пассивный) ур 1»

Получен навык «Увеличенная скорость мышления (пассивный) ур 1»

Получен навык «Трансцендентальный разум мудреца (пассивный) ур 1»

=====

===== Уведомление =====

Удача достигла 500, вы получаете дополнительные навыки, связанные с удачей.

Получен навык «Критический урон (пассивный) ур 1»

Получен навык «Полное отражение (пассивный) ур 1»

Получен навык «Вмешательство в судьбу (пассивный) ур 1»

=====

Итак, подведём итоги, теперь Сила со всеми добавками равна... А хотя, лучше показать статус.

===== Статус =====

Имя: Абсоль

Класс: Мироход, игрок

Уровень: 10

Здоровье, НР: 5000/5000

Мана, МР: 5000/5000

Сила: 500 (+20% или +100) +/-

Выносливость: 500 (+20% или +100) +/-

Ловкость: 500 (+35% или +175) +/-

Интеллект: 500 +/-

Мудрость: 500 +/-

Удача: 500 +/-

Очки характеристик: 13 702 520

Деньги: 593 000

=====

Ко всему прочему, восстановление НР (500 + 10% или 50) = 550 в секунду, а восстановление МР (500 + 100% или 500) = 1 000 в секунду.

“Отлично, надо опробовать новую силу...”

Сжав кулаки, Абсоль побежал в глубину лабиринта этого этажа, ища новый скелетов.

Из-за высокой скорости героя, пробегая мимо группы скелетов, он наносил по одному удару на каждого, и когда сбавил скорость и развернулся посмотреть на результат, он был сильно удовлетворён.

Все скелеты после ударов разлетелись, оставляя после себя немного пыли и лут, их НР падало до нуля от одного удара...

Так и продолжил Абсоль разносить мобов на этом этаже, иногда встречая вместо скелетов зомби и гулей, и вот, зачистив весь этаж за короткое время и подняв уровень до 16, он дошёл до главного босса.

=====

Лич. ур 46. НР - 4400/4400 МР - 5800/5800 - маг-некромант, ставший нежитью. Имеет большой запас маны. Босс 4 этажа.

=====

“Маг-некромант... У него должны быть интересные навыки... Да, просто убить его будет растратой, так что использую поглощение”

Видимо из-за того, что это босс, он успевал реагировать за движениями Абсоля, и «выстрелив» парой тёмных сфер, он привал руки, которые должны были схватить героя за ноги, но увы, не получилось. Абсоль всё равно добрался до него и активировав навык, поглотил его.

=====

Вы поглотили Лич 46 уровня.

Выберите что делать дальше:

Опыт накопленный личом - Поглотить/Не поглощать

Память, воспоминания, и знания лича - Поглотить/Не поглощать

Душа лича - Поглотить/Не поглощать

Навыки лича:

«Манипуляция тёмной энергией (активный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

«Сопrotивление физическому урону (пассивный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

«Сопrotивление магическому урону (пассивный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

«Призыв низшей нежити (активный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

«Магия душ (активный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

«Тёмная магия (пассивный) ур 1» - Поглотить/Не поглощать

=====

Как всегда, поглотив все навыки, герой взглянул на опыт...

“Опыт, это же вещь связанная с уровнем? Чем больше опыта, тем выше уровень... Что ж, до этого я не поглощал чужой опыт, так что стоит проверить”

Нажав на «поглотить» рядом с опытом лича, у Абсоля появилось системное уведомление.

===== Уведомление =====

Ваш уровень повысился на 28.

=====

“Ого, так это быстрый способ поднимать уровни! Ладно, теперь у меня 44 уровень... Ладно, посмотрим, что дальше...”

Подойдя к двери, он нажал на «перейти на следующий этаж», после чего засветился и переместился дальше.

=====

Вы прибыли на пятый этаж великого подземелья.

Для того чтобы выбраться отсюда, пройдите этаж и убейте главного босса.

=====

□

□

Для тех, кому интересно описания навыков...

===== Навыки =====

Акаузальность (пассивный) ур МАХ - способность существовать вне вселенных и всего пространства-времени.

Концептуальное поглощение (активный) ур МАХ - способность поглощать всё что угодно в неограниченных количествах.

Разум игрока (пассивный) ур МАХ - пассивный навык, позволяющий сохранять спокойствие в любой ситуации. Даёт иммунитет к ментальным атакам.

Тело игрока (пассивный) ур МАХ - пассивный навык. Человек по-прежнему чувствует боль и получает повреждения, однако при этом тратятся очки жизни (НР), и если их восстановить, то раны и боль полностью исчезнут. Если же полоска НР упадёт до нуля, человек умрёт.

Инвентарь (пассивный) ур МАХ - карманное измерение, позволяющее перемещать в него вещи и доставать их обратно при необходимости.

Переводчик (пассивный) 10 ур - способность говорить и писать на большинстве известных языков.

Вмешательство в судьбу (пассивный) без ур - возможность вмешиваться в естественный ход судьбы. (Те, кто смотрел Врата Штейна поймут смысл этого навыка. Сколько бы не пытались спасти Маюри, отправляясь в прошлое, она раз за разом умирает)

Предчувствие (пассивный) ур 1 - пассивный навык, позволяющий заранее прочувствовать приближение какой-либо опасности.

Анти критический (пассивный) ур 1 - уменьшает вероятность того, что вы умрѐте с первого удара. -10%

Полное отражение (пассивный) ур 1 - с небольшой вероятностью (10%), любой получаемый пользователем урон (физический, магический, духовный) отразится.

Улучшенный слух (пассивный) 1 ур - улучшает слух.

Улучшенное зрение (пассивный) 1 ур - улучшает зрение.

Улучшенное обаяние (пассивный) 1 ур - улучшает обаяние.

Улучшенная память (пассивный) 1 ур - улучшает память.

Кислотный плевок (активный) ур 1 - навык, позволяющий вырабатывать сильную кислоту и стрелять ей.

Регенерация (пассивный) 1 ур - быстрое восстановление HP пользователя. +10% к скорости восстановления HP.

Усиление (активный) 1 ур - способность усиливать себя, становясь быстрее, сильнее, выносливее, крепче. +100% на 60 секунд.

Грубая кожа (активный) ур 1 - увеличивает выносливость на 1.

Крысиная ярость (активный) ур 1 - усиливающий навык, даёт +10 к выносливости и +10 к силе, время 60 секунд.

Физическая выносливость (пассивный) ур 1 - навык, повышающий прочность тела и уменьшающий урон от физических атак. На данный момент урон снижается на 10%.

Сопrotивление физическому урону (пассивный) ур 23 - способность игнорирования физического урона, на данный момент игнорируется 23%.

Увеличенная выносливость (пассивный) ур 1 - навык, добавляющий к выносливости пользователя +10.

Выносливость (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий постоянную выносливость пользователя на 10%.

Скорость (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий постоянную скорость движения пользователя. На данный момент ускоряет на 10%.

Ускорение (активный) ур 1 - увеличивает скорость движения тела. +5%

Увеличенная скорость (пассивный) ур 1 - навык, добавляющий к ловкости пользователя +10.

Звуковая скорость (активный) ур 1 - навык, увеличивающий на короткое время ловкость пользователя на 100%. Время 60 секунд.

Боевые искусства (пассивный) 1 ур - способность изучения боевых искусств.

Серьёзный удар (активный) ур 1 - дополнительный урон. +10%

Сила великана (активный) ур 1 - навык, значительно увеличивающий физическую силу. Этот навык можно использовать на союзниках. +100 на 60 секунд.

Усиленный урон (пассивный) ур 1 - урон наносимы любым оружием увеличивается на 10%.

Сила (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий постоянную силу пользователя. На данный момент сила увеличена на 10.

Критический урон (пассивный) ур 1 - с небольшой вероятностью (10%) вы нанесёте на 100% больше урона.

Аура (пассивный) 1 ур - способность управлять собственной аурой.

Аура страха (пассивный) ур 1 - специальные аура внушающая страх в сердца разумных.

Аура силы (пассивный) ур 1 - специальные аура, увеличивающая силу союзников и уменьшающая силу противников. +10%

Аура скорости (пассивный) ур 1 - пользователь двигается настолько быстро, что вокруг него образуется аура скорости, уменьшающая сопротивление и увеличивающая его скорость. +10%

Прагматичность (пассивный) 1 ур - способность быстрее и легче усваивать полученную информацию.

Контроль маны (пассивный) ур 1 - навык, позволяющий лучше контролировать и чувствовать ману. Ускоряет восстановление МР, увеличивает её объём, также увеличивает магическую и физическую защиту, а кроме того повышает урон от магических навыков.

Регенерация МР (пассивный) ур 1 - увеличивает восстановление маны. +10%

Продвинутая магия (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий урон от магических атак и снижающий расход маны. Урон увеличен на 30%, а расход снижен на 30%.

Контроль магии (пассивный) ур 1 - навык, позволяющий эффективно расходовать ману. Расход маны снижен на 10%.

Высшая магия (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий урон от магических атак и снижающий расход маны. Урон увеличен на 50%. Расход снижен на 50%.

Разум мудреца (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий восстановление маны на 30%. Также на 30% увеличивается и магическая защита.

Увеличенная скорость мышления (пассивный) ур 1 - навык, позволяющий мыслить со скоростью превышающую человеческую и увеличивающий объём памяти пользователя в тысячи раз по сравнению с обычным человеком. Также снижает время, которое тратится на активацию заклинаний, на 50%.

Трансцендентальный разум мудреца (пассивный) ур 1 - навык, увеличивающий восстановление маны на 60%. Также на 60% увеличивается и магическая защита.

Магическая защита (пассивный) 1 ур - ослабляет магические атаки на 10%.

Сопротивление магическому урону (пассивный) ур 1 - способность игнорирования магического урона, на данный момент игнорируется 1%.

Осмотр (активный) ур 1 - навык собирающий и показывающий информацию о том или ином предмете или человеке.

Молния (активный) 3 ур - способность стрелять молнией.

Телекинез (активный) 1 ур - способность влиять на предметы силой мысли.

Развеять (активный) 1 ур - способность развеивать заклинания, вероятность 10%.

Огненное дыхание (активный) 1 ур - способность испускать огненный столб изо рта.

Защита молний (пассивный) 3 ур - способность покрывать себя молниями и отражать атаки.

Магический щит (активный) ур 1 - навык, позволяющий собрать ману и придать ей форму щита. Этот щит защищает от атак, а также отражает часть атак обратно.

Умеренная мана (пассивный) ур 1 - навык, позволяющий лучше контролировать и чувствовать ману. Увеличивает урон от магических атак, а также снижает потребление маны.

Магическое зрение (активный) ур 1 - способность видеть в другом спектре зрения. Как при тепловом зрении, вы можете видеть ману и различать различные её типы.

Манипуляция огня (активный) ур 28 - способность манипуляций с огнём. Можно создавать, контролировать, и поглощать огонь.

Манипуляция Электричеством (активный) ур 1 - способность манипуляции с электричеством. Можно создавать, контролировать, и поглощать электричество.

Манипуляция тёмной энергией (активный) ур 1 - способность манипуляции с тёмной энергией. Можно собирать, придавать форму, поглощать, и развеивать тёмную энергию.

Призыв низшей нежити (активный) ур 1 - навык, позволяющий призвать низшие виды нежити: скелет-воин, скелет-лучник, скелет-маг, зомби.

Магия душ (активный) ур 1 - навык, позволяющий контактировать и манипулировать слабыми душами.

Тёмная магия (пассивный) ур 1 - навык, дающий родство с тёмной магией. Любая тёмная магия усиливается на 10%.

+ Одноразовое усиление навыка - навык, позволяющий один раз улучшить любой навык, увеличив его уровень.

=====