

===== Глава 4. =====

Перси спускался все глубже и глубже в подземелье, все чаще задаваясь вопросом не сошел ли он с ума. Ведь что тут сейчас происходит, ему предложили оказаться в ситуации на грани жизни и смерти, и, вместо того чтобы хотя бы подумать или даже сказать "нет", он просто нырнул туда с головой.

Однако все равно продолжал идти вперед, назад пути уже нет.

— Статус, — Перси вызвал его и тот уже привычно появился. Перси Джексон

Здоровье: 200/200

Мана: 100/100

Игрок

Титул: Сын Посейдона

(+20 к Силе, +20 к Выносливости, +20 к Ловкости когда в воде)

Уровень: 4 Опыт: 1050/1200

Раса: Полубог

Сила: 6

Выносливость: 1(+2)=3

Ловкость: 3(+2)=5

Интеллект: 9

Мудрость: 5

Удача: 3

Очки: 7

Деньги: 50\$ / 10Dr

Перси Джексон — полубог, сын Салли Джексон и Посейдона. У него СДВГ и Дислексия, что делает для него трудным сидение в классе. Его поведение создавало ему проблемы в разных школах на протяжении многих лет. Перси хочет найти смысл своей жизни. Перси любит свою мать и ненавидит Гэйба, который тот еще хрен.

Статус полубога дает Перси +2 к Выносливости и +2 к Ловкости и способность дышать под водой, общаться с рыбами, создавать землетрясения, разговаривать с лошадьми и выглядеть круто.

Перси отметил, что его базовые Выносливость и Ловкость очень низкие, как и удача. Он понимал, что следует сохранить очки на потом, но, увидев свой статус, понял, что погибнет, если не улучшит их.

Быстро решив что и как улучшить, парень раскинул оставшиеся очки характеристик и получил следующее: Сила: 6

Выносливость: $4(+2)=6$

Ловкость: $4(+2)=6$

Интеллект: 9

Мудрость: 5

Удача: 6

Очки: 0

Теперь у него были хоть какие-то шансы выжить. Перси продолжил спуск и, спустя непонятное количество времени, лестница кончилась. Парень теперь оказался в начале длинного коридора, отделанного кирпичом и освещенного факелами, висевшими на стенах.

Еще сильнее сжав Анаклузмос, Перси шагнул вперед. Усиление "сына Посейдона" уже не действовало, он успел высохнуть пока шел по лестнице. Оставалось надеяться, что первый противник не окажется для него смертельным.

Уже спустя лишь десяток шагов стена дальше по пути обрушилась. Из дыры вышел скелет, да, именно двигающийся скелет. Он был канонично белым, с мечом в одной руке и щитом в другой. На черепе был шлем викингов, а на ногах обитые мехом сапоги. Видимо это был скелет викинга.

"Наблюдательность." мысленно проговорил Перси. Скелет Ур.7

НР: 500 МР: 75

Скелет, который был оживлён силой Лабиринта. Он использует то же, что и использовал в жизни, только теперь он стал более смертоносным, ему уже больше нечего терять, любой исход ему по нраву.

Опыт за убийство: 25 опыта

Перси оглядел это, видок был так себе. На костях царапины, что значило, что оно прошло через множество схваток и обладает нехилым опытом. Будет нелегко.

Перси выставил свой тяжелый щит перед собой и направился к скелету. Тот, в свою очередь, поднял свое оружие и пошел навстречу. Неожиданно скелет рванул и вдавил свой щит в щит парня.

Перси удивился, но он сумел сохранить себя в руках. Парень начал пытаться пересилить скелета, задавить того щитом, но вскоре осознал, что это неравная борьба. Отведя щит в сторону, он сделал шаг назад. Скелет, решив воспользоваться моментом, рванул к нему, замахнувшись, но Перси был быстрее.

Сын Посейдона взмахнул мечом и тот прошел сквозь кости скелета как горячий нож сквозь масло, "Разрывное течение" просто разорвало грудную клетку, разрубив "викинга" напополам.

На глазах Перси скелет рассыпался в пыль, которая внезапно растворилась, оставив парня

одного в коридоре.

"И что? Это всё? Серьезно?" Перси еще раз взглянул на место где растворился скелет и увидел, что что-то да осталось. "Эм... С него выпал лут?"

Перси поднял выпавшее и это оказались пять долларов и кусок кости: Кусок кости, материал для ремесла.

Это кусок кости, что вы еще от него хотите? Думаете он Вам споет?

Парень внимательно изучил пять долларов, выглядели как настоящие. После того как он поместил их в инвентарь, счетчик денег теперь показывал 55\$.

"Охренеть просто, тут выпадают реальные деньги!" теперь Перси смотрел в коридор не с опасением, теперь в его глазах разгорелось пламя алчности, ведь если все скелеты такие простые противники и дают столько денег, то жизнь налаживается.

Перси поднял Анаклузмос над головой и издал свой боевой крик. Пять минут спустя. Перси бежал изо всех сил, ведь от этого зависела его жизнь. Позади него бежала охотящаяся на него куча скелетов.

— Такого не должно было произойти!

Дальше по коридору оказалась большая комната, где Перси попал в засаду из нескольких скелетов, по экипировке они были с разных уголков мира. Их было слишком много для полубога, поэтому он сделал единственный логический выбор — он побежал.

Перси оглянулся, ближе всего за ним бежало трое скелетов, остальные двадцать отставали. Это был его шанс и, усмехнувшись, парень развернулся, взмахнув мечом поперек коридора.

Скелеты не ожидали этого, а узкий коридор не давал им места для маневра, так что "Разрывное течение" превратило их в прах, после чего Перси быстро подхватил все, что с них выпало, а это 20\$ и 1Др. Парень сразу же забросил их в инвентарь и оглянулся на оставшихся скелетов. Решив реализовать идею, он потянулся в инвентарь и вытащил бутылку воды.

— Контроль Воды, — сказал полубог вслух и собрал воду из бутылки в сферу.

Сконцентрировавшись, Перси приказал воде сформировать полумесяц с острыми краями, после чего запустил получившееся в толпу скелетов, что сразу же "убило" десяток из них.

Однако оставшиеся были слишком близко, и Перси не успевал достать еще одну бутылку, так что он вновь побежал. Вскоре он достиг начала лестницы, с которой все началось, и поднялся по ступенькам.

Обернувшись, Перси увидел, что скелеты все еще продолжают его преследовать. Он остановился и приготовился к битве. После чего началась резня. На стороне Перси была выгодная позиция, так что он быстро обратил оставшихся скелетов в прах.

Уничтожив последнего, парень упал на колени, задыхаясь от усталости. Ему нужно больше выносливости. Восстановив дыхание, Перси заметил перед собой сообщение. Вы получили уровень!

+5 очков характеристик

+50 к НР

+25 к МР

Должно быть это из-за опыта за убитых скелетов. Перси проверил свой статус. Перси Джексон

Здоровье: 250/250

Мана: 125/125

Игрок

Титул: Сын Посейдона

(+20 к Силе, +20 к Выносливости, +20 к Ловкости когда в воде)

Уровень: 5 Опыт: 475/2400

Раса: Полубог

Сила: 6

Выносливость: $4(+3)=7$

Ловкость: $4(+3)=7$

Интеллект: 9

Мудрость: 5

Удача: 6

Очки: 5

Деньги: 75\$ / 11Др

Перси Джексон — полубог, сын Салли Джексон и Посейдона. У него СДВГ и Дислексия, что делает для него трудным сидение в классе. Его поведение создавало ему проблемы в разных школах на протяжении многих лет. Перси хочет найти смысл своей жизни. Перси любит свою мать и ненавидит Гэйба, который тот еще хрен.

Статус полубога дает Перси +3 к Выносливости* и +3 к Ловкости* и способность дышать под водой, общаться с рыбами, создавать землетрясения, разговаривать с лошадьми, повышенную прочность и возможность выглядеть круто.

Перси заметил, что его статус полубога усилился, что наверняка связано с новым уровнем. А так как этого не произошло когда он поднял уровень со второго до четвертого, то значит это происходит всего лишь каждый пятый уровень.

Динг! За логические размышления Вы заработали +1 к Мудрости!

Удобненько. Перси закрыл все окна и пошел собирать лут с поверженных скелетов. Как итог, он получил 100\$ и 12Др! Просто невероятно! Если так будет продолжаться с той же скоростью, то у него будет достаточно денег, чтобы самому платить за школу, и маме больше не надо

будет так много работать.

Перси убрал деньги в инвентарь и перешел к другому выпавшему предмету. Троянский шлем

Шлем, который носил воин Трои, возрожденный в качестве скелета. Этот шлем специально сделан так, чтобы ярко-красная часть шлема отвлекала противника.

20% отвлечь внимание

Прочность: 7/10

Шлем был черным с красной частью на вершине. Его края были остры, очевидно чтобы ранить того, кто додумается ударить владельца шлема по голове.

Перси поднял шлем и надел его. Удивительно, но было вполне удобно и идеально подходило Перси.

Парень вновь отправился вглубь подземелья, в целях заработать еще денег и тут ему в голову пришел вопрос:

"А что определяет что мне выпадет?"

Перси открыл статус и нажал на Удачу. Удача: 6

Удача определяет Вашу удачливость. Это полезно при определенных навыках, а также определяет что Вы получите в качестве лута. Чем выше удача, тем больше шанс лучшего лута.

Это именно то что ему нужно. Перси сразу же вложил все свои очки в Удачу. Удача: 11

Нет никаких способов, чтобы он мог самостоятельно повысить удачу, так что это все равно пришлось бы сделать.

В конце концов Перси вернулся в комнату, с которой начался его забег. Обыскав ее, он не нашел ничего ценного, кроме горшков Горшок

Предмет для хранения. Ценность: 2Др

Перси все равно закинул несколько таких горшков в инвентарь и отправился дальше. Чем дальше он шел, тем чаще использовал "Наблюдательность", чтобы не оказаться застигнутым врасплох очередным скелетом.

Его осторожность имела плоды, когда скелет с копьем спрыгнул на него с потолка. Однако Перси был готов и уклонился от атаки, а дальше дело техники. Парень щитом ударил скелета по черепу, выбив тому несколько зубов, после чего добил мечом. Подняв очередные 10\$, Перси заметил, что этот скелет оставил после себя копье.

Вот что он получил, подняв его и "понаблюдав". Греческое копье,

Стандартное копье, которым в древности орудовали спартанцы. Простой вид, легко контролировать и высокая точность.

Атака: 2 x Ловкость

Сейчас оно ему было не нужно, поэтому отправилось в инвентарь.

Динг!

Что теперь...Благодаря постоянному использованию был создан навык!

Мастерство меча, Ур.1 (80%)

Вы более свободно владеете мечом.

+5% к урону от меча в ваших руках.

Ха, неплохо. Закрыв все сообщения, парень направился дальше по подземелью, пока не уперся в дверь. Недолго думая, Перси зашел внутрь и оказался в месте чем-то напоминавшее театральный зал. Он стоял на "сцене", в то время как в самом зале был аншлаг, все места были заняты скелетами. Сотнями скелетов.

Перси сбледнул с лица, это уж слишком много, он развернулся в целях тактического отступления, но двери больше не было, лишь тяжелый красный занавес колыхался позади него. Полубог вновь посмотрел на скелетов, но те совершенно не обращали на него внимания, смотря куда-то в сторону балконов.

У парня не было вариантов, кроме как посмотреть туда же, где, как оказалось, в комфортабельном кресле сидел мужчина в красных доспехах и красным черепом в качестве шлема. Кираса его была сделана в виде оголенных ребер, а колени и локти были стилизованы под черепа. Позади мужчины стоял большой красный клинок, длиной около пяти футов(полтора метра), почти ростом с Перси.

— Добро пожаловать, искатель! — махнув рукой, проговорил краснобронированный мужчина.
— Ты сделал свои первые шаги на пути к новому миру! Миру смерти! Видишь эти скелеты, все они были на твоём месте и, как видишь, все они закончили одинаково.

Перси широко распахнул глаза, все эти скелеты... были как он? "Красный" мужчина все продолжал свой монолог.

— И теперь, мистер Искатель, настал твой черед умереть. Но в посмертии своём ты будешь воскрешен как мой миньон. Это величайшая честь служить мне, великому ЗЕДУ!

Перси приподнял бровь.

— Зед? Это твое имя?

Мужчина кивнул.

— Да, пугающее, правда?

— Эм... вообще нет.

— Что за чушь, имя Зед определенно внушает ужас.

Сын Посейдона непонимающе посмотрел на оппонента.

— Совсем не так. Можно даже сказать, что Зед довольно слабенькое имя. Так обычно назовешь щеночка только-только взятого от мамы.

Мужчина сердито нахмурился, ну это так выглядело, все же он носит шлем, лицо полностью не

видно.

— Зед это довольно пугающее имя! Мне так мама сказала!

Ну, он сам подставился.

— Правда? Наверно, мама также сказала тебе, что ты красавчик, и нет никого ужаснее тебя?

Мужчина с энтузиазмом кивнул.

— Да, теперь ты сам признаешь, что мое имя несёт ужас.

— Маменькин сынок.

Эти слова для Зеда были как мешком по голове.

— Я не маменькин сынок!

— Да не отрицай, уверен, она также подбирала тебе доспехи, так?

— Не смотря на то, что да, она выбрала мне доспехи, это ничего не значит! — некоторые скелеты начали тихонько посмеиваться над Зедом. — Тихо! Я не маменькин сынок!

Перси просто пожал плечами и тут:

Динг!Насмехаясь над противником, Вы создали новый навык.

Насмешка, Ур.1 (50%)

Вы можете вывести противника из равновесия, что может заставить того надеть ошибку.

5% на успех

— Достаточно! — заревел Зед, и на зал опустилась тишина. — Мальчишка, ты умрешь, и я буду пировать твоей плотью!

Перси перехватил Быстрину поудобней. Похоже другого выхода нет.

Динг!Задание!

Выживите после атаки орды скелетов! И одолейте Зеда!

Награда: 3 очка характеристик

???

Провал: Смерть

Да/Нет?

Перси быстро принял задание и начал готовиться к важнейшему бою в его жизни. Он открыл инвентарь и вытащил столько бутылок с водой, сколько смог. Подкинув их в воздух, он разрезал все из них своим мечом. Вода попала и на него, но еще больше расплескалось вокруг.Вы вступили в воду! Из-за вашего происхождения Вы получаете усиление!

+1000 НР

+1000 МР

Все раны исцелены

Все болезни исцелены

Способность Подводное Дыхание активна

Как неожиданно оказалось, искусственная лужа расценивается как массив воды, так что у него под ногами его тактическое преимущество. И пока он будет стоять в этой луже у него будет в разы больше шансов победить.

Скелеты пока не нападали, видимо Зед заинтересовался как из ниоткуда появились бутылки, но, увидев довольное лицо Перси, он решил сначала убить, а потом уже допросить труп мальчишки.

Волна скелетов рванула на Перси, но парень не просто так готовился. С бонусом "сына Посейдона" у него было достаточно характеристик не только откидывать противников щитом, но также успевать разрезать некоторых из них своим клинком.

Перси двигался, будто стихия, принявшая форму человека. Его меч крутился все быстрее и быстрее, для любого наблюдателя казалось бы, что его движения смазывались, как от руки его падало все больше и больше скелетов. И тут, внезапное копьё вошло в грудь Перси.

Боль была невероятной, но еще хуже было катастрофичная потеря НР. Его Разум и Тело Геймера просто не справлялись с ощущениями, Перси, преодолевая боль, сумел вытолкнуть копьё из тела. Все размывалось, кровь текла рекой из раны, и парень понимал, что ему нужно сделать хоть что-то, чтобы заполучить передышку.

— Контроль Воды! — закричал Перси и направил ману в лужу, в которой стоял он и скелеты. Тут вода под ногами скелетов превратилась в шипы и пронзила их, разрывая на части.

Динг! Вы создали новую атаку на основе Контроля Воды и в целом активно использовали этот навык, получен уровень навыка.

Контроль Воды Ур.5 (74%)

Позволяет Вам контролировать любую форму воды из любого источника. Вы можете придавать ей любой вид и она будет подчиняться каждой вашей команде.

Цена: 16 МР в минуту.

Особая атака: Водяные Шипы

Урон: 500 Цена: 100 МР

Перси встал в более устойчивую позицию и проверил свои НР и МР, которые были очень низки. НР: 560/1250

МР: 600/1125

Его регенерация улучшилась благодаря усилению от воды, но этого все равно было

недостаточно. Он уже исчерпал все свои силы, а это была всего лишь первая волна.

Ему нужно подумать, нужен план, если он хочет выжить. Большинство его сил тут бесполезны. Единственной полезной вещью были Водяные Шипы, которые он только что и создал. Отличная атака, но теперь скелеты о ней знают и будут опасаться приближаться.

Тут Перси заметил, что скелеты смотрели на него с трепетом и страхом в глазницах, и этим надо воспользоваться. Он вытащил из инвентаря несколько блинчиков и начал запихивать их себе в рот.

Зед и оставшиеся скелеты с интересом и недоумением наблюдали, как Перси все набивал и набивал себя едой. Откуда он все это берет, но, что еще более важно, куда все это лезет?

Наконец, Зед смог выйти из этого транса и, взмахнув головой, взглянул на свою армию.

— Не стойте как истуканы, убейте его!

Скелеты посмотрели на Перси, затем на Зеда, и тяжело вздохнули, они ненавидели своего босса. Те, кто был с копьями, сделали шаг вперед и бросили в парня свое оружие, надеясь что это положит битве конец и им не придется подставляться под шипы.

Такую атаку нельзя было не заметить, и Перси начал действовать. Он поднял воду вокруг себя, воскликнув:

— Щит Воды, — и все копья увязли в водяной преграде.

С помощью дальнейших манипуляций водой, Перси собрал все копья на поверхности щита и повернул их наконечниками в сторону "отправителей". Волей своей он запустил их в скелетов, убивая этой атакой десятки противников.

Динг! Вы активно использовали навык и придумали новые варианты использования, получен уровень навыка!

Контроль Воды Ур.6 (40%)

Позволяет Вам контролировать любую форму воды из любого источника. Вы можете придавать ей любой вид и она будет подчиняться каждой вашей команде.

Цена: 16 МР в минуту.

Особая атака: Водяные Шипы

Урон: 200 Цена: 100 МР

Особая защита: Щит Воды

Прочность: 30/30 Цена: 150 МР

Перси поморщился, все складывалось не очень хорошо, у него кончилась еда, с помощью которой он восстановил все НР и МР, но после последней атаки у него были следующие статьи: НР: 1250/1250

МР: 400/1125

Нужно быстро все закончить. Перси повернулся к Зеду, который пытался организовать свои войска. Парень вернул мечу вид ручки и достал из инвентаря копьё. Он нацелился на Зеда, с Ловкостью в шесть* единиц у него должна быть достаточная точность. Подготовившись, Перси изо всех бросил копьё.

Траектория была верна и копьё угодило Зеду под колено, где броня не защищала ногу.

Довольный попаданием, Перси сформировал несколько Водяных Копий и бросил их в мужчину. От этого он потерял усиление от окружающей воды, в виду того что вся она ушла в копьё, но это была ситуация "сейчас или никогда".

Все копьё попали в Зеда, который все еще не отошел от первого удара. В это время Перси решил использовать "Наблюдательность". Зедукал

Уровень: 15

Здоровье: 1200/3000

Мана: 500/600

Раса: Маг/Некромант

Сила: 40

Выносливость: 5

Ловкость: 2

Интеллект: 34

Мудрость: 2

Удача: 0

Начинающий некромант Зедукал, или Зед, украл броню и несколько заклинаний у своего дяди и решил подготовить собственную армию скелетов. Большинство из них слабы, будучи идеальным примером слабости самого Зеда. Его слабые места — мама и его прыщи.

Опыт за убийство: 1000 опыта.

Перси чуть было не рассмеялся, прочитав информацию об этом парне. Этот идиот вкладывал все свои очки в Силу! А он маг! Вроде и пытается быть устрашающим, но он такой... даже слов нет. Еще раз кинув взгляд на Зеда, Перси удостоверился, что тот в ближайшее время никуда не денется, и спрыгнул со сцены, прорубая себе путь сквозь скелетов.

Анаклузмос пел в руках Перси, поражая скелетов слева-справа, снизу-сверху. Эта мелодия просто лилась и, парень полностью отдался ей, разрезая кости своих врагов.

Динг! Динг! Вы получили два уровня навыка!

Мастерство меча, Ур.3 (40%)

Вы более свободно владеете мечом.

+15% к урону от меча в ваших руках.

Звон отвлек Перси, и он прервал свой смертоносный танец. Оглядевшись вокруг, парень увидел, что почти все скелеты уже превращены в прах. Зед же теперь стоял, опираясь на свой гигантский меч. Его левая рука была выставлена в сторону, и все оставшиеся скелеты превратились в дым и втянулись тому в руку. Когда исчез последний скелет, Зед зарычал.

— РГХАААА!

Глаза Зеда засветились красным и, подняв меч воздух, он направил его на Перси.

— Теперь ты сдохнешь! И я станцую на твоих костях!

Перси вздохнул и отпрыгнул обратно на сцену, тогда как Зед спрыгнул с балкона и приземлился именно там, где мгновение назад стоял парень.

— Наблюдательность, — что-то подозревая, активировал навык Перси. Зедукал (Экстремальный режим)

Уровень: 15

Здоровье: 1200/3000

Мана: 500/600

Раса: Маг/Некромант

Сила: 4000

Выносливость: 5

Ловкость: 2

Интеллект: 34

Мудрость: 2

Удача: 0

Начинающий некромант Зедукал, или Зед, украл броню и несколько заклинаний у своего дяди и решил подготовить собственную армию скелетов. Большинство из них слабы, будучи идеальным примером слабости самого Зеда. Его слабые места — мама и его прыщи. Сейчас Зед в своем экстремальном режиме, когда его сила возрастает на порядки!

Опыт за убийство: 10000 опыта.

Перси занервничал (слабо сказано). Да это просто безумие! Да у него просто читерская Сила, это уже не может быть человеком! Его мозг вошел в овердрайв, ему нужно придумать, как одолеть Зеда на дальней дистанции, а то один удар и вместо Перси будет томатная паста!

И тут кое-что пришло ему в голову, у Зеда был Интеллект, но Мудрость-то равна двум, а значит он сам не знает, как правильно использовать свои силы. Поэтому в отчаянной попытке перехитрить этого кретина, Перси полез в инвентарь и вытащил все оставшиеся бутылки с водой. По мере "доставания", он начал бросать их в мужчину.

Так как у Зеда была крайне низкая Ловкость, то он не мог от них уклониться, поэтому выбрал вариант тупо разрезать их мечом. Как результат, мужчина полностью промок.

— Я знаю, что ты не можешь контролировать воду, если ее не касаешься, — решил поглумиться Зед. — Я слишком умен для твоих трюков, мальчишка.

Перси приподнял бровь, с чего это этот красномэн решил что ему необходим контакт с водой? Хотя, когда он использовал свои навыки в этой битве, он всегда ее касался, но это же не обязательно. Зед действительно принимал за чистую монету первую же свою мысль, но что еще ожидать от кого-то с двойкой Мудрости?

Подняв руку, Перси проговорил.

— Контроль Воды, Водяные Шипы.

Подчиняясь команде полубога, вода под Зедом выстрелила вверх и три шипа пронзило его грудь. Эта атака уменьшила ману Перси до: Мана: 100/125

А вот статус Зеда стал таким: НР: 600/3000

МР: 500/600

Что дерьмово, он все еще был жив. Зед взревел и начал освобождаться от удерживающих его шипов. Он сломал два из них, но один все еще оставалось. Видя это, Перси воспользовался шансом и, сблизившись, ударил острой гранью своего щита по голове врага. -300 НР!
Критический удар

Но прежде чем Перси смог хотя бы порадоваться удачному удару, Зед освободился от последнего удерживающего его копья и рванул в парня. К счастью, полубог оказался быстрее и успел отпрыгнуть в сторону, а вот сцена теперь восстановлению не подлежала.

Перси едва успел подставить Анаклузмос под следующую атаку Зеда, но силы определенно были неравны и этот удар отбросил Перси. Но мало того, огромный клинок, продавив оборону полубога, оставил глубокую рану на груди. Прокатившись по полу, Перси оставил за собой явственный след крови.

Парень попытался подняться, в глазах все двоилось, а головокружение не давало сконцентрироваться. Здоровье: 5/250

Мана: 100/125

Перси все старался встать, сил совсем не было, но воля к жизни заставляла его тело двигаться. Зед медленно подходил к парню, таща свое красное лезвие за собой.

— Ты неплохо сражался, парень, — сказал Зед. — Достойный противник для меня.

Перси усмехнулся сквозь боль.

— Да заткнись ты, прыщавый маменькин сынок.

— Будешь упрямым до самого конца? — с этими словами Зед поднял свой меч над головой. — Последнее слово?

— Есть такое, — выплюнул Перси, смотря в глаза врагу. — Кровь на 90% состоит из воды,

ублюдок. Водяные Шипы!

Перси направил всю оставшуюся ману на эту последнюю атаку. Зед широко раскрыл глаза и посмотрел себе под ноги, он стоял прямо на полосе крови, оставленной Перси. Но он не успел сделать ничего прежде чем шип из крови вошел ему в шею и вышел изо лба.

Перси устало усмехнулся, наблюдая как красный меч упал на пол.

— Победа за мной, сволочь.

Динг!Вы получили уровень навыка благодаря необычному его использованию!

Контроль Воды Ур.7 (1%)

Позволяет Вам контролировать любую форму воды из любого источника. Вы можете придавать ей любой вид и она будет подчиняться каждой вашей команде.

Цена: 15 МР в минуту.

Особая атака: Водяные Шипы

Урон: 210 Цена: 95 МР

Особая защита: Щит Воды

Прочность: 35/35 Цена: 140 МР

Особый контроль: Контроль Крови

Цена: 50 МР в минуту

Динг!Благодаря необычному использованию своих навыков, Вы заработали +1 к мудрости!

Динг!Вы выжили на грани смерти, получено три уровня Физической Выносливости!

Навык: Физическая выносливость, Ур.6 (78%)

Прочность Вашего тела увеличилась и Вы получаете меньше урона.

-18% к входящему физическому урону.

Динг!Вы выжили на грани смерти, получен титул: Смертник

Смертник — дает усиление в +40 ко всем характеристикам, если НР меньше 20%.

Динг!Задание выполнено!

Выживите после атаки орды скелетов! И одолейте Зеда!

Награда: 3 очка характеристик*

Новый титул!

Скелеты: $145 \times 25 = 3625$ Опыта

Зед(Экстремальный режим): 10000 Опыта

Всего: 13625 Опыта

Динг! Динг!

Вы получили два уровня!

Перси почувствовал себя как в вуали света и все его раны и повреждения исчезли.

"Получается новый уровень излечивает, восстанавливая все до 100%?" подумал Перси и проверил свой статус.Перси Джексон

Здоровье: 350/350

Мана: 175/175

Игрок

Титул: Сын Посейдона

(+20 к Силе, +20 к Выносливости, +20 к Ловкости когда в воде)

Уровень: 7 Опыт: 6900/9600

Раса: Полубог

Сила: 6

Выносливость: $4(+2)=6^*$

Ловкость: $4(+2)=6^*$

Интеллект: 9

Мудрость: 7

Удача: 14*

Очки: 10

Деньги: 185\$ / 23Др

Перси присвистнул, теперь у него появились новые очки характеристик и новый титул, хотя он очень надеялся, что никогда им не воспользуется. Этот бой с Зедом был уж слишком на грани, надо бы научиться не влезать во всё и сразу.

Перси похлопал по карману, чтобы удостовериться что Анаклузмос был там в целости и сохранности. Закинув меч в инвентарь, полубог начал изучать поле боя, подбирая выпавшее со скелетов.

На все про все ушло около часа, поскольку лут оказался разбросанным по всяким углам.Деньги: 1000\$, 50Др

Предметы:

Кусок кости — 100

Копье — 20

Меч — 15

Шлем — 3

Полный рыцарский доспех.

Последний пункт прямо так и взывал о "Наблюдательности". Рыцарский доспех

Доспех, который носили европейские рыцари. Данный доспех сделан из пластин, накладывающихся друг на друга, чтобы обеспечить своему владельцу идеальную защиту, хотя и ограничивает подвижность.

Защита: 30/30

Прочность: 9/10

Перси закинул доспех в инвентарь, осталось только разобрать лут с Зеда. На него у него были надежды, похоже улучшенная Удача дает свои бонусы.

На месте смерти Зеда он нашел красную латную рукавицу и тот самый огромный красный меч: Латная рукавица Кефки

Рукавица Кефки, дяди Зеда, которую тот и украл и использовал в своих планах. Сила рукавицы зависит от Интеллекта и Мудрости владельца и позволяет воскресить и сохранить убитых самим владельцем или его миньонами врагов внутри.

Уровень мощности: $(\text{Интеллект} + \text{Мудрость})\%$ от всей силы призванного слуги (означает, что боец 100 уровня будет 5 уровня, если уровень мощности рукавицы будет равен 5)

Количество возможных слуг: 2 (+1 за каждые 10 Интеллекта или Мудрости)

Меч Кефки

Меч Кефки, дяди Зеда. Этот клинок просто большой и блестит, ничего больше. Если у кого-то хватит силы чтобы поднять его, то может стать нормальным оружием, иначе будет просто куском металла.

Вес: 300 фунтов/136 кг

Атака: 140

Перси надел рукавицу и помахал ей в воздухе. Ничего не произошло. "Может надо направить в нее ману?"

Полубог сконцентрировал ману в руке и все вокруг него посерело и немного размылось. Он увидел души монстров, которых он победил в Лабиринте. Зед и его армия скелетов терпеливо ожидали кого он выберет.

Конечно же Перси выбрал сильнейшего из них — Зеда.

Рукавица засветилась красным и из нее вырвался дым, сформировавшийся в коленопреклонённого Зеда в красных доспехах.

— Ваши повеления, Хозяин?

Сначала Перси испугался жуткой схожести Зеда и Дарта Вейдера из "Империя наносит ответный удар", но, после хорошей дозы "Разума Игрока", переборол эмоции и использовал "Наблюдательность" на своем первом слуге. Зедукал (Экстремальный режим)

Уровень: 3.6

Здоровье: 144/144

Мана: 96/96 Раса: Маг/Некромант

Сила: 640

Выносливость: 0.8

Ловкость: 0.32

Интеллект: 5.44

Мудрость: 0.32

Удача: 0

Начинающий некромант Зедукал, или Зед, украл броню и несколько заклинаний у своего дяди и решил подготовить собственную армию скелетов. Теперь он служит Вам.

Все было понятно, сумма Интеллекта и Мудрости у Перси была равна шестнадцати, а значит сейчас у Зеда были 16% характеристик, что все равно нехило.

— Мой приказ — быть верным слугой, защищать меня от опасностей и прочего, — сказал Перси, подняв рукавицу повыше, чтобы Зед мог ее видеть.

— Будет исполнено, Хозяин, — Зед превратился в дым, который втянулся в рукавицу. В момент, когда дым исчез, на рукавице сформировалось серебряное кольцо. — Вызывайте меня всякий раз, как будете во мне нуждаться, Хозяин, я ваш вечный слуга.

Встряхнув головой, Перси закинул рукавицу и меч в инвентарь и перешел к последнему предмету, полученному им в этом Лабиринте. Книга. Простая коричневая книга лишь с названием на обложке: "ВП открыть/ВП побег".

Когда полубог поднял книгу, перед ним появилось синее окно. Вы получили книгу навыка! Хотите изучить навык "Временное Подземелье: Открыть" и "Временное Подземелье: Побег"?

Да/Нет?

Перси улыбнулся, наконец-то новый навык! Конечно же он нажал "да" и внезапно книга взорвалась пламенем у него в руках, после чего знание просто влилось в разум Перси.

Динг! Вы изучили два навыка!

ВП открыть, Ур.1 (0%)

Используется чтобы попасть во Временные Подземелья. Чем выше уровень, тем оно сложнее.

Список:

Пустое Подземелье — нет монстров.

ВП побег, Ур.1 (0%)

Используется чтобы выйти из Временных Подземелий.

Закрыв окна, Перси прикрыл глаза. Как же много произошло в этом подземелье. Он оказался на грани смерти, но смог стать сильнее. Сейчас же Перси чувствовал себя таким сильным, будто ничего не сможет его остановить! Теперь он точно станет еще сильнее, станет сильнейшим и защитит себя и, особенно, маму! А сейчас осталась лишь одна вещь:

Найти чертов выход!

* — Прим.перев: Да, бонус эволюционировал до "+3", но автор начнет учитывать это только через пару глав. А +3 к очкам от задания похоже сразу оказались в Удаче. Вообще, иногда "подзабывайте" на точные цифры.

<http://tl.rulate.ru/book/64368/1690758>