

Оставив свою копию разбираться в иллюзорной книге, Гермиона вышла из своего транса как раз к тому моменту, как некромант закончил что-то магичить со своими мертвяками.

- Пройдёмся ещё раз по тактике? – спросила Гермиона, доставая из Инвентаря магическую шпагу.

- Отчего бы и нет, - ответил Картодон, с интересом посматривая на редкое оружие. – Вперёд пойдут мои мертвяки, выступая в роли щита. За ними пойду я, выступая в роли поддержки. Ты будешь замыкать, прикрывая мне спину и ставя магические щиты, если надо. Возражения?

- Никаких, - заверила волшебница.

Стоило только мертвякам подняться по лестничному проходу, как тут же завязался бой, который, впрочем, быстро переместился дальше.

Поднявшись вслед за ними, Гермione пришлось зависнуть на границе между внутренним миром и реальностью – увиденное сильно выбило её из колеи, и транс помогал сдержаться.

Разорванные, покусанные, пожёванные тела людей в чёрной одежде. Изломанные.

Но у неё не было времени для рефлексии. Стена слева вдруг отодвинулась, и оттуда выскользнула тройка бойцов. Картодон и его паства были заняты где-то сразу за поворотом, так что ей пришлось принять бой в одиночку.

Идеальное Сёко в район груди, выданное на автомате, будто на занятиях у мистера Купера. И осечка.

«Амулет на груди! Целься в ногу!» заорала её копия откуда-то из заклинательных покоев.

Вторая попытка удалась, и воин упал, тут же отползая в сторону, чтобы открыть обзор своим друзьям.

Два арбалетных болта завязли в коротко мигнувшем щите.

«Спасибо, сестрица,» подумала Гермиона. Сама она щит скастовать бы не успела.

Короткий шаг, длинный шаг. Короткий шаг. Взмах. Тело женщины, успевшей лишь бросить арбалет на землю, начинает заваливаться. Девочка вскользь принимает удар чужого клинка на свой, чувствуя, как деревенеет рука. Однако другой она уже закончила делать нужное движение, и с палочки срывается двойное Депульсо, посылая воина в стену.

Добив врагов, Гермиона прислонилась к стене, пытаясь унять дрожь в ногах.

Владение шпагой +1. Текущий уровень: 5.

Получено опыта: 300.

Подошёл Картодон.

- Ты молодец, Гермиона.

Девочка лишь скривилась.

- Я уже говорил тебе, что они не совсем люди.

Она вспомнила выражения лиц противников. Безмолвные маски, невидящие лица. Ни эмоций, ни желаний, лишь решительность роботов. У последнего противника искажённые черты лица, будто неизвестный скульптор в последний момент решил испортить уже готовое творение. Только от этого не сильно легче.

Женщина была ростом с ее мать – невысокая блондинка, с родинкой на шее. Последний враг был одет в простенькую кольчугу, как в музеях. У третьего одежда была покрыта заплатами. Мелкие детали, которые говорили, что это не просто клоны, а существа, когда-то бывшие людьми. Однако Гермiona лишила их последнего подобия жизни.

Внезапно мысли вновь обрели четкость.

«Я поставила ментальный щит», раздался голос в её голове. Гермiona послала волну благодарных эмоций своей подруге. Простой щит как бы устаканивает мысли, помогает концентрации. Он не защитит от ментальной атаки, но поможет её заметить. Сама она поставить его, естественно, не додумалась.

Некромант ещё что-то говорил, но она прервала его жестом, поднимаясь:

- Я в порядке. Нужно двигаться, а то они забаррикадируются.

Эта стычка не стала единственной, произошедшей на пути к хозяину башни. Следующая произошла, когда волшебница оказалась в, насколько она могла судить, бальном зале. Нежить Карта не могла использовать своё преимущество, давя на воинов своей нечеловеческой силой, и поэтому волшебникам пришлось вступить в бой самим.

Ворвавшись в помещение, девочка оскалила зубы и совершила несколько резких взмахов палочкой. Пара противников повалилась на землю, став жертвой щедро наполненных маной Малых Парализующих. Это заклинание часто использовалось горячими головами с противоборствующих факультетов, и уже привело к паре переломов за семестр, проведённый Гермioniой в школе. Оно держалось лишь пару секунд, отнимая подвижность ног. Однако, как и злые шутники, догадавшиеся использовать его на лестницах, девочка нашла способ применить его в бою. Отвлёкшиеся на отказавшие конечности воины не смогли вовремя уйти от ударов нежити.

Получено опыта: 200.

Однако времени любоваться на кровищу и внутренности у неё не было, поскольку такой эффектное прибытие обеспечило ей внимание стрелков и единственного среди противников мага.

Выставленный за рекордное время щит затрещал под тяжестью арбалетных болтов. Гермiona

тщательно влиwała в него ману, но поняла, что не успевает.

Настоящий огненный шар, окутанный дымный шлейфом влетел в её щит, и тот разбился вдребезги, отбросив её обратно в дверной проём.

Подоспевший некромант успел погасить брошенное вдогонку заклинание, и она смогла уйти с линии огня.

- Необходимо срочно переломить ситуацию, - прокричала она, перебивая рёв заклинания-огнемёта, жгущего одного из мертвяков.

- Есть предложения? - спросил её напарник, не забывая дирижировать мертвяками.

Грейнджер закусил губу, и посмотрела на просевшие на треть жизнь и ману. Ещё один огненный шарик она не перенесёт.

- Выстраивай мертвяков в клин. Они должны прикрыть меня от мага, - приняла она, наконец, решение.

Создав уже выручивший её однажды водный щит, она дождалась сигнала некроманта.

Вновь ворвавшись в помещение, она повторила свой манёвр, обездвижив пару воинов слева, наводящих на неё арбалеты. Тройка мечников справа пошла с ней на сближение, обходя толпу зомби, которых кромсал маг противника.

Она не стала соревноваться с ними в искусстве владения клинком, прекрасно понимая, что проиграет мощным воинам, способным банально вбить её в землю своими сильными ударами. Вместо этого она начала методично разряжать запасённые арбалеты, доставая их из Инвентаря.

Двое воинов погибли, не успев подойти и на расстояние удара, а третий завяз в её водном щите. Его участь была решена несколькими мгновениями позже, когда его пронзил своим посохом подоспевший сзади Карт.

Получено опыта: 300.

В то же мгновение со стороны инфери раздался взрыв, и, стоило рассеяться дыму, как со стороны противоположного входа прилетел арбалетный болт.

Однако Охотники даже не обратили внимания на него. В десятке метров от них стоял маг в тёмных одеждах. Его левая рука сжимала окантованный железом жезл, правая же ... была оторвана по предплечье. Он что-то шептал, и девочка поспешила сменить щит на общецелевое Протего. Похоже, инфери кончились.

В этот момент Гермiona порадовалась тому, что подняла Мудрость. Щит начал проседать под тяжестью града заклинаний, вылетающих из жезла разноцветными стайками, и, если бы она не могла тянуть ману из палочки, то у неё просто не осталось бы сил на атаку.

Некромант, укывшийся за щитом Гермiony, сделал свой ход, и из его посоха вырвались две молнии, обхватившие двух воинов, стоявших в дверях с арбалетами. Двое Охотников остались наедине с магом. На секунду битва прекратилась, и тишина обожжённого и залитого кровью

зала нарушалась лишь тяжёлым дыханием волшебника с жезлом.

Имя: Джонатан Грасси.

Класс: Чародей

Уровень: 10

Титул: нет

НР: 847/1600

МР: 20/1000

Эффекты: Усиление Изнанки (Выносливость), Слабое кровотечение.

Описание: не сильно талантливый чародей, сознательно подчинившийся Изнанке по неизвестным причинам.

Опознание +1. Текущий уровень: 13

Гермиона удивлённо перечитала табличку, убедившись, что она верно поняла написанное. У их противника нет маны – вот почему он не атакует!

Сняв щит, девочка начала приближаться к нему, инстинктивно используя Мягкий Шаг, и переходя в боевую стойку, выученную под руководством старого сквиба.

В глазах её противника мелькнуло узнавание, и он, усмехнувшись, отправил бесполезный жезл в кобуру, и подхватил с пола клинок одного из бойцов.

Оба Гермioniных наставника твердили ей, что её путь – это нанесение быстрых ударов, сокращение длительности боя до пары мгновений. Она – изящная девушка, не сильно приспособленная к длительному бою, а не мощный мужлан, которому привычна долгая рубка.

Однако сейчас она собиралась отринуть указания и посмотреть, на что она способна. В отличие от мальчишек, с которыми она пыталась сойтись на боксёрском ринге, её нынешний противник отдаст бою все силы, не делая ей скидок на пол и возраст, позволяя ей сделать то же самое.

Чужие эмоции, источаемые каждым жестом и взглядом, будто передавались ей, пробуждая что-то древнее в её крови. Что-то, заставляющее её раскрыться, полностью отдать себя предстоящей схватке.

Ментальная Магия +1. Текущий уровень: 2

Получен эффект «Боевой транс ??? 1-й ступени».

Описание: в течение 5 минут ваши Характеристики...

Волшебница отмахнулась от назойливого сообщения. В её голове раздалась первая, пока что неуверенные удары незримых барабанов, задающих ритм, сладостно отдаваясь в сердце.

Грасси был хорош. Несмотря на то, что Охотница чувствовала необычайную лёгкость в теле, он грамотно использовал вес своего клинка и длину рук, не давая проткнуть себя. Однако парочку мелких ран он уже получил – сказывалась вынужденная смена руки.

Гермиона постоянно меняла дистанцию, пробовала различные заклинания. В общем наслаждалась тем, что у неё появилась возможность отточить то, что наставники успели затронуть лишь краем. Она была способной ученицей.

Чародей отвечал, отражая, поглощая, уворачиваясь от заклинаний, и вплетая свои собственные с помощью многочисленных амулетов, нашитых на одежду. Его подход совершенно отличался от используемого волшебницей, но был не менее эффективен.

Оппонент проскользнул под её защиту, используя какой-то амулет движения, позволивший ему скользить вперёд прямо из приседа. Девочка ушла от низкого выпада, используя заклинание прыгучести, и прилипла к потолку. Наскоро сколдованный водяной щит защитил её от атаки одноразового амулета-огнемёта. Вместо того, чтобы продолжать держать щит, Гермиона опустошила половину своего резерва, создав три новых одинаковых щита, и отпустила их, позволив осыпаться водой... которая нагрелась до состояния кипятка под влиянием огня.

Грасси истощно заорал. Возможно, он смог бы продолжить бой, но горячий пар обратился против него, особенно сильно терзая наскоро закрытый обрубок руки. Он погиб от болевого шока на глазах у своей соперницы.

Получено опыта: 500.

Охотница отклеилась от потолка и устало спустилась на пол, уже на автомате начав вытягивать ману из окружающего пространства. Карт начал собирать новую армию, вырезая новый круг, и стаскивая тела в кучу. Можно было бы сказать, что он уродует прекрасный пол, однако подпалины и разлитая повсюду кровь полностью сводили красоту помещения на нет.

Они выиграли эту битву, однако в голове Гермионы царила полная мешанина, разбираться с которой, казалось ей, придётся ещё долго.

Следующая пара этажей была полностью пуста. Судя по всему, именно тут и жили все воины башни. Казармы, кухня (забитая отличными продуктами под заклинаниями длительного хранения), комнаты отдыха – эта часть башни была действительно обжита. В голове Гермионы вновь начали проноситься мысли о том, какую же хрень она творит, но ей удалось их унять, обновив ментальный щит. Для самокопаний ещё будет время и место.

Наконец, они вышли к своей цели. Зал перед покоем хозяина, почти на вершине монструозной башни. Четыре воина в чёрных кольчугах, с оббитыми железом щитами преграждали им путь. У них не было и шанса.

Пока десяток инфери атаковал в лоб, Гермiona, используя уже отработанный метод запрыгнула на стену, и прицепилась к ней заклинанием. Достав заряженный жезл – свой трофей от предыдущей битвы, она спустила с поводка все заложенные в него заклинания.

Жезлы – довольно простые и надёжные артефакты. В ручку жезла слоями закладываются заклинания, которые потом выпускаются наружу через специально зачарованное навершие.

Да, у жезлов много недостатков, вроде отсутствия большого накопителя, как у палочек, усиленной пропускной способности, как у посохов, да и вообще возможности выбирать заклинания на лету, как у всех нормальных концентраторов.

Зато в жезл можно было заранее заложить двадцать пять средних по мощности заклинаний, которые в считанные мгновения сможет активировать даже сквиб. И, не отвлекаясь на движения палочкой и другие атрибуты, необходимые для их сотворения, просто-напросто расстрелять воинов. Что Гермiona и проделала.

Да, у воинов были зачарованные кольчуги и щиты. Но много ли от них пользы, если пол под тобой заморожен, а в тебя прилетает пять-шесть молний подряд с задержкой примерно в секунду? Судя по результатам, явно недостаточно.

Три воина погибли, лёжа на полу, от посоха Картодона. Четвёртый, сумевший как-то пережить атаку, погиб от большого булыжника, попросту незаметно сброшенного ему на голову. Тактика, применённая к скелетам, всё ещё была эффективна против живых воинов. По крайней мере, тех, что не ожидали атаки с этого направления.

Получено опыта: 400.

- Значит, за этой дверью нас может ждать что угодно? – переспросила Гермiona.

- Ну, я бы так не сказал. Вряд ли это что-то хорошее. Я всего трижды сражался с теми, кого Изнанка одарила своими владениями, и два раза я был с наставницей, что помогло мне выжить. В третий раз я был на пике силы, и рядом со мной стояли не обычные инфери, а специально заготовленные твари, над которыми я работал три года, потратив кучу эксклюзивных ингредиентов. Кстати, этой встречи мои тварюшки не пережили.

- Да поняла я, поняла. Нас ждёт страх и ужас. Раз никакого плана нет, действовать будем по обстоятельствам. Используя домашние заготовки, естественно.

Большие резные двери распахнулись, и явили... роскошный двухъярусный зал, выполненный в неожиданно удачном совмещении восточного и античного стиля.

Роскошные ткани, пуфики, бархат и позолота. Мраморные колонны. Деревянные ограды, делящие зал на секции, не мешая видимости. Ажурные металлические оградки и деревянные

перила на втором этаже. В общем, от обилия деталей разбегались глаза.

Однако у Охотников не было времени разглядывать это убранство. Прямо перед ними, сидя на небольшом позолоченном троне сидел вполне европейски выглядящий красивый молодой мужчина. Идеально симметричное лицо, карие глаза, иссиня-чёрные волосы, волевой подбородок. В общем, красавец. У его ног, прямо на полу сидели две прекрасные девушки с немного азиатскими чертами лица, отличавшиеся друг от друга лишь цветом волос: одна была брюнеткой, а другая – рыжей. Гермiona кинула Оpozнание на сидящего на троне.

Имя: Андрей Грасси.

Класс: Сквиб

Уровень: 20

Титул: Хозяин некротического домена Изнанки.

НР: 8000/4000

МР: 1500/1500

Эффекты: Благословение Изнанки (Мгновенная Регенерация), Подпитка домена.

Описание: глава рода Грасси, предавший свой род, обрекая их на вечное служение силам, с которыми они были призваны бороться. Его амбиции и ненависть привели к полному исчезновению рода Грасси с лица Земли.

Убедившись, что внимание визитёров сосредоточено на нём, он немного лениво похлопал.

- Браво, браво. Уважаемые Охотники, вам прекрасно удалось развеять мою скуку. Я уже задумывался о том, чтобы самому уничтожить всех обитателей замка, давая место новым, но вы сделали это за меня! Признаться, я поражён – восставший против хозяина скелет-маг, и маленькая, невинная волшебница сумели втоптать в землю всех моих воинов. Какой потенциал! Вы уверены, что не хотите перейти на мою сторону?

Молчание напряжённых Охотников было ему ответом. Инфери выстроились полукругом, готовясь атаковать, однако хозяин башни, казалось, этого не замечал.

- Очень жаль. Впрочем, я бы вас всё равно не принял. Мёртвый маг мне не особо интересен, а вот волшебница... – его глаза закатились, и он погладил по голове льнущую к нему девушку. – О, я и мои девочки сможем долго наслаждаться твоими мучениями. Даже самые экстремальные любовные игры приедаются после целого века, и наличие такой юной и невинной овечки может принести так необходимую нам свежую струю.

Внешне на лице Гермiony не дрогнул ни единый мускул, однако внутри её подруга крыла ублюдка комбинациями всех выражений, которые она когда-либо слышала, не взирая на физическую невозможность осуществления столь противоестественных действий.

Андрею, видимо, надоело затянувшееся молчание, и он коротко скомандовал:

- Девочки, взять!

Только что спокойно сидевшие девушки превратились в боевые машины. В их руках возникли красные кинжалы, и они рванули в разные стороны. Карт сумел отбросить рыжую красавицу каким-то хитрым заклинанием, потеряв при этом пару инфери. Гермиона же встретила свою противницу с клинком наперевес, и сумела проткнуть её, однако набранная ею скорость никуда не делась, и покатались кубарем. К сожалению, умирать брюнетка вовсе не собиралась, и всадила нож волшебнице в бок.

- Один-один! – радостно провозгласил Грасси. – Надеюсь, что ты имеешь такую же регенерацию, как мои девочки. Это позволяет здорово разнообразить игры.

Брюнетка, оказавшаяся прижатой к земле телом Гермионы, попыталась нежно её лизнуть, и тяжело задышала, пытаясь тереться об неё. Охотницу передёрнуло от отвращения – её противница явно завелась от того, что её проткнули насквозь!

Призвав арбалет, она в упор вонзила болт в чужую глазницу. Уже не такая красивая девушка взвыла, потеряв настрой. Однако Гермиона ещё не закончила.

Вновь открыв Инвентарь, она начала доставать оттуда оружие. Для начала она взяла пару трофейных ножей, вонзив по одному в каждую руку. Достав торчащий из своего бока нож, она вонзила его прямо в область левой груди противницы, однако сердце, видимо, находилось не там. Немного подумав, она с трудом поднялась, и, зафиксировав противницу заклинанием, разрубила её шею призванным в поднятую руку мечом-полуторником. Это наконец-то добило неведомую тварь.

Не отвлекаясь на всплывшее сообщение, девочка осмотрелась. Большая часть поднятых инфери вернулась к естественному состоянию, то есть вновь умерла. Рыжая бестия валялась в углу зала, в куче сломанной мебели. Карт выглядел немного помятым, однако был готов продолжать бой.

- Как жаль, как жаль, - поморщился хозяин башни. – Похоже, я переоценил моих куколок. Придётся искать им замену.

Картодон сделал незаметный жест, показывая девочке, что готов. Гермиона взяла в руки палочку с уже подвешенным на неё заклинанием.

- Плевать на твоих «девочек»! – произнёс скелет своим немного потусторонним голосом и взмахнул посохом, делая шаг навстречу врагу.

С намершия посоха вырвался большой шар тьмы, несущий в себе десятки тысяч единиц смертоносной маны. Тут же потерявший своё надменное выражение лица Андрей попытался уйти с траектории, но не смог сдвинуться с места – его прочно держала Гермиона, влив две трети резерва в единственное заклинание пут. Её уровень Потока был ещё слишком слаб, чтобы удержать такое заклинание под контролем, но ей нужно было продержаться лишь пару секунд, не давая ему расползтись слишком рано.

Однако в последнее мгновение прямо перед ним из ниоткуда вылетела рыжая девушка. Она выглядела страшно – разорванное на лоскуты лицо, сломанные руки, несколько торчащих наружу костей. Впрочем, несмотря на свой облик цель она выполнила, приняв на себя большую часть удара. Тьма обглодала её тело, открывая взору Охотников кости и плоть, которая всё ещё пыталась срастись прямо на их глазах, после чего шар тьмы взорвался, откидывая Грасси куда-то в глубину зала, по пути разломив одну из мраморных колонн.

Получено опыта: 1500.

Поздравляем, вы получили 6 уровень!

Вторая девушка теперь точно была мертва, представляя из себя отвратительную мешанину из костей и мяса, вдобавок очень вонючую. Если бы Гермiona не держала ментальный щит, её бы точно вырвало. Однако было рано расслабляться – босс был всё ещё жив.

<http://tl.rulate.ru/book/25932/541404>