

- Угх... - Получив размашистым ударом по лицу, с большой скоростью, я отошёл на несколько шагов назад, получив второй удар в бок.

- Черт. - Прикусив губу, я пришел в себя и отскочил назад, защищаясь шестом.

Удар пришелся точно на него, и меня немного откинуло назад, проехавшись по траве. Воспользовавшись моментом остановки, я быстро сгибаю колени и проделываю небольшой рывок вперед. Выпад, кончик шеста встречается с грудью [тупой дубовой марионетки] откинув ту назад.

На секунду, она грозила упасть на землю, но выгнувшись в другую сторону, как будто ее держали на леске, она встала на землю.

Не давая ей времени, я совершил еще два выпада, но моего мастерства не хватило, оба выпада было парированы, а я получил руками [марионетки] по лицу.

- Зачем же по лицу то бить? - С обидой и злостью спросил я, держась на расстоянии.

- *Стук-тук-тук* - Марионетка издавала легкие постукивания в момент движений, это бесило.

Атаковав грудь, я снова делаю выпад, но в последний момент, перед тем как мой удар парируют, я остановился, после чего завершил выпад в лицо марионетки. Та явно не ожидала такого, и вместо того, чтобы снова спарировать удар, приняла его на лицо.

Откинув голову назад, она сама совершила атаку по мне, стараясь задеть лицо. Но я оставил палку воткнутой в землю, и когда [марионетка] приблизилась, бросил шест вперед. [Марионетка] не замечая препятствие, столкнулась с шестом и остановилась, размахивая руками, пытаясь достать меня.

- Мда... Интеллект, это не самая сильная их черта. Подумать только, тебя остановила обычная палка. - Смотря на безуспешные попытки сдвинуться, я достал из хранилища хвост крысы.

Подойдя на расстояние, где она не может до меня дотянуться, в пару сантиметров от конечностей, я спокойно взмахнул хлыстом. Тот медленно обернулся вокруг тела [марионетки], и я дёрнул его в сторону.

- Так, твой прикол в том, что ты реагируешь на быстрые движения? - Спросил я повалив [марионетку] на землю.

Та упала, но пыталась встать. Двигая руками и ногами, она как на натянутых лесках стала подниматься. Выглядело как в фильме ужасов, когда тело поднимается в воздух.

Придав марионетку ногой, я получил по этой самой ноге удар. Она хоть и упала, но не

бросила попыток мне навредить. Используя шест, я придавил ее к земле, держа шест со всей силы, она хоть на него не реагировала.

Шест пытался подняться, но я держал его достаточно сильно, дабы этого не произошло.

- Мда... Дилемма. И как мне тебя убить? - Задумался я, так как тело марионетки было прочным, а мои оружия слабыми, дабы ей навредить.

- Вундервафля, есть ли что-то, что может мне помочь в этой ситуации? - Спросил я не найдя выход из ситуации.

[Покупки]

[Шиган; тип: техника — палец пистолет из мира морских путешествий, может пробить твердые объекты]

[500 монет]

[Усиление; тип: способность — высвободить часть полной силы тела, но с побочным эффектом]

[Особый эффект: усиление (+50% к силе (чем дольше используется, тем больше повреждений появляется(эффект усиления может ослабеть с увеличением силы тела)))]

[500 монет]

- Только это? - Спросил я с подозрением. - И передо мной появилось сообщение.

[Это самое популярное и многофункциональное, цена и эффективность гарантировано подтверждены]

- Хорошо, плевать, давай усиление, оно выглядит как то, что я могу использовать просто так. - Совершив покупку, я как и предполагал, получил способность которую можно использовать в любой момент.

Одного ментального посыла было достаточно, чтобы мои руки набухли, а вены вздулись, увеличивая мою силу. Подняв шест над головой, я совершил выпад вниз, используя всю свою силу. Шест достиг головы [марионетки], оставив на той трещину, она старалась отразить удар, но ей не хватило сил, все же, она больше по скорости.

Начав наносить удар за ударом, я пол минуты избивал [марионетку], физически чувствуя как мне становится хуже, в из носа и рта уже ручьем лилась кровь. Это было из-за перенапряжения, капилляры в носу не выдержали, как и десна на зубах.

[Тупая дубовая марионетка повержена]

[Получено: дубовая статуэтка*IOС*]

Голова как и грудь [марионетки] была разбита в щепки, а руки отбиты от тела. Я ее полностью разбил, после чего отменил [усиление].

- Кх... Как больно. - Мои руки изнывали от боли, казалось, мышцы на руках были сильно напряжены и повреждены.

Открыв склад-хранилище Вундервафли, я достал флакон с [зелье м из сока дуба], после осушив его. Зелья смогло помочь, уменьшив боль, и я выпил еще десяток, вернув тело в относительную норму.

- Что это? - Взглянул я, на описание нового предмета.

[Дубовая статуэтка; тип: вспомогательный-боевой; редкость: In one сору — неаккуратно вырезанная статуэтка из дуба, не Пиноккио, ее нельзя считать красивой, но несомненно, она полезна.]

[Особый эффект: защитник (установив статуэтку в одном месте, она будет его охранять до полного своего уничтожения); трансформация (во время опасности принимает вид боевой марионетки, прочность сравнимы с крепким деревом); единственный (особый вид лута выпадающий только с босс монстров (невозможно получить второй раз)); вне стоимости (невозможно продать(в случае передачи или продажи предмет уничтожится))]

- Значить, таскать ее с собой я не смогу, но вот в магазине поставить ее будет верным решением. - Размышлял я кивая себе, подходя к сундуку.

[Тупой корневищный сундук]

Во время открытия, этот сундук пытался оплести мои руки, но я вовремя среагировал и убрал их. Пришлось воспользоваться шестом, дабы открыть сундук, шест правда, сломался когда корни его сжали.

[Получено: корневой щит*R*, шест (2), наплечники твердого дуба*R*]

- Так... Посмотрим. - Открыв описание предметов, увидел довольно хорошие эффекты.

[Корневой щит; тип: оружие-защитное; редкость: Rare — сплетенный из корней дуба круглый щит]

[Особый эффект: восстановление (может вернуть свою форму если был незначительно поврежден(+1% прочности в течении 10 минут, более 50% поврежденности ломают эффект))]

[Наплечники твердого дуба; тип: снаряжение; редкость: Rare — модные, молодежные, в самом центре внимания, одним словом, вещь топ.]

[Особый эффект: восстановление (может вернуть свою форму если был незначительно поврежден(+1% прочности в течении 10 минут, более 50% поврежденности ломают эффект)); трансформация (при надевании принимает форму рукавов, защищая руки владельца)]

- Воу... - Как Нео из матрицы произнес я.

[Вы зачистили лес тупых (1 уровень)]

[Вы можете посетить другое подземелье, пока подземелье лес тупых находится на перезагрузке]

[Получено: дубовая доска (653), дубовый амулет (45), зелье из сока дуба (50), лиственная ветка (173), сладкая кора (27), целебный листочек (12), наплечники твердого дуба*R*, семечки фирмы гоп-стоп (4), семена дуба (70), корневой щит*R*, дубовая статуэтка*IOС*]

Выйдя из подземелья, я мигом оказался в магазине.

- Ох ты-ж ни хрена себе! Вот это я залутался конечно. - Отметил я явное превосходство над прошлым походом.

Посмотрев на подземелье, я обнаружил что нашел почти все предметы в нем. Переключившись на лес второго уровня, я удивился его изменениям. Лес тупых стал темным, листьев не было, а деревья были склонены к земле. Из лута, перенеслась только часть, например, доски исчезли из списка лута на втором уровне.

- Хм... Думаю, стоит пройти подземелья второго уровня. - Переключившись на сточные каналы, я выбрал их и прыгнул в появившийся проход.

[Первичный инструктаж]

- Хай, смертный. Я космос, аватар друга творца. Я буду проводить твой инструктаж насчет подземелий, так что, не задавай лишних вопросов, и вообще их не задавай. - Выскочивший чибик, в элегантном костюме красного тона с белыми полосами, галактикой вместо головы, и конфетой в руках, начал мне рассказывать, как все устроено.

- Так, значиться, подземелья есть трех основных сложностей, легкий, нормальный и сложный,

есть еще дополнительный, кошмар, но о нем позже. Каждое подземелье имеет три сложности, и с повышением уровня повышается и сложность. - На диаграмме прямо в воздухе появились два подземелья с разными уровнями, и одно было помечено как легкое, первого уровня, второе как сложное, третьего уровня.

- На тройке, уровни не заканчиваются, просто ты не перешёл на другой этап. Сложность подземелья влияет на получаемый лут, его качество, количество и шанс выпадения. На лёгком, все эти параметры становятся -50% от нормы, в нормальном все как надо, а в сложном на 50% увеличено. Так же появляется новый лут. - Диаграмма изменилась на множество сундуков и вещей.

- Когда ты завершишь подземелье нормального уровня, откроется одно новое на выбор легкого, а так же сложный уровень этого же подземелья. После прохождения сложного, откроется кошмарный уровень подземелья, в нем все параметры лута становятся вдвое больше чем на сложном. Но ты не сможешь выйти из подземелья, пока не одолеешь босса, а так же все монстры в подземелье будут в разы сильнее чем на прошлом этапе. - Диаграммы быстро сменялись, а после исчезли.

- В подземельях выше сложностью, встречаются новые враги, а так же усиленные элитные враги, с них лут лучше. Теперь ты можешь без перезарядки ходить по подземельям, но если не зачистить оное, то оно отправится на перезарядку. На этом все, гуляй лесом. - Исчезнув во взрыве искр и конфетти, он сказал все, что хотел.

- Вроде, понятно. - Кивнул я поднявшись на каменный пол канализации, раньше я стоял по колена в сточных водах.

Осмотрев канализацию, я удивился ее виду, разруха, треснувшие стены, практически отсутствующее освещение. Со стен стекает зеленая плесень, а на полу части тел сточных крыс.

- Приоденемся, этот поход обещает быть сложным. - Надев на себя наплечники, что разрослись корнями по моим рукам, до запястья.

Пошевелив рукой, я понял, что корни никак не мешают в движении.

Взяв в руки корневой щит и хвост крысы, я направился вперед. Нечего было ждать, я в любой момент могу покинуть подземелье.

Идя вдоль стен, смотря на темноту, я ожидал встречи с врагами. И не прогадал, из тьмы на меня выпрыгнула крыса, та была больше, чем на прошлом уровне.

- Получай. - Совершив выпад с щитом, я отбросил крысу, после чего отступил назад.

[Сточная крыса 2 уровня]

Присев и напряг ноги, я делаю рывок и выпад, хлыст быстрым движением достигает врага, оставив на нем большую рану. Он пискнул от боли и попытался меня атаковать, он я взял шест и ударил его в корпус. Тот отлетел от удара, врезавшись в стену, и откинулся прямо возле нее.

[Сточная крыса повержена]

[Получено: амулет из когтей крысы*R*]

- Эм... А где труп? ... - Удивился я, а после проверил предмет.

[Амулет из когтей крысы; тип: вспомогательный; редкость: Rare — когти что режут даже при ношении, с таким нужно быть осторожным]

[Особый эффект: когти (во время ношения амулета, на пальцах появляются когти что способны резать некоторые не очень твердые материалы(плоть и кожу режут хорошо))]

- Хм... Попробуем. - Не знал что ответить, и надел амулет.

- Ничего так, может смогу и продать. - Посмотрел я на свои руки.

На кончиках пальцев, появились фантомные острые когти, они были синего цвета. Проведя их по камню канализации, я оставил небольшие царапины. Они не совсем годились для боя, но с их помощью можно было обороняться, лазить по деревьям или вытворять другие, еще не приходившие мне в голову, вещи.

- С первой крысы, и такая награда... Это меня балуют, или тролят? - Вспомнил я рисованную рожу смеющегося человека с выразительным подбородком.

На пути по канализации, мне встречались группы крыс, они доставляли проблем, как в самом начале моего пути. Только на этот раз, раны, что они оставляли, были больше, сам я имел защиту, хоть и минимальную.

Отделавшись от очередной группы крыс, я нашел следующую, но они были странными. В них росли грибы, а сами они были неподвижны.

[Зараженная грибная крыса 2 уровень]

Они увидели меня, сразу же атаковав, сорвались в движение.

Используя расстояние, я [усилил] себя и взмахнул хвостом крысы. Мои удары стали сильнее, оставляя, на приближающихся крысах, большие резаные раны.

В момент, когда часть группы уже была возле меня, я [усиленным] рывком снёс их в стороны, напролом пройдя через врага.

- Ну, давайте, подходите мрази, меня на всех хватит. - Отменяя [усиление], я начал пить зелья из коры дуба, дабы восполнить потерянное состояние.

[Трупный гриб 2 уровень]

<http://tl.rulate.ru/book/90412/2912474>