

Необъятная тьма в энный раз приветствовала Эда. Единственной интересной вещью, которую можно было найти в беззвучной пустоте, было светящееся "я" Эда и такое же светящееся сообщение, появившееся перед ним.

[10 минут до возрождения]

Казалось, что после своей смерти он возродится в теле орка. Но Эд не чувствовал себя счастливым от того, как все обернулось. Ему не удалось убить ни одного человека.

Как бы мрачно это не звучало Эд мог почти гарантировать, что путь к повышению уровня для него – убивать других. Может быть даже забирать их души... Это, очевидно, вызывало у него противоречивые чувства, но если он еще немного поразмыслит над этим вопросом, то возможно он больше не заслуживает освобождения из подземелья.

Отбросив противоречивые эмоции, Эд решил подумать о том, как улучшить ситуацию в будущих боях. Ему нужно было все проанализировать.

«Во-первых, мое тело скелета – отстой», - поскольку он долго был в теле орка, он не мог увеличить атрибуты своего тела скелета через Ассимиляцию или даже тренировать свою ману.

С возрастающей трудностью приходящих авантюристов, это тело станет простым пушечным мясом, или, с оптимистической стороны, жестким пушечным мясом.

Эд счел это неприемлемым. Если это тело останется таким, каким оно было сейчас, его вызовут в подземелье только для того чтобы убить. Если бы у него было больше этажей и больше тел, в которых он мог бы жить, он уже мог видеть, как все обернется для него, если он не остановит авантюристов на равнинах орков.

С победой над вторым боссом подземелья, подземелье призовет его на более нижний этаж для подготовки. Когда придут более сильные искатели приключений, его вызовут на первый этаж чтобы убить. На следующем этаже он окажет сопротивление, и остается лишь надеяться остановить их к последнему этажу. Этот цикл может продолжаться до тех пор, пока подземелье не будет окончательно очищено. Такой цикл был не чем иным как пыткой.

Он не собирался позволить этому произойти по целому ряду причин, первой из которых была его неизбежная гибель. Если бы все так сложилось, он никогда не смог бы поднять уровень, становясь рабом подземелья, и когда оно будет очищено, если вообще когда-либо будет, его жизнь скорее всего закончится.

Вторая причина – злоба. Он не хотел позволять подземелью диктовать ему условия жизни. Хотя он научился быть немного более благодарным за второй шанс в жизни, он также не был уверен, можно ли это назвать жизнью. В конце концов, с ним обращались как с инструментом, может быть даже как с шахматной фигурой, да и неважно. Его благодарность была легко омрачена негодованием.

Но он отвлекся.

«Скелеты также бесполезны», - если бы у него был хоть какой-то шанс остановить авантюристов, ему понадобились бы более сильные союзники. Судя по тому, как легко уничтожались эти скелеты, он не был уверен, что их можно было рассматривать хотя бы в качестве пушечного мяса.

Он ломал голову над возможными решениями, но не мог найти ни одного. Портал внутри комнаты босса предполагал, что он может перемещать скелетов на следующий этаж, но не наоборот.

В конце концов он придумал несколько возможных решений.

Одно из них состояло в кости, которая из него выпала. Это был нереалистичный метод, так как он не стал бы убивать себя чтобы дать скелетам один или два пункта телосложения.

Второе решение состояло в том, чтобы просто сделать их умнее. И благодаря системному пространству это казалось гораздо более вероятным решением.

В прошлый раз он слил два сознания скелета, и это привело к большому сгустку. Однако одного этого было недостаточно, чтобы убедить его. Он пришел к этому выводу только после того, как увидел сознание Мурбол, которое было живым и куда большим, чем у скелета.

Если бы он мог каким-то образом извлечь обновленные сознания и вставить их в новый скелет, это действительно было бы возможно. К сожалению, он не знал, возможно ли это.

Например, он не мог видеть сознания в реальном мире, поэтому вынимать их из хранилища было бы пустой тратой времени. Он знал это, потому что череп скелета явно был полым, и он не излучал никакого света.

Он мог бы также попытаться использовать себя в качестве примера. Может быть, причина его отсутствующих воспоминаний заключалась в том, что он просто не мог иметь много воспоминаний из-за своего низкого уровня. Это означало бы, что скелеты и орки также имели уровни, в которых он не мог быть уверен.

«Мне нужно снова повысить уровень навыка Соединения с Системой», - предыдущий уровень дал ему субнавык Вызова Души, чтобы собрать "жизнь", поэтому следующий субнавык должен быть чем-то, что позволит ему использовать эти "жизни".

К тому времени, как Эд закончил собираться с мыслями, прошло уже десять минут. В бесконечной пустоте засасывающей Эда, образовался вакуум.

[Призыв Чемпиона Подземелья]

Его сознание пошатнулось, и когда он очнулся от минутного оцепенения, то обнаружил, что лежит на лесной земле.

«Я должен поспешить сообщить Воргарагу», - предположив, что время между этажами течет одинаково, Эд провел довольно много времени в склепе.

Он приподнял свое слабое тело, держась за сумку. И сразу же вернулся к бегу как будто ничего и не случилось.

Молниеносное фехтование, которое продемонстрировал зеленый бронированный скелет ясно показывало, что он был фехтовальщиком, и притом искусным. Это бросалось в глаза Самуэлю, так как неравенство между мечником и магом было довольно большим, ведь маг полагался исключительно на ману.

Однако он не об этом, а о том, что этот скелет определенно не являлся разновидностью лича. В обычных подземельях боссы, как правило, возрождаются почти систематически, практически без изменений.

Например, босс голем, который обычно был сделан из гранита, мог быть сделан из кварца. Босс перед ними явно был фехтовальщиком магии ветра, что совершенно разнилось с личом. Большинство могло ожидать лича с другим элементом, но никак не с совершенно другой специализацией!

Однако сейчас было не время для бесполезных мыслей.

Одним прыжком монстр-босс сумел прыгнуть к Эону, который стоял в первых рядах отряда. Гладкий зеленый меч, который он держал был остановлен прозрачным пурпурным барьером. Скелет, который казался невозмутимым внезапной остановкой мгновенно отступил только для того, чтобы вернуться с гораздо более яростной атакой.

Однако прежде чем он успел это сделать, множество поспешно брошенных заклинаний от авантюристов В-ранга полетели в сторону фехтовальщика, не оставив ни унции свободного пространства, к которому скелет мог бы отступить.

Вопреки ожиданиям, скелет с ослепительной скоростью закрутился и создал бушующий вихрь ветра. Тот поглотил все заклинания и запустил их во все стороны, создавая ослепительное световое шоу с гибельными взрывами.

Эон не бездельничал, закончив произносить заклинание он взмахнул посохом и выполнил простое режущее движение, хотя у него не было типичного результата, поскольку само пространство казалось было разрезано на части.

Вихрь казалось разделился на две части, прежде чем быстро рассеяться. Разрыв также со скрежетом прошелся и по зеленой броне скелета, фиолетовое пламя, которое освещало его глазницы яростно загорелось.

- Я, Август, никогда не встречал непобедимого противника. - Решительно заявил он. На первый взгляд казалось, что он был полностью превзойден, но если бы он захотел, то мог бы легко забрать с собой многих из них.

Проигнорировав слова Августа, Самуэль просто воспользовался возможностью, созданной Эоном чтобы попытаться нанести удар. Дрейк тоже последовал за ним, совсем не желая уступать Самуэлю.

- Получай, - сказал Дрейк, безжалостно ударяя своим алым пламенем. Это было чудесное зрелище, и хотя казалось, что кулак легко достигнет цели - это было не так.

Если у Августа и был какой-то трюк, то это определенно была его сумасшедшая скорость.

Безжалостный кулак был легко отклонен быстрым ударом Августа, но Дрейк был не из тех, кто паникует в подобных обстоятельствах. Он просто снова ударил другой рукой.

Самуэль, который был рядом также давил на него, включив элемент ветра в свое собственное искусство фехтования в надежде достичь пугающе быстрого Августа.

Воины, атаковавшие все вместе чувствовали себя невероятно бесполезными, так как бой просто происходил и развивался слишком быстро чтобы они могли поспевать, а что касается магов, то они также испытывали проблемы, но их главным сдерживающим фактором был потенциальный дружественный огонь, который могла вызвать атака Августа.

Однако у Эона, который готовил заклинание сразу после предыдущего, этого страха не было. Август, отражавший и уклонявшийся от атак обоих авантюристов А ранга, внезапно застыл на месте.

Это было заклинание Пространственной фиксации, иногда называемое заморозкой пространства. Алые кулаки Дрейка ударили по добротным зеленым доспехам, и быстрые удары Самуэля тоже рассекли их. Однако, как ни удивительно это не дало никакого результата.

По крайней мере до тех пор, пока заклинание не закончилось. После этого Августа на огромной скорости бросили к стене. Его тело вскоре исчезло в пыли, которую создало его столкновение.

Самуэль понял, что заклинание, наложенное Эоном, скорее всего было разновидностью заморозки пространства, поскольку он не помнил, чтобы оно имело такой эффект.

Авантюристы, видя, как трое людей А ранга избивают босса чувствовали себя так словно победа уже была в кармане. Так было по крайней мере до тех пор, пока не осела пыль... многие из оптимистов побледнели от осознания происходящего.

<http://tl.rulate.ru/book/46303/1274341>