

Глава 21 "Конец..?"

Я в очередной раз проверял, как дела у гоблинов и зарнков с раскопками.

- Господин... - Луэнэра мысленно сказал лишь это, показав мне что видит она.

Случилось, одна из вещей которых я опасался.

Луэнэра и Амберфаер, отступали неся с собой ядро подземелья. Эрмин остался с монстрами прикрыть их. А я бежал к ним на встречу.

На нас напал один из личных героев страны, которая воевала с королевством Голдэн, на территории которого находится наше подземелье.

В этом королевстве мы единственное подземелье. А разница между двумя солдатами тренирующимися одинаковое количество лет, будет можно сказать огромна, если у одного будет первый уровень, а у второго хотя бы восьмой. Авантюристы, обычно сами справляются с монстрами, солдат же придется довольно долго тренировать чтобы научить охотиться. По этому самым простым, быстрым способом увеличивать уровень солдат, без войн, это подземелья.

Я не замечал этого, но моя скорость была намного выше чем раньше, но это не помогло нам.

Герой уже собиравшийся подойти и добить последнего врага, увидел как кто-то бежит к ним из пустыни на высокой скорости. Он остановился и один из лучников в его команде, поднял лук чтобы добить врага. Герой поднял руку и остановил его.

Герой со своими компаньонами, остановились увидев меня и я без помех добежал до Луэнэры. Амберфаер... уже погибла.

Лайт опустил голову и чуть не споткнулся, когда почувствовал пустоту, но она сразу покинула его, так что он снова поднял голову и ускорился побежав к Луэнэре.

Спотыкаясь, Лайт подбежал к ней.

Упав возле нее. Я быстро осмотрел ее раны.

... Даже будь у меня заклинание лечения, мне бы не хватило маны спасти ее.

- Создатель... - Луэнэра положила свою руку, мне на скулы.

- Я говорил что, меня смущает это название. - Я накрыл руку Лу своей и нежно взял ее на руки. Она слегка кашлянула и снова посмотрев на меня улыбнулась.

- Можно, тогда я назову вас, отцом... - Ее взгляд, уже начал тускнеть.

-...Да, ведь ты моя дочь... Лу.

- Па...

- Лу, ЛУ!...Прости... Мне нужно... было создать вас в пустыне... - Я приподнял Лу и аккуратно прижал к себе.

Герой и его группа могли видеть, как в глазницах скелета, разгорается пламя... пламя не одного цвета. Там было яростное красное, но его было меньше, чем синего. Произошло еще одно изменение, от глазниц и верхней челюсти, появлялись две красные симметричные линии.

Скелеты не могут плакать, поэтому их негативные эмоции, не могут вылиться через слезы, их эмоции могут вырваться лишь через ярость, опустошение также обходит скелетов стороной. Именно скелетов.

Герой начал двигаться, подходя ко мне.

- Я отомщу тебе... чтобы не случилось... - Когда он был в пяти метров от меня я начал говорить. Он вздохнул и ответил.

- Не сможешь, богам плевать на нас, они не воскресят и не помогут те...

- Судишь по нескольким богам, или по отношению их к тебе? - Перебил я героя. Что угодно, отомстить как угодно, каждую секунду. Физической болью, моральной, психической, ломая все его схемы, какой бы не был слаб удар и ничтожен, я не упущу не одного.

Герой на секунду замер, видимо я прав. Но продолжил.

- А большинство обычных людей о тебе не знает. Так что если это королевство попытается вернуть тебя к жизни. Мы легко сможем помешать им, пытаюсь сами воскресить тебя... но не воскрешая. Так же, даже если кто-то сильнее нас, попытается вернуть тебя к жизни... мы распространим информацию, о твоих способностях и весь мир объединится против тех, кто решил вернуть тебя.

Лу... Не обращая внимания на героя, который был уже в шаге от меня, я тихо положил Лу на землю и сложил ее руки на груди.

На ее лице была улыбка. Хотя бы она улыбалась, она не была одна перед смертью. А Эрмин и Амбер...

Вывхватив меч, я резко поднялся и ударил по герою, что был слева. Ярость? Гнев? Они были нечем, по сравнению с моим желанием чтобы Лу, Эрмин и Амберфаер жили. Я убью его и верну их.

- Лицемерная мразь, если бы ты действительно, был добрым, ты бы не говорил этих слов. Ты просто хочешь увидеть мою ярость, страх, или сожаления...- Члены группы героя не обратили на мои слова внимания, кроме одного. Разведчик слегка отвел голову.

Лицо героя осталась беспристрастным... почти, его губы дергались. Видимо он старался не улыбнуться. Что бы он не говорил он мразь и видимо это знают даже его союзники.

Но его губы перестали дергаться. Он имел слабое магическое восприятие и видел, что со скелетом что-то не так.

- Кхр.- "Герой" вдруг скривился от боли. В левом боку торчал кинжал. "Герой" лишь успел подумать. "Когда успел?" Лайт, видя что противник отвлекся, схватил меч "героя" рукой, после

чего плечом уперся в острие своего меча, нанося удар в сторону врага. Когда произошел удар, скелет схватил меч обеими руками и с силой отводил его в сторону как будто работая пилой по дереву.

- Да как... - Герой не понимал, используя на скелете анализ, он видел что его статусы не изменились... только добавилось несколько навыков.

<Создатель навыков ур.1> - Навык позволяет существу создавать навыки и дарить их другим, для обычного существа невозможно воссоздать навык Создатель навыков на других. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая некую возможность. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания. Существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

На последних трех предложениях, "герой" на время впал в шок. Он не понял что это значит. Какие другие миры? Какая мировая энергия? Разве навыки не являются частью своего владельца?

<Архиститель ур.1> - подавая и контролируя эмоции, делая из них своих союзников, позволяет силой воли, выйти за пределы возможностей, сражаясь с врагом. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая силу. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания и существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

<Абсолютная воля ур.1> - Высшая форма силы воли. Сильно повышает силу воли, также делает существо более решительным. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая некую возможность. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания. Существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

<Само развитие уровня ур.1> - Пассивно, увеличивает уровень существа. Практически бесполезно на первом уровне. В особых ситуациях, дает больше опыта.

<Пассивное усиление ур.1> - На первом уровне, увеличивает характеристики на 10%, но в статусе остается уровень характеристик без увеличения.

Этот навык все равно не объясняет, почему он стал сильнее. Он стал сильнее, как будто все характеристики повысились минимум в два раза а не на десять процентов.

<Боевой хаос ур.1> - Обладает множеством эффектов. Аура дезориентирующая врагов, заставляющая их видеть в ошибке врага, приманку. В приманке ошибку, бояться, не атаковать, совершать ошибки при атаке и защите. Встроенное улучшение, улучшающие мыслительные

процессы давая инстинкты в бою, на выдумывании приемов. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая силу. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания и существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

От этого навыка скорее всего он и решил отвести меч рукой, ударить своим плечом по своему мечу, чтобы увеличить силу удара массой, а потом резать мечом.

<Воля к жизни ур.1> - Статусное здоровье, не предел. Помогает держаться даже при критических повреждениях, например не работающего, остановившегося сердца. На высоком уровне, может позволить выжить даже при повреждении мозга. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая силу. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания и существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

У скелета нет мозга, но для него мозг это череп. Если череп сильно поврежден, то скелет мертв. Этот навык уменьшает эту слабость.

<Задержка души ур.1> - Даже при полном повреждении мозга или его отсутствие, или других органов, душа на время задерживается и может управлять телом и ощущать все как без повреждения. Навык является встроенным, одноразово улучшая существо, а не постоянно давая силу. Благодаря чему, не берет мировую энергию, для своего поддержания и существо не теряет эффект от этого навыка в других мирах.

Для скелета это значит, если у него полностью раздроблена голова, он все равно некоторое время сможет управлять телом и ориентироваться в окружающем пространстве, как будто у него еще есть псевдо глаза.

Но... все произошедшие лишь ошеломило героя, тот же кинжал был плохого качества, удар был произведен без замаха и рана была не критичной. А если бы "герой" не решил потренироваться в бою без доспехов, то кинжал бы точно не пробил его доспехи и был бы бесполезен.

Не смотря на возросшую силу и скорость. Скелет был примерно наравне лишь по скорости. В силе он проигрывал, не только из-за того что он скелет и его раса в общем хуже при развитии силы, но и в том что пропасть между силой и скоростью, у героя была выше чем у скелета, а у последнего сила возросла почти в столько же раз как и скорость.

Ударив мечом, "герой" отбил меч скелета, из-за чего от силы удара меч отлетел за спину скелета. Но тот не потерял равновесия, сделав несколько странных... легких движений, отошел за мечом постепенно понижая инерцию.

<Легкий боевой шаг ур.1> - Отличается от легкого шага, сосредоточенного на скрытности. Легкий боевой шаг, имеет все возможности легкого шага, но так же может использоваться в бою.

- Тьфу... надоедливый. Покончим с ним побыстрее. - Сплюнув герой сказал-приказал, своим компаньонам атаковать вместе с ним.

Один лучник мгновенно прицелился и выстрелил в скелета, второй слегка задержался.

Пламя внутри глазниц скелета, пылало яростно... но не бушующие. Оно пылало, но как будто сдерживалось.

Подняв руку, скелет без особых усилий, слегка изменил полет стрел и не стал даже уклоняться.

"Герой" почувствовал, что навык дающий ощущения опасности, стал бить тревожнее. Да и он видел, скелет был уже быстрее чем он, но еще сильно отставал по физической силе.

Увернувшись от стрел, скелет завертелся отбивая удары теневого меча и уворачиваясь от твердой магмы. Маг в команде героя, был самым сильным, возможно он смог бы победить всю команду в одиночку. Хотя у него был посох, он без особых усилий использовал три заклинания и без него.

Магматические шары. Теневые мечи. Каменные големы.

Големы призванные им работали на его мане. Так что они в отличии от элементарей подземелья, зависели от мага и рассыпятся, как только у него закончиться мана.

Каменные големы, были медленными... и даже не особо живучими. Скелет быстро разносил их. Големы и элементарии различались. Элементарий был цельным и мог быть жидким, или твердым. Голем мог быть лишь твердым и он не мог быть сплошным, а точнее количество магии в нем, зависело не только от качества сырья, но и его раздробленности. Например, два голема, одинаковых по весу и сырью. Но один состоит из двадцати камней, а второй из двухсот но поменьше. Какой сильнее? Тот что состоит из двухсот. Поскольку от размера зависит лишь количество маны, но после минимума, вся мана становится запасной. По этому, если ударить с достаточной силой, можно с одного удара, отбить кусок, даже если в нем еще было много маны. Сила связи между кусками и максимальное количество маны, в куске сырья, определяется двумя вещами, качеством сырья и мастерством создающего, или призывающего.

Скелет легко отбивался и уклонялся от теневых мечей. Но пару раз по нему попали магмовые шары.

Спутники героя щитоносец и воин, тоже вступили в бой. Маг перестал использовать заклинания элементарей и метеоров. Оставив лишь теневые мечи и начал помогать "герою", щитоносцу и воину. Он не был силен в поддерживающих заклинаниях. Но его уровень был высок, так что его заклинания поддержки оказывали ощутимую помощь его спутникам, которые были намного слабее чем он.

Скелет стал быстрым. И даже потихоньку становился сильнее... и даже повысил уровень.

Герой проверил его статус, после чего проверил свой статус... его собственный уровень не понизился, но уже имеющийся опыт, уменьшился.

Это было из-за навыка.

<Кража опыта ур.3> - Сражаясь с противником, крадется его опыт. Невозможно уменьшить уровень врага, но можно украсть, заработанный опыт, который хранился для следующего повышения. Количество воруемого опыта, не зависит от силы владельца, а зависит от уровня навыка и уровня врагов, с которыми ведется сражение. Навык можно отключить. Навык, не будет работать, на существ из других миров.

Глаза "героя" округлились. Не только он. Опыт крался у всей группы. Поскольку герой получил урон, он потерял больше всего опыта. Воин и щитоносец, не получившие еще не одного удара, практически ничего не потеряли. Маг который не сражался вблизи, но очень активно сражался магией, потерял еще меньше.

Лучники потеряли меньше всего, крохи. Меньше в несколько десятков раз, чем нужно для повышения с первого по второй уровень, одному из слабейших существ... но потеряли.

Затяжное сражение с этим монстром, не только опасно... но и очень неприятно.

Воин ударил мечом в брешь обороны скелета. Тот не смог защититься и получил свой первый прямой удар за все время боя.

И его рука была отрезана.

Правая рука держащая меч, упала на пол и скелет остался безоружным.

Герой не удержался и улыбнулся замахиваясь для решающего удара. Даже если скелет, стал крепче, даже если у него есть воля, его здоровье увеличилось лишь от уровня и очень мало.

Огонь в глазницах скелета, до этого пылающий решимостью, резко запылал от ярости.

Чувство опасности, героя до этого подающие серьезные но всего лишь опасения. Сейчас заорали в ужасе.

Скелет оттолкнулся от земли и моментально оказался перед героем.

Пальцы его левой руки, пронесли к глазам героя. Так же он укусил героя за шею.

Не успев отреагировать, герой даже не успел закричать, когда пальцы пронзили его глаза, они быстро дошли до мозга и убили героя.

Скелет не ожидающий так быстро убить врага, что пару секунд назад был сильнее его во много раз, продолжал терзать ему глотку.

В этот момент, воин решил покончить с ужасным врагом одним ударом и просунув меч между ребер скелета, схватил железной перчаткой за конец меча вышедшего из груди скелета и ударил того ногой.

Хребет скелета был разорван. Крепко держа меч, и толкая скелета, воин перерубил его хребет.

Несколько десятков секунд, щитоносец и воин разбивали кости скелета.

Его верхняя половина продолжала терзать героя, не понимая что тот уже умер. А нижняя к ужасу щитоносца , пыталась встать.

Тем временем. Парень, с красивым лицом превосходящим, любую модель, грустно улыбнулся.

За очень маленькую долю секунды, этот парень успел провести в своей голове долгое дискуссию с самим собой и фантомами.

Если бы умер Лайт, Луэнэра, смогла бы вернуть его к жизни. Если бы умерли хранители,

благодаря связи с Лайтом, Луэнэра смогла бы их призвать-воскресить.

Поскольку подземелья, живут практически неограниченное время, если они умирают, их нельзя вернуть к жизни.

Но души подземелий, созданных скелетом, привязаны к нему. И если подземелья будут уничтожены, то скелет сможет их "воскресить", создав их заново. И у них будут воспоминания, сила и навыки что были до смерти.

Но... к чему привязаны души подземелий и хранителей. К навыку создания подземелий, Лайта. Или к души самого Лайта.

Во втором случае, он возможно... только возможно сможет "воскресить" их. В первом случае... точно нет, в этом мире, душа не сможет остаться привязанной к навыку погибшего существа. Во всяком случае, такого навыка пока нет.

А "герой" то тупенький. Он даже не заинтересовался почему скелет пришел из пустыни.

А еще и "Создатель навыков". Под определения "Обычные существа", в этом мире попадают и боги. Единственные две души, которые не являются обычными существами, это, душа мира и один из богов, который тесно общается с ней. Но это было ожидаемо. Мир лично, забрал душу Лайта и нескольких других людей. Но только всем кроме Лайта и еще одного человека, он сразу выдал создатель навыков.

Ох уж эти души мира, всегда кажется, что они не серьезно подходят к делу, стараясь лишь напустить таинственности. Хотя это так и есть, они все равно умудряются, в большинстве случаев, получить потрясающий результат.

Во всяком случае, в связи с игрой, мир хочет повысить свой ранг, или хотя бы стать значительно сильнее, в короткие сроки. Так что Лайту и всем ему подобным, придется сильно постараться и стать сильнейшими. По-этому, мир старается им как бы помогать. И при этом заставлять висеть на краю пропасти.

Жестоко, но мирам, такого низкого уровня, по другому почти невозможно, усиливать своих избранных.

Но вот только у Лайта, слишком мало шил в одном месте, которые еще и сами по себе маленькие. На роль избранного, он тянет пока с натяжкой. Отсюда и множество проблем.