

Наказание этих ребят решил начать с моей классики.

Отправив этих идиотов напрямиком в небо!

С ними отправился и сам.

В небе было всё также прекрасно! Мы были выше облаков, где не видно земли и виднелось светило нашей планеты с кружащим вокруг планеты разбитым спутником.

Игра света заходящего солнца принялась разукрашивать белые облака в различные оттенки красного. Не оставила внимания и небо, что было очерчено на две разные части, голубая и бордовая, что разделялась широкой дугой, состоящая из более светлых красных оттенков.

Где-то только выглядывая из-под горизонта выходила синева тёмного цвета, которая была представителем ночи, что уже заявляет свои права на эту землю.

Четыре падающих тела кричали, визжали, умоляли, пытались спастись, но только не наблюдали данную красоту.

Спасти же у них не получилось бы. Аура при падении с такой высоты не спасёт, предметы для этого предназначенные здесь не работают, из-за плохо реагирующего праха. Только проявление и свои способности.

Сам же я падал вниз головой, полностью отдав контроль над ситуацией случаю и наслаждаясь картиной.

Попадание в зону облаков было неприятным, из-за конденсата, что скопился при пролёте через облака, но уже через секунды ты начисто об этом забывал.

Ведь открывался величественный вид на Академию Бикон или Маяк. Маяк, что разгоняет тьму и защищает человечество. Именно такая философия этого места.

И она оправдывалась. Из неё выпускались достойнейшие охотники, что могли сражаться с отродьями Гримм и спасать людей.

Смотреть на неё в ночи ещё прекраснее. Свет фонарей на улицах, отражение луны, что выглянула из-за облаков, в маленьком озере, включённый свет в окнах Академии и её наружное освещение.

Лес, который простирается до самого горизонта даже на нашей высоте, кишаций живностью, что только начала выходить на ночную охоту и стаи бродячих Гримм.

Решаю ещё сильнее напугать разумных. Использую заклинание магии ветра и делаю так, чтобы моя речь доходила до всех разлетевшихся в полёте четырех людей.

-Контрольная точка нашего полёта пройдена! При падении с десяти тысяч метров, мы прошли примерно половину! Наш полёт уже длится полторы минуты и будет ещё длиться минуту, поэтому насладитесь прекрасными видами, которые вы видите в последний раз - нигде не соврал и говорил только правду.

Миг и землю уже начинает всё быстрее и быстрее приближаться к нам.

Когда уже осталось около половины минуты до столкновения, начал собирать их всех вместе и связал каждой руку одной верёвкой, чтобы не разлетелись в дальнейшем.

-Пять, четыре, три - начинаю отсчёт до падения и с удивлением слышу, что кто-то начинает молиться, что очень большая редкость в наше время.

Когда оставались две секунды я телепортировался на примеченную поляну, полностью потеряв инерцию.

Дав телам немного отойти от пережитого я осмотрел её. Этакая плешь в лесу, где есть трава, но нет деревьев. Я даже с удивлением заметил некоторые травы, что помогут мне в дальнейшем.

Пока я занимался их сбором наказуемые успели придти в себя. Переместившись к ним я мог наблюдать бурю эмоций.

Страх, злость, печаль, радость, ненависть и отчаяние. Многие эмоции были направлены на меня, но часть из них на саму ситуацию, что ничего не меняло. Ведь негативные эмоции привлекали существ похуже хищных зверей.

-Ты... - хотел что-то сказать наверное самый главный из них, но его прервали.

-Рааа!!

Прервал речь парня рык, но стоило ему стихнуть как раздался ещё один, затем второй, третий и ещё множество глоток поддержало его.

Из леса стали выходить беоульфы. Оборотне-подобные существа с чёрной шерстью, костяными иглами по всему телу и белой маске, характерной всем Гримм, с похожей на волчью морду.

Поворачивая лицо от беоульфов к наказуемым, я видел обречённость в их глазах.

Можно подумать, что это слишком для такого наказания. Это может быть так. Я не буду оправдываться. Меня они разозлили тем, что начали лезть к моим девушкам.

На лице расцвела моя самая лучшая лыба и я обратился к ним.

-Да начнётся шоу! Сдохни или умри!

Я не стал их бросать, наоборот сам побежал в сторону Гримм испытывая жажду битвы.

Эти идиоты не умрут, ведь для смерти под заклинанием стазисной защиты надо быть или врагом могущественному человеку, или беспросветным дебилом, что не знает как дышать.

Сама защита работает интересным образом. Накладываемое заклинание закрепляется в энергетике существа и создаёт там хранилище для энергии заклинания.

При получении существенного урона, будь то физический, магический или яды, в заклинании много критериев для срабатывания защиты, заклинание переходит в активную фазу.

В активной фазе оно погружает существо в стазис и создаёт вокруг его тела щит, что практически не пробить мгновенно.

Со стороны заклинание выглядит довольно сильным и эффективным. Так и есть, но минусы имеются.

Они не относятся к самому заклинанию и его изъянам. Минусы касаются требований использования.

Из требований: быть магом шестого круга, иметь много маны, так как количество влитой в заклинание маны прямо пропорционально прочности щита, так заклинатель ещё должен знать само заклинание, что довольно сложно ввиду использования огромной базы данных опасных воздействий у заклинания, которая прописывается в самом круге заклинания.

Я же использую это также эффективно, как пытаться натянуть сову на глобус, причём квадратный, сделав так, чтобы она выжила и спела песню. То есть через жопу, но у меня работает!

Требование заклинания о необходимости быть магом шестого круга появилось из-за необходимости пропустить через каналы большое количество маны, что сможет только шестой круг.

Решение: заимствование энергии не из своего источника маны, а из внешних накопителей. Я использовал алхимию.

Алхимия помогла решить первые два требования тем, что конвертировал ауру, что являлась остатком от энергии души, по умолчанию самой эффективной в плане КПД энергии, в так необходимую ману.

Всё бы было ничего, но это происходит с такими гигантскими потерями в эффективности, что волком хочется выть, ибо при том, что я потратил тридцать процентов ауры, я смог запитать заклинания этим идиотам. И это при том, что в заклинание не попало и половины всей конвертированной энергии, она просто исчезла в окружающей среде.

Причины потерь просты. Сама конвертация режет КПД, так ещё после этого мне проблематично управлять таким количеством маны и большая часть этой маны теряется.

Это имеет пути решения. Сама конвертация в алхимии происходит при помощи печатей, что могут изменять состояние энергий. Они из той же маны делают чистую энергию, что уже используется в алхимии.

Для каждой энергии есть своя печать, что уменьшает потери КПД, но также присутствуют и универсальные печати, где независимо от типа энергии она конвертируется в чистую энергию, но у них ниже КПД.

Как же происходит у меня: я перевожу ауру при помощи универсальной печати на протезе в чистую энергию и при помощи этой же универсальной печати конвертирую чистую энергию в ману, что создаёт огромные потери.

Причины же использования универсальной печати в том, что у меня нет печати конвертации из ауры во что-либо, ибо это новая энергия, с которой до этого не встречались. А причина отсутствия печати чистая энергия-мана в отсутствии необходимости этого. Мне всегда хватало маны для использования, а это заклинание лишь исключение.

Всё, хватит теории, эти дебилы не умрут, но в штаны нагадят, а из-за стазиса они не будут помнить время в нём проведённое.

Смотря в сторону бегущих Гримм, я создавал заклинание.

Лёд и Пламя. Уникальное заклинание, масштабируемое вплоть до девятого круга. Создаёт два клинка из льда и пламени соответственно.

На моём третьем кругу выглядят они, как кристальный меч из льда и пламя принявшее форму меча.

Один замораживает, другой поджигает. На меньших кругах они выглядели как сгусток огня и меч из льда. Только поднявшись на уровень мага трёх кругов я мог использовать их в такой вариации.

Способов обойти уровень не было, ибо им необходима постоянная, ежесекундная, подпитка маной соответствующего круга, что имитировать возможно, но слишком не эффективно.

Чувствуя вес в моих руках, я схватил ледяной клинок левой рукой, обратным хватом и побежал на встречу Гримм.

Первый встреченный Гримм оказался молодым беовульфом, что даже не отрастил костяные шипы.

Безрассудный, слабый, почти ничего не знающий и движимый единственной целью уничтожить человека (человека ли?), стоящего перед собой.

Он замахивается своей лапой, чтобы атаковать меня. Делаю рывок под его руку с левой стороны и отрубая ему руку огненным мечем и бегу дальше, главное не останавливаться и не дать себя окружить.

Ещё двое, уже со средними шипами, обступают с двух сторон. Рывок к правому, хочу обходить его с правой стороны, но он готовится к рывку. Пригнувшись бегу вперёд и в момент рывка беовульфа делаю подшаг, уворачиваясь в нескольких сантиметрах от тела Гримм.

Пользуясь этой возможностью ещё в полёте вставляю в него ледяной клинок и он вспарывает сам себе брюхо. Не жилец.

Слышу подбирающегося слева второго Гримма, что окружал меня с предыдущим. Два шага назад и передо мной вспарывают воздух длинные когти.

Режу лапу ледяным мечом, отбивая вторую огненным и срезая им пару когтей. Минус двух мечей в том, что они останавливают кровотечение и цель не может ослабнуть и умереть от потери крови, но они наносят большой урон по органам и приносят сильную боль.

Так и этот Гримм, получив увечья решил отступить назад от опасных клинков, но в него уже летит кристальный меч, попадая в правую лопатку.

Меч же застряв в плоти дал импульс холодом, что заморозило ему внутренние органы. Гримм взвыл и тут же упал на землю, придавив собой клинок.

Досадно, но это Гримм и они быстро исчезают, тем самым освобождая меч, который я мгновенно притянул ещё одним заклинанием.

На расстоянии двух с половиной метров на меня уже бежит ещё одна компания беовульфов, количеством в три штуки. Более матёрые, что видно по чуть большему размеру и большому количеству костяных шипов.

Двигаются они довольно близко друг другу, достаточно, чтобы успеть среагировать, если я направлюсь к одному из них.

Хоть между нами и оставалось два метра, делаю горизонтальный взмах огненным мечем. С него слетает огненный слэш, что попадает по не успевшим на это среагировать беовульфам.

Слэш хоть и выглядел внушительным, но он не более чем подпалил их шерсть и заставил её гореть, но своё дело сделал, а именно отвлек их от меня на короткое мгновение.

Ставлю печать воздуха под свой шаг и наступаю на неё. Из печати при касании вырывается поток воздуха, что толкает меня в указанном в печати направлении, прямо в крайнего правого беовульфа.

Оказавшись прямо перед ним разрезал ледяным мечем его правую руку по локоть, а огненным отрезал кисть другой руки.

Отскакивая назад, наблюдаю, как перед моим лицом захлопывается волчья пасть с маской. Он слишком быстро отошёл от боли и неожиданного слэша.

В ответ вонзил снизу в морду огненный меч, но не достал до мозга из-за недостаточной длины клинка, поэтому подаю ману в клинок и на его кончике вспыхивает огненный взрыв. Мозги в пепел, а тело осыпается.

Решаю немного ускориться и использую заготовку, а именно магические мины.

Ставлю печати на местах, где проходил и отступаю спиной назад. Печати находятся друг от друга на расстояние двух метров с зоной срабатывания радиусом в метр.

Меня догоняют два беовульфа, что шли до этого втроём. Ставлю земляные печати и отступаю на два шага назад.

Они одновременно делают прыжок на меня, метя в разные части моего тела.

Один нацелился на правую руку и ключицу, второй в левый бок и ногу. Только один из них попадает в земляную печать и перед ним стремительно растёт в его сторону земляное копьё, на которое он напарывается со всей скорости.

К сожалению оно не пронзает его насквозь, ибо заклинание слабое, а материал хоть и укрепленная, но земля. Но результат получен, у Гримма органы всмятку и не думаю, что он способен продолжать сражение.

Разобравшись с одним перевожу внимание на второго. Уворачиваясь в сторону, нанося удар по правой вытянутой лапе, что прошла сквозь то место, где я был мгновение назад, вижу что она полетела в воздух, но растворилась не упав на землю.

Потеряв конечность Гримм бьёт второй, под которую пригнулся и наношу удар ледяным мечем по корпусу, подавая небольшой поток маны в оружие, тем самым увеличивая обморожение внутренностей.

Снова отступая, вижу, что меня начинают обгонять и понемногу окружать, тем самым намереваясь ударить в спину.

Оценив ситуацию начинаю ставить конусом различные печати позади меня на расстоянии в

двадцать метров, что не реагировали на меня, тем самым создавая минималистичное минное поле с огромным разнообразием ловушек, настроенных лишь на задержание противника.

На большее не хватает времени, но результат уже есть. Я слышу звуки срабатываний рун.

Земляные ямки, угодив в которые ты получаешь гарантированное повреждение ноги. Метровая стена земли, что заставляет одного Гримм полететь вперёд кувырком. Кто-то наступил в ледяную печать и его стопа полностью заледенела из-за чего больше не функционирует.

Огненные вспышки, земляные копы, ледяные цветы, что втыкаются в ноги, полуметровые ямы, всё это создавало хаос, делало кучу-малу, мешало окружать и давало мне простор для атак.

Начал использовать ману для создания заклинаний укрепления, удлинения, придания стихий: огонь, воздух и молния. Все заклинания накладываю на хвосты.

Хвосты удлиняются до трёх метров, меняют вид и приобретают характерные стихиям признаки.

Хвост молний меняет цвет на фиолетовый и начинает проводить между мехом разряды.

Хвост ветра меняет цвет на смесь светло-голубого и светло-зелёного, когда вокруг него начинает кружить воздух.

Огненный хвост загорается всполохами огня.

Ставлю печать ветра и лечу между двумя Гриммами, касаясь каждого хвостом.

На одного пришлось хвосты с атрибутами огня и воздуха. Огненный хвост при соприкосновении с Гримм создал вспышку, что опалила лапы Гримма, воздушный хвост же создал волну воздуха, что заставила загореться туловище бевульфа и оттолкнуть его на метр.

По второму прошел удар хвоста молний, что оставил подпалины на предплечье Гримма и заставил правую его часть дёргаться в конвульсиях, чем я воспользовался, отрубив ему голову.

Продолжая отступление, пытался комбинировать возможности хвостов.

Взмах огненным порождает волну огня, взмах ветренным и ветер подхватывает волну, распалая её ещё сильнее.

Концентрируюсь на электрическом хвосте, посылаю в сторону двух бевульфов молнию, что попав в одного, помимо того, что поджарила ему конечность и туловище, так и ослабив свою мощь перекинулась на рядом стоящего, заставив его упасть из-за конвульсий.

Лезвие ветра, что отрезает стоящему в трёх метрах ступню. Огненный шар и ему в догонку сжатый шар ветра, что из размера баскетбольного мяча уменьшился до бейсбольного, и попадание одного шара в другой привело к их взаимодействию.

Огненный шар и пуля ветра создали усиленный взрыв, что раскидал пятерых Гримм в стороны, оторвав самому ближнему две конечности.

Пока имелось время, начал создание заклинаний. Закончив заклинания, мои два хвоста изменились, оставив неизменный хвост ветра.

Первый сменил цвет на коричневый и начал покрываться земляной коркой.

Второй поменял расцветку на синий и покрылся водяной плёнкой.

Вода и земля. Следующий удар нанёс водяным хвостом. После взмаха из хвоста начал формироваться водяной хлыст, что при попадании по Гримм оставлял глубокие раны и ломал шипы.

Ради проверки каменного хвоста, решил переместиться над одиноким Гриммом. Выйдя из перемещения на высоте метра от Гримма, совершил кувырок в воздухе используя для этого хвост ветра, как турбину, и ударил каменным хвостом, с подпиткой от маны, по спине Гримма.

Результат вышел впечатляющий. Матёрый Гримм, у которого было множество шипов на спине, оказался вбит в землю.

Вид же вбитого в землю Гримма вызывал жалость. Поломанные шипы, сломанный спинной мозг и ключица, торчащие из плоти кости. Непонятно каким чудом он остался жив, но ненадолго.

Повторив удар хвостом уже по голове прервал его мучения.

Осмотрев поляну понял, что всё почти закончено. Осталось лишь четверо подранков, что утратили способность быстрого передвижения и могли или ковылять, или ползти.

Решил добить их комбинацией хвостов ветра и земли. Напитав оба хвоста маной ударил ветряным по земляному и получил каменную шрапнель, что врезалась Гримм в плоть, а при особо удачных попаданиях проходила насквозь.

Из четырех Гримм осталось двое, которых я мгновенно добил.

Развеяв все заклинания, кроме защитного, переместил к себе наказуемых. Все как и ожидалось, они находились в стазисе и не имели ни единой раны. Поэтому мне осталось только кинуть на них заклинание очистки, ибо чистые штаны сохранили не все, и переместиться в Академию, предварительно сняв с них заклинания защиты и стазиса.

<http://tl.rulate.ru/book/76739/2337808>