

Совет ярлов продолжает свою работу, и все старательно обходят вопрос о недавнем заявлении Ульфрика... Если бы они признали, что это действительно произошло, то пришлось бы принимать меры. Особенно это касалось верховного короля Торигга, который был обязан принимать меры против подобных вещей.

На самом деле Торигг был на стороне Ульфрика, по крайней мере, в частном порядке, просто он считал, что выжидать, пока Империя восстановит свою мощь, - это правильный путь... Вести войну против талморцев сейчас было равносильно самоубийству. Он надеялся, что те небольшие действия, которые он совершал в поддержку дела Ульфрика, например, ситуация в Маркарте, передают его смысл.

Дальше все пошло как обычно: ярлы переругивались по мелочам, чтобы скоротать оставшееся от Совета время.

В другом месте

Майкл, Иллококу и Мегумин прибыли в место под названием Курган Железной Связки - подземелье, в котором, как подозревает Архимаг, находится Стена Слова. Они спрятались за скальным выступом, чтобы не привлекать внимания довольно большой группы скелетов, охранявших вход в пещеру...

"Ладно, Иллу, будем действовать так же, как и в прошлом подземелье. Держись позади меня, следи за ловушками и прикрывай мне спину", - говорит он и поворачивается к Мегумин... Она тяжело дышала, глядя на группу скелетов...

"Нет, она не будет такой глупой", - мысленно приговаривает он, качая головой, - "Мегумин, ты только что научилась использовать обереги и заклинание Пламени, так что придержишься этого", - говорит он, но не получает от нее ответа.

Словно не слыша его, она вытирает слюну со рта и встает, направляет посох на группу и начинает скандировать: "Темнее, чем бла-пухгя!", но Майкл в ответ сильно бьет ее по голове.

"Ты умоляла пойти с нами и обещала не создавать проблем! Если ты устроишь взрыв, я тебе задницу надеру!" - восклицает он, и тут же чувствует себя неловко, наблюдая за тем, как девушка выхаживает растущую шишку на голове.

"Но! Посмотри на всех этих ребят! Они сами напрашиваются на это! К тому же! Мы же партия! Разве мы не должны работать вместе?" - "серьезно" спрашивает она, не отрывая взгляда от группы скелетов.

"Я отправлю тебя обратно! Не искушай меня! Я посажу тебя под домашний арест, пока ты не научишься себя контролировать!" - воскликнул он, испытывая странное чувство, будто снова разговаривает с собственной младшей сестрой... Не то, чтобы он когда-нибудь ударил свою сестру.

Мегумин вздохнула, набралась храбрости, встала и мягко улыбнулась ему: "Я буду вести себя хорошо... Только после одного, маленького взрыва..."

"Я отказываюсь!" заявляет Майкл, после чего, мигнув, уничтожает всех скелетов, чтобы не дать девушке соблазниться еще больше... В следующий раз он точно не возьмет ее с собой.

Подземелье было пройдено довольно легко, ловушки были слабыми и очень телеграфными, драугры были плохо бронированы и хрупки... В общем, сравнительно слабая группа авантюристов могла бы покорить это место, не говоря уже о Майкле.

Убив в конце тяжелобронированного мага-драугра (Разрыв маны и Пустота маны полностью уничтожили бедную нежить), группа уходит с добычей, достаточной для снаряжения небольшой армии. И хотя Иллококу и Мегумину досталось не так уж много, обе они были просто счастливы, что участвовали... Даже без взрывов.

Иллококу копировала "Стену слов", а Мегумин нашла себе "новое" увлечение... Это были Руны Разрушения. Она наблюдала, как группа драугров споткнулась о три Руны Огня и мгновенно погибла, и внутренне решила овладеть этими заклинаниями, чтобы обойти "несправедливые" ограничения Майкла... Ведь он совершенно точно не помешает ей использовать Руны Разрушения!

Группа добралась до намеченного места и вернулась в Колледж через телепортационные ворота, открытые Тиффанией.

Там Майкл наконец-то проверил свои успехи по Книге Героев;

Имя : Майкл Тахлин

Ранг : Герой

Статистика :

Сила : 29 > 32

Ловкость : 49.6 > 56.5

Интеллект : 37 > 44

Знак рождения : Маг

Способности :

[Маг]: позволяет изучать все магические навыки на 20% быстрее.

[Гандальф]: позволяет использовать любое оружие на два ранга выше, чем его текущее мастерство, и дает знания, необходимые для его использования. При владении оружием пользователь временно получает +100% ко всем статам.

[Понимание языков] : позволяет понимать все разговорные языки и увеличивает скорость обучения чтению и письму.

[Базовое манипулирование маной] : Позволяет пользователю получить больший контроль над своей магией, заклинаниями и некоторыми способностями. Повышается эффективность использования маны и контроль над силой.

[Терпимость к боли]: позволяет переносить сильную боль без особых негативных последствий.

[Основы фехтования (двуручные мечи/одноручные мечи)] : Определяет, насколько умело пользователь обращается с мечами.

[Основы техники владения кинжалом (одно острие, изогнутый, прямой, двойное острие)] : Определяет, насколько умело пользователь обращается с кинжалом.

Сродства :

[Малое сродство к воде], [Малое сродство к огню], [Малое сродство к молнии], [Малое сродство к тьме].

Духи :

Обычный Уровень :

Теневой шаман : MAX

Сларк : Lvl MAX

Рики : Lvl MAX

Уровень героя :

Антимаг : MAX

Лина : 14 уровень > MAX

Слот духа :

Магия :

Тамриэль

Дух : Лина

Уровень : 14 > MAX

Способности :

Конвекция (ранг 4): Позволяет парить в воздухе на высоте полуметра, направляя небольшое непрерывное количество маны. Высота, на которую пользователь может левитировать, может быть увеличена за счет использования значительно большего количества маны. Максимальная скорость, которую можно развить при использовании этой способности, равна половине обычной скорости передвижения.

Dragon Slave (ранг 4): пользователь выпускает волну испепеляющего пламени, имитирующего форму дракона.

Световой удар (4 ранг): направляет энергию солнца в фокусную точку, которая взрывается солнечным огнем. Оглушает, повреждает и ослепляет попавших в него противников, вампиры также получают двойной урон. Не может быть использовано без солнечного света или другого источника энергии.

Огненная душа (ранг 4): пламя усиливает пользователя после каждого произнесенного заклинания, давая ему дополнительную скорость передвижения и скорость атаки. Этот бонус суммируется с каждым произнесенным заклинанием, и, как только наберется достаточное количество стаков, враги в зоне вокруг пользователя будут получать непрерывный урон от огня. Может быть отключено.

Клинок Лагуны (ранг 3) : Пользователь выпускает мощную молнию в одного противника. Не имеет периода промедления, но расходует большое количество маны.

Когда Лина достигла максимального уровня, Майкл может выбрать нового героя... Но сначала ему нужно взять предметы с колеса рулетки. Из нее он получает;

Сапоги - самый простой, но важный предмет, который можно купить в игре.

Книга опыта (Tome of Experience) - странная книга, которая дает опыт при прочтении...

И, наконец, цепная шкура... Беспольный предмет, учитывая, что у него уже была броня...

Однако его разочарование было недолгим: из инвентаря извлекаются Клинки Атаки и летят к Сапогам и Цепям. На мгновение их окутывает свет, а когда он утихает, остается только одна вещь.

Странные фиолетовые сапоги, слегка мерцающие на свету... "Фазовые сапоги". пробормотал Майкл, обрадованный, несмотря на свою тупую реакцию.

Фазовые сапоги увеличивали броню и урон владельца, но, что еще важнее, они обладали способностью на короткое время резко увеличивать скорость передвижения. Майкл быстро надел их, с облегчением отметив, насколько хорошо они ему подошли. Они не были слишком удобными, больше напоминая бронированные ботинки, чем что-либо другое, но они, безусловно, компенсировали недостаток комфорта функциональностью.

С этим было покончено, и он перешел к следующему важному делу... Выбор следующего Духа.

"Зимняя Венера", - мгновенно выбирает он, уже приняв решение в прошлый раз.

Дух : Зимняя Виверна

Уровень : 1

Способности :

Пытливый ум (ранг 0) : Значительно повышает эффективность обучения, от чтения книг до исследований и практических экспериментов.

Арктический ожог (ранг 1): пользователь временно обретает способность летать и дышать холодным ветром, наносящим урон всем, кто попадет под его действие. Пострадавшие будут поражены коротким проклятием, которое быстро истощает их жизненные силы и замедляет их.

Осколочный взрыв (ранг 0) : Пользователь бросает большой шар хрупкого льда, который не наносит урона тому, в кого попадает, но взрывается, выбрасывая наружу крупные осколки

затвердевшего льда, которые наносят урон и замедляют.

Холодные объятия (ранг 0) : Временно заключает союзника в глыбу твердого льда, цель получает огромное сопротивление урону, а также быстро восстанавливается, пока заморожена.

Проклятие зимы (ранг 0) : Пользователь прокликает врага, замораживая его на месте и заставляя тех, кто находится рядом, бездумно атаковать его.

<http://tl.rulate.ru/book/64004/3256914>