

Взлом замков. - Заклинание 1 круга Чародея. Позволяет открывать замки и прочие запирающие устройства. Успешность и сложность взлома зависит от Интеллекта Чародея и его уровня.

Плащ Тени. - Заклинание 1 круга Чародея. Создает на цели броню, сотканную из теней. Имеет защитные, атакующие и трансформирующие свойства. Поглощает 20 ед любого входящего урона, дает одно пятиметровое щупальце-манипулятор, и способно в ограниченных пределах менять свою форму. Длительность два часа уровень, количество щупалец 1 каждые два уровня. Характеристики зависят от Интеллекта Чародея.

Малая Руна Укрепления. - Заклинание 1 ступени Мага. Магическая структура, которая наносится на любой подходящий неорганический объект устойчивого жесткого типа, значительно увеличивая связь между молекулами его молекулярной решетки. Дает +100 прочности и +10 ед брони(Зависит от Интеллекта Мага и его уровня). Фиксировано потребляет 50 ед маны. Время действия сутки - уровень Мага.

Стрела Огня. - Заклинание 1 ступени Мага. Высокотемпературный сгусток огня, наносящий 250 ед урона. Не имеет самонаведения и всегда летит только по прямой на расстояние 100 метров. Может поджечь цель. Урон зависит от Интеллекта и уровня Мага. Потребляет 100 ед маны на активацию, но не имеет лимита вливания энергии, чем больше вложено маны, тем выше урон.

Копье Огня. - Заклинание 2 ступени Мага. Высокотемпературный вытянутый сгусток огня, состоящий из сложной четырехсекционной магической структуры. Предназначен для стрельбы по тяжело бронированным целям или щитам, и при попадании создает мощную кумулятивную струю вдоль своей оси, прожигающую броню со щитом. Общий урон последовательного пробива 1400 ед(Зависит от Интеллекта Мага и его уровня). Копье всегда продолжает прорываться вперед до полного истощения заряда. Требуется для активации 300 МП, но не имеет максимального лимита вливания энергии, чем больше вложено маны, тем выше урон.

В момент активации, заклинание может быть запрограммировано на Взрывное Копье Огня. Сначала наносит 700 ед пробива, а затем взрывается, нанося 300 урона по площади. Предназначено для эффективного уничтожения живой силы врага, скрывающегося за бронированными укреплениями.

Барьер. - Заклинание 2 ступени Мага. Создает в месте цели заклинания жесткий непроницаемый барьер прямоугольной формы 2 на 2,5 метра, который неподвижно фиксируется в пространстве. Непроницаем ни для каких видов прямых физических, магических или энергетических атак. Начальная прочность 500 ед, броня 10 ед., (Зависят от Интеллекта Мага и его уровня). Способен удерживать на своей поверхности структуры Рун, за счет чего может быть улучшен и приобрести различные дополнительные свойства. Руна Укрепления усилит прочность Барьера, Руна Огня даст иммунитет к пламени и заставит обжигать прикоснувшихся к полю, и так далее. Размер регулируется, чем он больше, тем выше затраты энергии на заклинание. Минимальное количество маны на активацию 100 МП. Не имеет максимального лимита вливания энергии, чем больше вложено маны, тем выше запас прочности. Время действия 2 часа уровень Мага, или пока не будет истощен запас прочности или до отмены. Недостатки: Защищает Мага только с одной стороны, и он также как и враг не может атаковать через Барьер. Не может быть перемещен, не может остановить

опосредованные атаки вроде проклятий.

- Хм... Броня у фактически силового поля? Как это, интересно, работает... - Виктор активировал заклинание, и с интересом оглядел прозрачный лист чего-то материального, с легким темно-синим отливом, который возник прямо перед ним. Он напоминал на ощупь стекло, но был явно соткан из энергии и слегка светился. Сдвинуть преграду с места не удалось и тогда Серов достал пистолет и на пробу пару раз пальнул в Барьер, тщательно отслеживая его состояние Наблюдением.

- Вот значит, как... Получается броня у этого силового поля режет входящий урон на свою величину... Неплохо, неплохо... А если его усилить Руной?

Виктор нарисовал прямо на поле Руны, которая сразу впиталась в Барьер и по нему тут же разошлась еле заметная дымка мерцающего узора. Характеристики прочности и брони Барьера мгновенно возросли.

- Просто великолепно!!! Магия это действительно нечто... Нечто прекрасное и удивительное... Я наверно попал в рай после гибели в том самолете! Вы уж простите меня маленькие гоблинообразные ангелочки, что я вас всех немножко умертвил... с особой жестокостью. Я вам так благодарен за столько чудесных заклинаний и всегда буду с особой теплотой вспоминать ваши благородные и наполненные небесной добротой, мудростью и всепрощением лица. - Виктор благодарно потыкал мечом ближайший зеленый трупик. - Может вас даже похоронить за такой подарок? Пожалуй... нет. Мне слишком лень. Хотя... мне же трое суток здесь сидеть, а на жаре трупы быстро вонять начнут... а мой инвентарь столько не вместит.

Серов немного подумал.

- Стоп! А зачем это делать мне?! Я же не попробовал еще один свой прекрасный скилл!

Сначала Виктор собирался поднять нежить из ближайшего гоблина, но вовремя передумал. Все-таки энергии хватит всего на два Зомби, а человек все же побольше карлика будет, да и по сильнее. К счастью, в инвентаре как раз скопилась небольшая коллекция человеческих тел.

Достав двух наиболее хорошо сохранившихся и крупных бандитов, Серов активировал на них заклинание поднятия нежити. И теперь с восторгом наблюдал, как два трупа медленно оживают и начинают подниматься на ноги. Их раны затягивались, а мышцы стремительно наращивались, начиная бугриться мощными жгутами под посеревшей кожей. Масса тоже значительно возросла, судя по чуть продавившейся земле. Это было не просто поднятие мертвеца, бывшие бандиты мутировали под воздействием энергии Смерти. Уже через минуту перед Дарксайдом стояли двое мощных серокожих качков, равнодушно глядящих на него блеклыми глазами в ожидании приказов.

- Интересно, откуда заклинание берет лишнюю материю на наращивание массы тела? Хотя пока пофиг! А теперь начинайте усердно работать мои верные миньоны! А я пока попробую остальные заклинания и разберусь с прочим лутом...

- Проверьте еще раз снаряжение и оружие, сучьи дети! - Хмурый Винс зло рявкнул на подчиненных, уже по сотому разу раздраженно нарезая круги по старому складу, являющемуся на данный момент базой банды Алых Демонов. Заместителя бывшего главаря

банды все никак не оставляли тревожные мысли. Сегодня наступал "час икс", когда их новый босс обещал вернуться и начать наступление против Нового Синдиката, поддерживаемого самим Амбалом. Но как все обернется на самом деле...

Неизвестный мутант с неизвестными целями и способностями... Да еще и какой-то сопляк... Может он вообще их сольет из-за отсутствия опыта, а то и ради развлечения и пойдет пить кофе? Иногда Винсу хотелось просто побиться головой об стену от безысходности. Разведка докладывала, что Синдикат тоже стягивает людей и может начать последнее наступление на Демонов уже в ближайшие недели, когда придет партия тяжелого оружия от Амбала. И шансов отбить нападение просто нет...

А тут еще сегодня в городе начались какие-то непонятные боевые действия с участием Человека-паука и какого-то мутанта. И они уже пол дня методично шатались по улицам разнося все вокруг. Все бы ничего, но они привлекли внимание ЩИТа, а это значит, что либо нападать на Синдикат нужно сейчас, пока они еще не готовы, а тупое членистоногое всех отвлекает, либо потом придется ждать, пока все не уляжется. А промедление играет на руку лишь врагам, давая им время на подготовку массированного удара. И если главарь не явится, нападать придется без него. Они и так уже слишком протянули время.

- Может новый босс на нас плюнул и вообще не придет? Разве кто-то рискнет противостоять Амбалу? Наверняка уже зассал и сидит себе тихо в какой-нибудь дыре. - Мрачно спросил один из молодых бандитов, озвучив мысли самого Винса.

- Заткнись, кусок дерьма! Срать, что будет дальше! С новым боссом или без него, мы заставим Синдикат умыться кровью! Впрочем, всегда можешь пойти и поползать перед ними на брюхе, щенок. Может, глядишь, если будешь усердно лизать им ноги, они тебя и пощадят. - Вызверился на подчиненного Винс.

- Да я что... я ничего - Стушевался бандит.

<http://tl.rulate.ru/book/68768/1913395>