

Вот уже несколько дней я тружусь над своим третьим этажом, если вкратце, то работа продвигается с завидными темпами. В начале были трудности, связанные с Арде, которая опять наступила мне на уши, что бы я снизил сложность своего подземелья, видите ли по её мнению моё подземелье какое-то неправильное, а это между прочим обидно. Хорошо, что я воспитаний парень и не стал обижать и обижаться на маленькую, глупую фею. Тут я даже слегка благодарен своим манерам, ибо благодаря им я избежал огромного количества головной боли, действовал в общем по старой схеме.

Периодически киваем головой, раз в двадцать секунд и говорим угу, но из-за трудностей в показании первого действия Арде лишь слышала «угу» каждые двадцать секунд, а я занимался своими делами. В общем, минут через двадцать ей надоело и она ушла, правда я заметил это ещё минут через двадцать, поэтому вышло немного не ловко, так как я всё это время просто «угукал» самому себе. Неловко получилось, за то результат на лицо. Мой третий этаж, это настоящее произведение искусства, ведь там я поселил своих малышей, «Каааменных Гооолемов», хех, как комментатор на драконьих гонках проорал. Миленько.

Так-с, вернёмся к делу. Вы же помните, что на первых двух этажах мои защитники исключительно земляные големы. К сожалению, как я заметил, их мои посетители рубят на раз два. Что меня весьма печалит, а ещё эти «читоры» пользуются зельями. Злюки, жалко меня, честного игрока, прям до слёз жалко.

Так вот, теперь моих каменных малышей так просто не разобрать. И нашим борзым нелегалам придется попотеть. Как показал эксперимент, подопытный номер один для уничтожения каменных големов использует манну, а без её использования уничтожение оных занимает приблизительно от двух до четырёх минут, в бою один на один. Правда и условия боя полностью сопутствуют големам, да и это не обычные, каменные, а улучшенные. Я в управляющий кристалл поместил один забавный навык, называется он «мгновенный последовательный удар».

Суть навыка в том, чтобы одновременно нанести серию последовательных ударов, что в итоге сольются в один нереально мощный удар. В моей прошлой жизни, мечник используя этот удар, разрезал на пополам башню архимага, что я вам скажу задача не из лёгких. Тогда он использовал девять последовательных ударов с накачкой огромного количества манны в свой клинок. Я конечно хоть и гений, но повторить такое не способен, ну не мечник я. Мой предел это четыре последовательных удара. Можно сказать подопытному повезло, условие выхода из бонусной комнаты всего то сделать три последовательных мгновенных удара. И всё, дальше пускай катится на все четыре стороны. Так сказать, навык выучил? Будь добр свали.

Что-то я заговорился, вернёмся ка к этажу. Этаж состоит из сорока комнат, последовательно соединённых и идущих по спирали к центру, а в центре большая арена для гладиаторских боев. Я даже расщедрился и установил иллюзию на трибуны, чем больше раундов отстоишь, тем больше зрителей тебя будут смотреть. Ну скажите же я душка. Так вот, в комнатах до арены, от трёх до пяти обычных каменных големов. Разница между ними и их земляными братьями лишь в том, что материал из которого они сделаны крепче, и ядро у них не одно а целых шестнадцать. Из-за чего их уничтожение стало не такой уж и легкой задачей.

Я не стал сильно прятать ядра, да и как-то защищать их тоже, так что для, скажем, тех ребят что недавно были здесь, уничтожить пару големов раз плюнуть, учитывая то что расположение ядер самое банальное. Естественно в каждой комнате будут мелкие и не очень ловушки, ну в целом по ГОСТу. Разве что приготовил пару сюрпризов, но не будем портить веселье. Так же пара подарочков будет и на арене.

Так-с, пройдемся же тогда по ней. Всего на арене будет двенадцать раундов. За выживание и прохождение каждого раунда положена своя награда, которую нужно ещё забрать. За первое выживание во всех раундах и за первое прохождение всех раундов положены особые награды. Так же с согласием авантюристов можно устроить настоящие гладиаторские бои. Хотя я так думаю эти «мягкотелые» не рискнут.

Собственно, вот и всё, если говорить об изменениях в моём подземелье. А хотя нет, есть тут одно тупое, недоразвитое недоразумение, по каким-то непонятным мне причинам проживающее в моём подземелье. Подопытный уже второй день дубасит моих големов, и до сих пор думает, что это тест на выносливость. Придурок...

Бонусная обучающая спарринг комната в подземелье Рейзела

Прошло уже два дня. Я перепробовал всё что мог, я в ловушке. Стены не пробить, вода вот-вот кончится, еды хватит ещё на несколько дней, но что толку я умру от обезвоживания раньше. Чёртов Андрей, так и знал, что не надо было лезть.

За этот день я в общей сложности получил четыре лёгких ранения, а всё потому что зелья ночного зрения закончились. Благо я слегка приспособился и научился чувствовать опасность исходящую от ударов големов. Каждый день я сражаюсь в этой комнате двадцать часов, отдых четыре часа. Разбиты эти пытки на сеансы, пять часов сражение, час отдыха. И так далее, достало, что толку бороться если рано или поздно я умру, так уж лучше быстрая смерть от дыры, нежели медленная от голода.

С этими мыслями я опустил свой щит защищавший мою голову от удара голема, клинок летит ко мне, ещё мгновение и эта пытка закончится. Прошла секунда, две, три, а я до сих пор жив. Сосредоточившись на своих ощущениях я почувствовал клинок в нескольких сантиметрах от моей шеи. Почему голем остановил атаку?

После моего немого вопроса в комнате резко включился свет, дезориентировав меня на несколько секунд. Прийдя в себя я заметил всё так же стоящего голема, похоже пять часов подошли к своему завершению, так было несколько раз, если противник не побеждён и находился посреди атаки то он просто замирает на месте не двигаясь до окончания часа отдыха.

Но если я уже видел такое то почему меня преследует ощущение неправильности? Присмотревшись к голему я задумался. Его стойка очень странная, она совсем не похожа на какую-либо стандартную стойку. И тут мне резко вспомнился первый удар полученных мной в этой комнате. Просто потому что даже для голема тот удар был слишком силён, без

применения маны совершить такой нереально сложно.

- Боже, да я идиот!

Это не комната испытания или пыток, это комната обучения, этот голем застыл в начале совершения специального удара, именно возможность обучиться этому удару и была наградой за открытие третьего сундука! По крайней мере... я так думаю.

Каньона Отчаянья

- Лорд Квадро, Угвад скрывается в той расселине.

- Все за мной. Поймаем засранца!

До места обитания Угвада мы добрались с завидной простотой и без усложнений. Войдя в расселину мы оказались в тупике, на слегка выступающей над пропастью глыбе. Нам открылась огромная яма, заполненная туманом.

- Мой лорд, Угвад внизу.

- Да, я чувствую, что ж давайте поздороваемся с моим мифическим монстром.

Решив сделать небольшое приветствие, чтобы выманить Угвада к нам, мои подчиненные заняли отведенные им места. Так что, создав небольшой шарик магии смерти, всего метр на метр, я бросил его в пропасть. Спустя несколько секунд после того как шар смерти скрылся за туманом, раздался рёв. И с пропасти показались головы Угвада.

- Маги!

По моей команде личи выпустили заклинание цепи смерти, дабы ограничить движение Угвада. Удачно, все головы опутало и зафиксировало заклинание. Но в этот момент с пропасти вырвались ещё две головы. А две другие пойманные заклинанием рассеялись в эффекте иллюзии. Вот ведь хитрая бестия!

- Воины, не дайте ему сорвать заклинания!

С этими словами, высокородные вампиры запрыгнули на пойманные головы Угвада, а остальные достав арбалеты стали обстреливать обе головы зачарованными стрелами.

- Сфена, долго ещё?

- Нужно ещё несколько минут.

- Чёрт, нельзя было заранее подготовиться? Свободные личи, поймайте его головы, не дайте разрушить заклинания!

В этот момент одна из голов что-то почувствовав уставилась на меня.

- Шикарно бл*я, давай червь, покажи на что способен!

Кажись Угвад заметил сестру Сфены, готовящую своё заклинание, именно из-за неё я до сих пор не вступил в битву, ведь в отличии от двух своих сестёр, Горгона не бессмертна, и её легко могут убить. Вместо бессмертия она получила мощнейший биологический артефакт - свои глаза. Ведь они способны обратить в камень всё сущее. В следующую секунду мою позицию поглотило кислотное дыхание. Но за всё приходится платить, из-за того что Угвад отвлёкся на меня, голова что использовала дыхание была поймана цепями смерти одного из личей. Я же остался цел и невредим вместе со своими подчинёнными, ведь такому слабенькому дыханию меня не взять, средненький барьер с лёгкостью выполнил свою цель.

Я же продолжил выжидать, ведь если бы Угвада было так легко подавить, я не желал его так сильно. Видимо Угвад понял, что ещё немного и дела у него пойдут по самому дерьмовому для него сценарию. Из пропасти начало подниматься огромное тело гидры. А я всё выжидал, прямо перед мной пролетело изломанное тело одного из личей, и одна из голов Угвада освободилась, а на Горгону уже летела когтистая лапа. Так, нужно что-то помощнее, мгновенно наложив поверх существующего ещё один барьер и за несколько мгновений соединил их в форму одного из сильнейших моих щитов, составной щит.

Высший лич тем временем применил сразу три цепи смерти удерживая обе оставшиеся свободными головы и хвост Угвада. Его рёв разнёсся вокруг с ужасающей силой, а лапа обрушилась на мой щит, что как и в прошлый раз остался цел и погасил силу удара. Гидра начала беситься, заклинания удержания трещат по швам. Именно в этот момент я вступил в противостояние, создав три цепи смерти я нацелил их на тело и обе лапы Угвада, в это время все вампиры применив заклинание школы крови «Кровавые Оковы» присоединились к личам пытаясь сдержать мифического монстра.

Нашими общими усилиями мы смогли продержаться минуту, а после Угвад порвав сковывающие его заклинание ринулся на Горгону, стремясь прервать её заклинание, но уже было поздно. Младшая из сестёр открыла глаза и из них вырвался молочного цвета луч, ударив Угвада в грудь. Буквально за мгновение Угвад полностью окаменел и превратился в камень из-за проклятия младшей сестры.

- Фух... чёртова гидра, я уже думал не успеем. Минутная готовность к телепортации.

Так как Угвад был пойман и заточён с помощью проклятия в камень, он не сможет помешать телепортации, а уж у себя в подземелье я найду способ укротить его.

Спустя минуту отряд мёртвых вместе с огромной каменной статуей мифического монстра исчез из каньона во вспышке телепортации.

<http://tl.rulate.ru/book/9825/643408>