

Идя по тоннелям я заметил странность. А странность эта заключалась в том что я не видел врагов, вообще. Если в играх враги появляются пачками каждые двадцать метров, то тут прошедши где-то 300 метров я никого не услышал.

— Ей монстрики! Вы где?! —Этим криком я не надеялся ни на что, просто крикнул из-за нервов, я ж не машина без эмоциональная. А тут моя первая миссия на уничтожение троих колоний монстров, а одна из этих колоний может быть с разумными существами. Но вы можете сказать: " Как же так? Ты ж сам говорил что система изменила тебя, точнее класс " Некромант". И да я изменился, я стал легче переносить убийства, и всё! Система не изменила мои эмоции, а подкорректировала их, чтоб я не помер как идиот.

+1 Интеллект

Вот система с этим согласна. И да вы можете ещё сказать что она специально это сделала, чтоб я думал так как она хотела. С этим я согласен, ну в смысле с тем что она может манипулировать мной. Но мне что её подозревать постоянно?! Это ж постоянный стресс и нервы, из-за этого я рано или поздно умру. Так что не буду как некоторые попаданцы с системой, не доверять и во всем винить систему.

+1 Мудрость

Тай и слишком большой геморрой бороться с системой. Даже если она мной манипулирует и я это знаю, то я просто не могу ничего сделать. Сровнять блин систему и меня. Это как сровнять Супермена и обычного человека. Так что буду дальше жить в свое удовольствие и развиваться.

+1 Мудрость

И вот с этими мыслями я дошёл до развилки. Т-образный перекрёсток, если быть точнее. С одной дороги вышел я, она ведёт на поверхность, другая дорога ведёт до озера, это я узнал с памяти каменных червей, а третья дорога ведёт к колонии червей, конечно это не так что пошёл прямо и перед тобой вся колония, там ещё много других тоннелей и развилок, тупиков. Не было бы у меня памяти каменных червей, заблудился бы точно. И да-да я как и многие другие попаданцы страдаю географическим кретинизмом. Но я реально не дружу с картами, точнее не могу разобраться куда мне идти, а по карте слишком долго буду искать. Но если припрёт то смогу и быстро, но это "Припрёт" очень не часто появляется.

— Еники беники ели вареники, еники беники квас, вышел старенький Тарас. — Решил с помощью детской считалочке выбрать куда мне идти. Ну при каждом новом слове я выбираю другое слово по часовой стрелке, и на каком варианте остановится "Тарас" то и выбираю. А сейчас мой палец остановился на той стороне туда я пришёл, м-да...

— Нет нет и ещё раз нет пальчик, идти домой мы не будем. У нас тут первая миссия и способ для усиление себя, от такого отказаться нельзя, такие шансы могут не попасться в будущем, так что надо сейчас их использовать. — Объяснив пальцу что надо использовать возможность которая есть и сделав заметку на будущее побольше общаться с людьми, а то не гоже мне повелителю смерти, с самим собой разговаривать.

— Так, а если серьёзно то пойдя к озеру, я могу увидеть летающих монстров и убив их пополнить свою армию нежити, но также я могу получить удар в спину от каменных червей, а пойдя на колонию каменных червей я могу их убить и воскресить, тем самым легко смогу убить остальные две фракции. Но при этом я могу пострадать, хм... —

— Ну тут выбор очевиден. — Сказав это я пошёл в сторону колонии. Ну, а что?! Можно подумать что я слишком возгордился, надумал себе что у меня есть система, и я всё смогу. Но я по настоящему смогу её убить, тут нету ничего сложного, просто нужен хороший план. А планов для её убийства у меня несколько. Первый план это просто послать мою нежить на неё, при этом поставив на неё метки смерти. Плюсы в том что я надуюсь смогу убить её легко, минусы в том что есть ещё целая колония каменных червей которая будет её защищать, и они просто завалят меня числом. Второй план похожий на первый, я просто буду кидать трупы ей в пасть или около него и буду их взрывать. Плюсы и минусы такие же как у первого плана, хотя можно подумать что как так-то?! В навыка "Метка смерти" урон 1000, а в "Тело ярости" только 50, то как их плюсы могут быть одинаковы? Ну, а тут все просто. У меня есть навык "Жизнь в цифрах" у других нету, всё. Хотя у неё сильная броня, но я не думаю что внутренности у неё такие же крепкие как камень. Ну, а третий и самый долгий, но и самый безопасный в исполнении, это не врываться туда сразу, а провоцировать их, выводить группами с колонии, они ж тупые, надеюсь на это, а это значит будет относительно легко, ну если всё пойдёт по плану, а если всё как всегда пойдёт по пиз**, то буду импровизировать. Долгий потому что я буду выманивать их, а безопасный потому, что я могу не волноваться про королеву червей. Думается мне что она не вылезет с своих "покоев" пока слишком сильно не припрёт.

Решил сначала разведать обстановку, так что скелетов оставил позади, а сам в полу-приседе, как в Скайриме, пошёл смотреть на врагов.

Чем ближе я был к колонии тем больше было дыр. И это мне не нравилось, не хочу неожиданностей.

Дальше идти не стал, а то могли заметить, а мне ещё план по конкретней сделать нужно.

Так, что я узнал? Очень мало я узнал, только то что чем ближе к колонии тем больше дыр, в потолке, в стенах, в полу.

Вернувшись к скелетам я придумал как буду действовать. Сначала я с помощью каменной стены закрыл проход к озеру, это чтоб не напали сзади, потом я выбрал место где количество дыр было наименьшее, но в тоже время чтоб их было достаточно чтоб пропустить 6 червей. Все остальные дыры я заблокировал с помощью 50см камня, потом побежав по тоннелю я закрывал как можно больше дыр, потратив где-то 1000ЭН на это, я вернулся к скелетам и со всех сторон тоннеля начали вылезать метровые в толщину каменные стены, но я не закрыл проход полностью, а оставил проход в который максимум смогли пролезть 4 каменных червей-воинов. После этого достал с инвентаря всякую еду добытую в мире Сован, и начал есть, из-за этого у меня увеличилась регенерация ЭН, выносливости и НР. Также не услышав врагов я купил несколько факелов и разбросал их по тоннелю. Самих скелетов я поставил в 20 метров от места столкновения, также я призвал 8 волков и 20 барсуков и 7 убитых мною ранее червей-разведчиков. Всех их, кроме червей которых поставил сзади, я поставил впереди скелетов.

+1 Интеллект

!Каменная стена Ур.16>Каменная стена Ур.18!

— Райко ты должен будешь выжить тут, и по возможности прыгать по всей пещере и кусать червей в мягкие ткани и впускать в них яд, а также можешь пока распустить свою паутину. — После моей команды Райко начал прыгать и делать свою паутину, которая сможет задержать и ранить врагов.

— Ну, а теперь когда приготовления закончены нужно пригласить наших гостей. — Сказав это я запалил P5000 и кинул со всей силы дальше в тоннель и закрыл уши. Ещё в полете она взорвалась.

+1 Сила

!Частичное усиление Ур.34>Частичное усиление Ур.35!

После взрыва была тишина, но потом я начал чувствовать большие вибрации, точнее огромное их количество, которые ещё и создавали существа больших размеров.

!Вибрационная чувствительность Ур.19>Вибрационная чувствительность Ур.20!

— Бля, можно ж ещё кое-что сделать что затормозит врагов. —Сказав это я побег в сделанную мной дыру и скастовал несколько "Водяных струй" тем самым вся земля была мокрая. Это я сделал чтоб когда черви приблизились я пустил в них молнию и вода была вместо проводника и молния сможет больше червей ранить.

!Струя воды Ур.1>Струя воды Ур.2!

Вертаясь за спины скелетов я активировал навык "Темный дар" и "Темное Осквернение" тем самым увеличивая защиту моей нежити на 20% и урон от атак на 25%, также я призвал 10 пауков-птицеедов и наложив на них Знак смерти, дал им команду прыгать в рот червям, а если точнее дать себя убить. На всё это я потратил 2600ЭН, что не есть хорошо, потому что это почти половина моего резерва, а хотя моя энергия восстановится за 2 минуты, так что всё нормально.

!Управление ЭН Ур.31>Управление ЭН Ур.32!

И вот подумав о том что с помощью такой подготовки я смогу легко их уничтожить, я попытался успокоиться. А то меня аж трясло, нет, не от страха, а от волнения. Я был взволнован встречей с монстрами и тем что я получу убив их.

Подумав о том сколько опыта, а главное денежек я получу с их трупов, у меня на лице появилась счастливая улыбка.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/62123/1695228>