

День 34? — 59-ый уровень лабиринта.

Глаз Абрасекса уникальная вещь – он позволяет видеть будущее, полностью предугадывая движения противника. Правда, сейчас я могу видеть максимум одну-две секунды вперед, но этого достаточно, чтобы отбивать атаки противников. Глаз также будет полезен для игры в покер, а самое главное для ловли рыбы, ведь я заранее буду знать, куда она собирается плыть. Вот только мне нужно больше информации, я не понимаю правил, по которым работает глаз. Иногда он работает, но тут же перестаёт, активируется, когда захочет, а не когда мне нужно, и еще не понятно, пожирает ли он ману или нет. Нужно больше информации, но для начала бы выбраться из этого чертового лабиринта.

Мы отправились дальше, ведь отдыхать просто некогда.

На пятьдесят девятом этаже нас ждали чумные собаки, по их умирающим лицам видно, что монстры сами хотят, чтобы их убили, так что я им помогал без зазрения совести. Чтобы отпугивать большие стаи, использовал шарики с едким запахом, и тогда собаки в паники разбегались в разные стороны, боясь подходить к нам еще несколько минут.

Благодаря активному использованию магии и мастерскому владению мечом моей напарницы мы быстро пробежали уровень, останавливаясь только чтобы собрать магические камни, выпавшие с убитых собак.

Босс этажа был такой же чумной собакой, только чуть больших размеров, так что мы быстро спустились на следующий этаж. Если так пойдет и дальше, то на пятидесятом уровне я могу взять несколько часов для сна, силы все же не бесконечные.

На следующем этаже нас ждали интересные противники – небольшие шарики, можно назвать их воздушными или попрыгунчиками. Они просто летали по этажу в больших количествах.

— Смотри, как красиво.

Я хотел схватить один из шаров, но Анжелика ударила тупой стороной лезвия меня по руке и ткнула шар. На первый взгляд безобидный шарик взорвался, словно наполненный пропаном.

— Ох, вот тебе и шарики для детей всего мира...

Анжелика шла впереди, ее серебряные доспехи приобрели божественный цвет, переливаясь в приятном свете. Мне пришлось идти за ней и кидаться во все шарики ледяными играми.

Если взрывать шарики мечом, можно взорваться рядом с ним, от объема шарика напрямую зависит сила взрыва. После взрывов оставались магические камни, и мы каждый раз возвращались обратно, чтобы их подобрать.

Мы долго ходили по этажу в поисках лестницы, но так и не нашли ее.

— Смотри, вот тут есть тайная комната, сразу за этой стеной.

Стена есть, комната тоже, а вот прохода нет. Анжелика схватила меня за руку и потащила куда-то в сторону.

— Что мы будем делать?!

Она указала пальцем на воздушный шар, а потом на стену.

— А, ты хочешь заманить несколько шаров к стене, а потом их взорвать.

Она погладила меня по голове – вот видите, я умный! Мы пошли искать стайку шаров. Найти их удалось буквально минут за десять, а вот заставить летать за нами, не уничтожая нас, куда сложнее, чем казалось. Мы заманили шарики к стене, а потом я взорвал несколько. Взрыв был такой силы, что я упал на задницу, когда нас настигла ударная волна.

— Надеюсь, мы не обвалили этаж.

Нет, нам повезло, проход к лестнице открылся. Эта была простая дверь, закрытая с той стороны на засов, но теперь мы ее уничтожили и она валялась по всей комнате.

— Да, мы тут пошумели!

Моя спутница не стала останавливаться, и мы пошли дальше, на пятьдесят седьмой этаж. Лестница оказалась особо длинной, наверное, вновь придется биться с гигантом. Нет, тогда лестница должна быть наоборот маленькой, а тут мы поднимаемся уже минут двадцать!

— Болото с лягушками?

Да, весь этаж представлял собой большое болото с островками суши и небольшими мостиками между ними, а на больших кувшинках сидели лягушки, которые, по идеи, должны плевать кислотой или чем-то едким.

Прикрываясь каменными щитами, мы, словно убийцы в тени, перебежали между островками суши. Между плевыми лягушек у нас было ровно пять секунд, пока они готовятся атаковать второй раз, так что мы смогли придумать тактику и идти так дальше.

— Интересно, а как их убивать? Нужны лучники или что?

Анжелика пожала плечами. В самом центре болота стоял большой храм в египетском стиле. Уже интересно, что египетский храм забыл на болотах?

Мы хотели его обойти, но, обследовав все возможные пути, поняли, что пройти на другую сторону этажа можно только зайдя в храм, а там нас должен ожидать кто-то вроде босса.

— Эх, нам все равно нужно идти внутрь.

Анжелика провела пальцами по моему лицу, если бы она могла улыбаться, то сейчас я бы увидел ее улыбку, а если бы говорить, то услышал слова поддержки.

Подойдя к большим дверям, мы открыли их и попали в большой зал. Двери за нами закрылись, и тут же зажглись факелы.

— Сфинкс!

В центре зала стоял сфинкс высотой в пару метров, но размеры его тела все равно внушали. Он был живым, а не каменным, но противник все равно должен быть не слабым.

Анжелика бросилась в атаку первой, но ее меч не мог оцарапать кожу монстра. Так, я уже видел таких боссов, как правило, они бессмертны, пока ты не выполнишь какие-то действия.

Давай думать! У него есть стандартный набор навыков: крик, удар, укус, и бессмертие. Этот навык должен отключаться, иначе бы монстра нельзя было убить!

В зале нашлось четыре большие ниши, а там магические камни и каждый светился желтым светом. Я разбил один, и сфинкс закричал, он уже хотел броситься на меня, но Анжелика накинулась на него. Значит я прав, и нужно уничтожить все камни. Их я уничтожил при помощи магии, чтобы не затягивать время битвы.

— Анжелика, давай!

Она сделала быстрый разворот, подняла клинок высоко вверх. Клинок неся в сторону сфинкса, громадный монстр пытался закрыться от удара, но у него не получались. Его голова упала на каменную плитку, которой был вымощен пол в зале, а через секунду упал и сам монстр. Побежала кровь, но в следующий миг она как и раньше испарилась, а в комнате остались только я и моя верная спутница-скелет.

— Мы справились, Анжелика!

Она смахнула несуществующую кровь с клинка и убрала его в ножны.

— Надо идти дальше, но могу я отдышаться несколько минут?

Она подошла и села рядом со мной, но спать нельзя... только отдышаться!

<http://tl.rulate.ru/book/20533/758753>