

Глава 40. Долгожданная мечта.

-Спасибо что позволили мне попасть внутрь. Вы мне больше не нужны. - Произнёс человек, с головы до ног покрытый кровью и кишками бегемота.

- Дымовая завеса.

-Вот гнида!

-Он нас провёл!

-Ну падаль, только попадись!

Благодаря навыку "Глаза змеи", Муратаги мог отлично видеть силуэт мага, который час назад успешно использовал на нём паралич.

-Серия рубящих! Парящий сокол! Серийное убийство!

Фшух. Вжих. Свисть.

-Кха-а.

Кровь хлынула из ран мага.

-Что ты там хотел сделать когда меня поймаешь? - Насмеялся Муратаги.

-Сволочь! Где ты? - Захлёбываясь кровью, произнёс маг. - Обруч из лезвий!

Используя заклинание, маг создал вокруг себя вращающееся кольцо из острых лезвий. Лезвия раскручивались и наносили урон. Но несмотря на это, Муратаги продолжал нападать на выбранную жертву с разных сторон. Мощные рубящие удары лишили мага большей части здоровья.

-Осторожно, он тут ловушки расставил! Лучше не двигайтесь!

-Чёрт, я в какое-то липкое дерьмо наступил!

Дым рассеялся. Трое авантюристов, держа оружие ближнего боя, немедленно ринулись защищать товарища.

Фшух. Фшух. Фшух.

Острые клинки рассекали воздух. Враги с трёх сторон в прыжке, приближались к Муратаги.

Но герой не только не собирался уклоняться, он даже не пытался блокировать их атаки.

Три клинка пронзили его насквозь.

-Ублюдки, кто мне теперь заплатит за ремонт экипировки! - Закричал, Муратаги, продолжая рубить извивавшегося на земле мага.

"Вот же идиот. Он выпил фосу и потерял хладнокровие. Он превратился в дикого зверя, без чувства страха. Благодаря напитку, его физическая и магическая атака увеличилась на 100%, а запас выносливости не уменьшается, но вот здоровье и защита остались прежними. Жалкий

трюк, потерявшего над собой контроль дилетанта. Такими темпами, мои ребята с ним быстро разделяются." - Подумал Назим.

В словах командира был смысл. Вот только в одном он ошибался. Если бы в этом мире проводились соревнования по количеству выпитой за жизнь фосы, то Муратаги, определённо бы стал чемпионом.

Оказавшись много лет назад в Златфорте, он будучи подростком, был вынужден мериться силами с врагами в разы сильнее его. Жидкость красноватого цвета, ему не раз в этом помогала. Выпить отвар и подождать несколько минут. Это всё что было нужно для победы над более сильным противником.

Чтобы выжить, ему был необходим этот допинг. Таким образом, примерно после тысячного приёма фосы, у Муратаги выработался иммунитет к возбуждающему эффекту напитка.

Поэтому, хоть фоса и действовала на обычных людей как стимулятор, а некоторых даже превращала в бездумную машину для убийств, Муратаги сохранял абсолютное спокойствие.

Он продолжал кромсать отбивающегося мага, совсем не заботясь о защите.

И вот, когда шкала его здоровья опустилась почти до нуля.

-Тебе конец, бешеный ублюдок!

Один из воинов использовал свой самый сильный атакующий навык.

-Удар викинга!

Двуручный топор приближался к затылку героя. Но одновременно с этим, Муратаги уже наносил двойной удар. В одной руке он держал мачете, а в другой, метательный кинжал. Оба орудия, приближались к шее мага...

Клинок и мачете, одновременно разрубили горло мага, лишив его последних единиц здоровья. Маг из команды Назима погиб.

Но со стороны, положение рыжеволосого воина, казалось безнадёжным. Ведь в эту секунду, массивный боевой топор пробил череп Муратаги. Широкое лезвие, наполовину вошло в его голову. Хозяин топора уже расплылся в довольной улыбке, но тут случилось то, чего никто не ожидал...

Тихое и мелодичное пение зазвучало в ушах авантюристов. А рыжеволосого воина, который должен был умереть, окутал столб света.

Топор был вытолкнут из черепа быстро регенерирующей плотью и костями. Это произошло с такой скоростью, что владельца топора отбросило на несколько метров назад.

Во время путешествия к Флинтавым холмам, Муратаги с командой, победил нескольких монстров. Ещё парочку, он прикончил самостоятельно, пока бродил вдоль купола. Но только после убийства питомца Назима, значение его опыта достигло 99.99%. Средний уровень авантюристов в землях хаоса - двадцатый. А значит, вероятность получить одну сотую процента опыта за убийство такого авантюриста была велика.

Тем не менее, если бы уровень мага оказался например семнадцатым, то воин-плут не получил

бы необходимого опыта. Таким был оправданный риск, на который следовало пойти, ведь это было лучшее, что смог придумать Муратаги, пока сидел в желудке бегемота.

"Успел! Моё здоровье восстановилось. А самое главное... Наконец-то я получил долгожданный двадцатый уровень! Второе перерождение. Пока я не выберу новый класс, не смогу пользоваться способностями. Прямо сейчас, я не опаснее новорождённого ягнёнка. Ну же, быстрее дурацкое уведомление!"

Уведомление.

Поздравляем! Вы упорно трудились, повышая свой уровень и днём и ночью. Несмотря на то, что порой было тяжело и вам хотелось всё бросить, вы не сдавались. Повысив уровень до двадцатого, вы получили возможность переродиться!

К сожалению, ваша личность и поведение, не соответствовали типичному образу жизни воина-плута, поэтому вы лишаетесь возможности вновь выбрать этот класс.

Пожалуйста, выберите один из трёх доступных классов. Будьте внимательны и принимайте только обдуманное, взвешенное решение. Помните, для большинства авантюристов, второе перерождение - это последний шанс изменить жизнь к лучшему.

1. Наставник.

Рейтинг класса: обычный

Тип класса: полу-боевой, поддержка.

У вас отлично получается заботиться о своих товарищах. Выбрав профессию наставника, вы сможете повышать свой уровень, просто тренируя членов группы. Наставник может накладывать чары на союзников, увеличивая их характеристики. Помимо этого, наставник и сам способен неплохо сражаться, доказывая компетентность не только словом, но и делом.

2. Увещеватель.

Рейтинг класса: обычный

Тип класса: дипломат, поддержка.

Вы мастер слова. Речь увещателя настолько сладка, что перед ней не могут устоять ни высокоуровневые искатели не королевские особы. Вы можете вдохновлять союзников и ослаблять врагов одним лишь словом.

3. Ликвидатор боссов.

Рейтинг класса: эпический

Тип класса: боевой

При виде вас трепещут сильные мира сего. Ликвидатор боссов - это мастер дуэлей. То, с какой лёгкостью вы справляетесь с сильнейшими существами, вызывает неподдельное уважение.

Муратаги быстро изучал открывшиеся классы. Противники уже пришли в себя и были готовы напасть.

"Как же не вовремя! Увещатель, это именно тот класс который я хотел бы иметь больше всего. Благодаря навыкам дипломатии, я смог бы добиться намного большего, чем просто размахивая мечом! Но с другой стороны, рейтинг этого класса - обычный, а у Ликвидатора боссов - эпический..."

Хм. Эпические и уникальные классы имеют превосходство над обычными и редкими. Усиленные характеристики, а также мошеннические способности, недоступные для владельцев обычных и редких классов.

Как известно, вероятность получения эпического класса 1 к 1000. Тут и думать нечего. Выбираю эпический!

А я до чёртиков хороший человек! Расстаться со своей мечтой и в решающий момент выбрать боевой класс ради спасения своих товарищей! Надеюсь, когда-нибудь про меня споют бездарную кабацкую песенку. Ладно. Держитесь мои глупые друзья! Сейчас я разберусь с этими клоунами и поставлю шах королю! То есть возьму в заложники Таню. Так я спасу товарищей и выполню квест сапожника Мигеля. Два зайца одним выстрелом! Хе-хе-хе."

-Хватит улыбаться как идиот! Мразь, ты прикончил нашего товарища! Не прощу! - Злобно прорычал мечник.

-Командир, кажется он получил новый уровень за убийство Джерри.

-Я и без тебя вижу. - Отозвался Назим.

-Что будем делать? Нападём все вместе?

-Нет. В сторону ребята. Я лично с ним разберусь. - Прохрипел потрошитель Назим.

"Чёрт, этот Назим, должно быть жутко сильный! А ведь я даже не знаю свои новообретённые способности! Я точно справлюсь? Ладно, что тут у нас..."

Ликвидатор боссов. 20 Уровень.

1. Баланс сил. (Пассивная) Если вас атакует противник с максимальным запасом здоровья в 10 раз превышающим ваш, то он получает штраф:

Максимальный запас здоровья -10%

Броня -20%

Физический и магический урон -15%

Эффекты аур и баффов -15%

Эффекты лечения -30%

Время действия штрафа: 1 минута

2. Путь силы. (Пассивная) Сила увеличена на 17%

3. Путь ловкости. (Пассивная) Ловкость увеличена на 17%

4. Превосхождение пределов.(Пассивная) Выносливость увеличена на 25%

5. Защита от боссов.(Пассивная) Если вы получили единовременный урон более 33% от вашего максимального здоровья, половина потерянных очков здоровья моментально восстановятся.

6. Эпический оберег. Броня и шанс уклонения увеличиваются на 22%. Время действия 30 секунд. Перезарядка 3 минуты.

7. Щит маны. Щит действует на вас и ваших союзников. Отражает 40% повреждений от любых магических атак. Время действия 3 секунды. Перезарядка 1 минута.

8. Прирождённый дуэлянт. (Пассивная) Если между двумя физическими атаками по одной цели прошло не более 2 секунд, то каждый новый удар, будет наносить на 7% больший урон, чем предыдущий. Множитель урона, пересчитывается индивидуально для всех типов повреждений: лёгких, средних, сильных, критических.

9. Дерзкий взгляд. Вы одариваете противника нелицеприятным взглядом. Есть шанс вызвать у цели страх. Дерзкий взгляд игнорирует стойкость врага. Шанс успеха зависит от разницы уровней.

10. Покров ауры. Обволакивает оружие ближнего боя, а также стрелы, тонким слоем ауры. Покрытые этим слоем предметы, наносят дополнительный урон. Время действия 20 секунд. Перезарядка 30 секунд.

11. Удар воли. Вы способны выстреливать частью своей ауры. Попавший под этот удар противник, может быть оглушён на 2 секунды. Перезарядка 40 секунд. Успех зависит от разницы уровней.
12. Аура.(Ресурс) Теперь, кроме здоровья, маны и выносливости, вы обладаете запасом ауры. Аура нужна для активации способностей: Покров ауры, удар воли. Кроме того, аура защищает вас от чёрной магии, ядов и проклятий, при условии что их использует существо, имеющее уровень ниже вашего. С каждым новым уровнем, запас ауры будет увеличиваться.
13. Парирование. (Пассивная) Шанс отразить атаку ближнего боя увеличен на 19%. Сочетается с похожими эффектами.
14. Подвижность. Ваши скорость атаки и перемещения, будут увеличены на случайное значение. Диапазон увеличения для обеих характеристик от 1% до 35%. Время действия 10 секунд. Перезарядка 2 минуты.
15. Добыча камней. (Пассивная).Количество выпавших с боссов камней вечности увеличивается на 11%
16. Здоровье. (Пассивная) Максимальный запас здоровья увеличен на 500.
17. Эпический рост. (Пассивная) Множитель роста характеристик с уровнем, немного увеличен.
18. Детектор боссов. Обнаруживает сильных существ, показывая их местоположение на карте. Условие: наличие карты или самостоятельная разведка территории. Способность обнаруживает боссов только на разведанной местности.
19. Суть воина. (Пассивная). Значительно повышает силу атаки, скорость атаки, скорость передвижения, броню, здоровье, выносливость.
20. Превосходство. Следующая физическая атака нанесёт 1000% урона. От этой атаки невозможно уклониться. Перезарядка 1 час.
21. Бонус расы человек: Повышенная выносливость. (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.

"Ну, в целом способности не так уж важны. Я не проиграю!"

-Экипировать Драконий клык! - Произнёс Муратаги.

<http://tl.rulate.ru/book/73881/2278828>