

## Глава 67 Возвращение в город (2)

Он посмотрел на небо. Солнце парило над горным хребтом на Западе. Примерно через двадцать минут стемнеет, и это было идеальное время, чтобы прокрасться внутрь. Конечно, он мог бы показать себя и бросить им вызов, но это снизило бы его шансы на успех.

"...И это будет не так весело", - заключил он и открыл свой инвентарь, чтобы проверить свои вещи и заодно убить время.

□Кристалл Памяти: Вампирическое Прикосновение□

- Некромантия Уровня 2

- Время каста : Мгновенно

- Стоимость Маны: 150

- Перезарядка: 2 минуты

- Классы: Ведьма, Волшебник, Маг, Жрец, Клирик, Паладин

- Цель: На Себя.

- Продолжительность: 1 минута или 5 ударов.

- 30% урона, наносимого вашими атаками в ближнем бою, преобразуется в элемент тьмы, и вы восстанавливают вам здоровье, равное 50% нанесенного вами урона.

—.—

Манко стиснул кристалл в руке и сломал его, через мгновение перед его глазами вспыхнуло оповещение.

[Вы хотите изучить заклинание: Вампирское Прикосновение ?]

"Да"

[Внимание: Изучение данного заклинания уничтожит кристалл памяти. Вы уверены что хотите продолжить?]

Он снова выбрал "да", и шар света полетел из кристалла в его тело, оставив пустой кристалл, который рассыпался в горсть мелкой пыли.

[ Динь! Вы выучили заклинание: Вампирское прикосновение. Что бы его использовать, вам нужно найти безопасное место и назначить это заклинание в один из слотов]

В идеале, конечно лучше было бы отдать это заклинание кому-то кто играл за класс ближнего боя, таким как паладин или клирик. Для Манко как у которого теперь был класс дальнего боя он не совсем подходил. Но так как он в ближайшем будущем планировал остаться один ни на кого не полагаясь, будет лучше если он будет иметь, несколько заклинаний для ближнего боя. Это заклинание подходило для него идеально если он будет сражаться в ближнем бою.

"Хм, говоря об этом..." он открыл свою книгу заклинаний, чтобы проверить другое заклинание, которое недавно выучил.

[Пространственное Перемещение]

- Уровень заклинания - 2

- Время Каста: 2 секунды

- Стоимость Маны: 150-450

- Время восстановления: 3 минуты

- Классы: Ведьма, Волшебник, Маг, Жрец

- Цель: на себя или неодушевленный предмет.

-Телепортирует цель в выбранный пункт назначения который должен быть виден и не дальше 15 метров от заклинателя.

—.—

В ЭС было несколько заклинаний и способностей телепортационного типа, таких как Блинк, Пространственное Перемещение, Портал и так далее. У каждого заклинания были свои причуды. [Пространственное перемещение] может быть изучено только у боссов и будет часто использоваться игроком за короткое время каста и способности телепортировать объекты. Его недостатком было то, что пользователь не мог телепортироваться в место, которое он не мог видеть, поэтому телепортация через стены или подобные маневры были невозможны. Стоимость маны варьировалась в зависимости от расстояния и веса портируемого объекта.

Проверив заклинания, он осмотрел остальные предметы.

Кольцо " Вайта" давало небольшой бонус к регенерации маны . Самой интересной его особенностью была способность "Левитации".

Надев кольцо, Манко обнаружил, что способность кольца [Левитация] делало его на несколько секунд невесомым, эту способность можно было считать довольно полезной. Ведь ее можно было использовать для того что бы спасти свою жизнь при падении или чтобы сэкономить время во время спуска с возвышенностей.

"Неплохо! Улыбнулся Манко, надевая кольцо. Навык в этом кольце стал для него приятным сюрпризом.

[Халат Некроманта] ни давал никакой защиты от физических атак вместо этого он давал некоторые бонусы к заклинаниям некромантии и сопротивление урону от тьмы.

-Может мне стоит выучить призыв некромантов?"

Так как Манко был соло игроком, для него конечно же было бы не плохо вызвать пару десятков скелетов рыцарей или лучников и вести с помощью них бой, но не все было настолько радужно как звучало. Во-первых заклинания некромантов были довольно дешевыми а так же их было довольно много что делало трудным собрать достаточно хорошую сборку. Однако самый страшный недостаток был в том что, как только вы призывали свою нежить вам требовалось большое количество укрепляющих заклинаний что бы довести свою нежить до приемлемого уровня, что в свою очередь съедало большое количество слотов под заклинания, что в свою очередь ударяло по вашей собственной способности наносить урон, и поскольку призванная нежить была довольно тупа от игрока требовалось так же колоссальное количество микро-контроля.

"Ну уж нет я лучше уж заведу себе одно питомца и буду его улучшать" Пожал плечами Манко.

Манко огляделся. Солнце только что зашло, окутав все темнотой.

На мгновение он перестал видеть город. Только когда зажглись факелы, он смог разглядеть Южные ворота и стены.

-Ну что ж надеюсь меня не заметят,- он вышел из укрытия и направился к городу.

Под покровом темноты Манко приблизился к юго-восточному углу города. На вершине пятиметровых каменных стен было видно несколько охранников. Один из них зажигал факелы, установленные вдоль стены, а остальные стояли группами по двое или по трое и болтали. Все они казались совершенно расслабленными.

Не сводя глаз с охранников, он достал свой арбалет и зарядил бронебойные болты.

Когда охранники отошли достаточно далеко от угла, он выстрелил.

\*Твенг!\*

\*Хруст!\*

Болт был воткнут в стену на расстоянии вытянутой руки от верха. Он остановился и прислушался. Никто из охранников не отреагировал на шум.

\* Твенг!\*

\* Твенг!\*

\* Твенг!\*

...

Медленно, он выпустил дюжину болтов зигзагообразным узором сверху вниз.

Он убрал арбалет. Убедившись, что охранники не смотрят, он прокрался к тому месту, куда стрелял.

Он быстро поднялся наверх, используя болты в качестве опор для рук и ног. Они были довольно упругими и могли спокойно удерживать его вес.

Ухватившись за край зубца, он подтянулся и прижался к стене.

Он лежал неподвижно, повернув голову, чтобы проверить охранников по обе стороны от него и колокольню церкви.

Никакого движения. Либо они его не заметили, либо были умны и не поднимали шум.

Помимо центра города, Брокен-Хилл можно было разделить на четыре основных района.

- Северо-Запад (рядом с рекой Эгида): Район Доков.

- Юго-запад: Район Таверн.

- Юго-восток: Жилой Район. Там же сейчас и находился Манко.

- Северо-восток: Район ремесленников

Конечно, такое деление было упрощено. Фактическое распределение зданий было далеко не таким сухим. Например, район таверн простирался с юго-запада на северо-запад.

Большинство жилых домов находились в жилом квартале юго-восточного квадранта, но некоторые были разбросаны и в других районах.

Самое главное для Манко, что его точка возрождения, была в таверне Сонная Лощина, которая находилась не в районе таверн, а прямо здесь, в жилом квартале, расположенном в небольшом и относительно тихом переулке.

Если бы он хотел, он мог бы броситься прямо в гостиницу и выйти из нее, но это выдало бы его точку возрождения. Он должен был заставить их поверить, что он остановился в районе таверн.

-Ну вот! Скотившись с тротуара, он нырнул вниз.

□Левитация□

Беззвучно приземлившись, он бросился вперед, в переулок между конюшней и складом. После нескольких поворотов он направился на Запад.

<http://tl.rulate.ru/book/21102/1377104>