

Эпоха Войн

Акт 1. Королевство Нортленд

Том 5. Священная Война

ГЛАВА 49

Павший герой

1

Философ

Что же такое вечность? Думаю, ответ на этот вопрос для каждого свой. Для мухи, чей жизненный цикл менее месяца, вечностью покажется год, но для кого-то чей жизненный цикл длилельнее – год не является чем-то запредельным. А если жизненный цикл уже завершился. Думается мне смерть и вечность вполне уживаются между собой, да так дружно, что какие-то жалкие минуты и часы вовсе не принимаются в расчёт.

Но думается так видимо лишь мне.

Всё же скелет не может ждать. Вот вам и безжизненная нежить, которой уже не нужно умирать, и у которой по сути существование теперь вечно. Но он не может подождать даже лишний час.

Впрочем, нетерпение объединяет жизнь и смерть. Скелета и меня. Мы почти едины в стремление скорее закончить наши дела.

Я также не могу уже ждать. Точнее я просто желаю наконец-то закончить эту тягомотину, связанную с зачистками данжа и зажить наконец-то в своё удовольствие в собственном же замке. Красота, а не жизнь ждёт меня в совсем скором будущем, стоит только представить: личное имение всего в нескольких километрах от столицы... Меня будут называть лордом все, а слуг будет столько, что позавидуют неписи. О том, что будут завидовать игроки и даже целые кланы сомневаться не приходится.

Знал бы товарищ участковый как неправ он был, поговаривая:

«Из тебя клоп подзаборный ничего путного не вырастет!»

Или:

«Труд сделал из обезьяны – человека; а тебя хотя бы не посадили!»

И ведь когда он говорил мне это впервые мне было... лет десять. Уже тогда этот ревнивый выкидыш милицейского произвола на дух меня не переносил. Впрочем, наши чувства всегда отличались поразительной взаимностью.

Вот только в скором времени я заполучу замок. А он так и будет ютиться в трёшке со своей женой, мамой и сынишкой-обалдуем... Хотя о чём это я? Какой нахрен замок? Вот сдался он

мне? Всё равно как, но я в скором времени выберусь из игры и забуду всю эту местность как страшный сон.

Но пока я тут... можно и помечтать.

- Идём! - встревоженно бросил Иргил. - Пасечник не должен был далеко уйти. Найдём его скорее и покончим с этим.

- Ладно.

Так мы и покинули пустующую сокровищницу.

Хотя...

Есть одно дело, которое я не уладил.

- Куда ты? - крикнул Иргил.

Отмахнувшись от нетерпеливого выкидыша вечности, я вернулся к Алтарю. Нашёл нужную свечку и воспользовавшись своей супер волшебной магией, извлёк из неё душу одного моба. Тот сразу очутился передо мной. Немного очумевший. Помятый. И выглядящий, как и все представители этой неприятной моему взору расы растрёпанным.

Лориэлирика собственной персоной. Эльф земли. Мой заклятый враг до тех, пор пока не вернёт долг в... уже забыл даже сколько монет она тогда украла. Но по ощущениям эта сумма уже выросла в тысячекратном размере.

- Что произошло? - удивилась она. - Разве я не погибла?! Опять эта проклятая магия Пасечника...

Видимо не в первый раз мобы погибают у Пасечника. Не зря он их привязал на респ. Вот только чему удивляться. Мобы и созданы для того, чтобыдохнуть.

- Ты задолжала мне кругленькую сумму... Тысячу золотых монет. Как будешь расплачиваться?

С удивлением смотрит на меня. Переводит взгляд на Иргила и в глазах замечен ужас. Вот только не того человека она боится.

- Смотри на меня! Если не вернёшь мне деньги, то этот добрый скелет сожрёт твои потроха, а детей продаст в рабство к оркам!

- Но у меня нет детей... - растеряно возразила она. - И у орков нет рабства... Они же не люди...

Значит по-хорошему она не понимает. Будем по-плохому.

- Раздевайся! - приказал я ей. - Заброшу тебя в притон. А проституткам одежда ни к чему. Раздевайся!

Так как она не захотела выполнять приказ, пришлось насильно исполнить всё самому.

Вы использовали навык Разбой – успех!

Получен предмет: Юбка Воровки Пасечника.

Вы использовали навык Разбой – успех!

Получен предмет: Сандалии Воровки Пасечника.

Вы использовали навык Разбой – успех!

Получен предмет: Кофта Воровки Пасечника.

Вы использовали навык Разбой – успех!

Получен предмет: Простой Нож

Вы использовали навык Разбой – успех!

Получено 2 серебряные и 56 бронзовых монет

Вы использовали навык Разбой – неудача! У цели нет никаких предметов.

Карма -1 единица. Текущий показатель: -34 (Большой Грех. После смерти шанс выпадения более трёх предметов экипировки и инвентаря 40%)

Раздевать дальше её игра не позволила. И думаю если бы я воспользовался своими магическими красноцветными способностями, то мне удалось бы стянуть с неё и лифчик с трусиками, вот только это уже слишком. Да и есть подозрения что от такого действия сервак обвалится.

- Меня теперь замуж никто не возьмёт!... - захныкала она.

- Как будто раньше звали.

- Звали!

- Ты единственного своего потенциального жениха убила, воткнув в глаз шпильку!

Я всё ещё помню тот момент, когда этот квест накрылся медным тазом по причине обоюдного убийства.

- Так ты отдашь мне деньги?

- У меня ничего нет! Мы всё отдаём Пасечнику!

Ага. А откуда тогда взялись эти почти 3 монетки?

У меня не было больше выбора кроме как убить её. В назидание потомкам, так сказать. И пусть в следующей жизни будет умнее.

Карма -1 единица. Текущий показатель: -35 (Большой Грех. После смерти шанс выпадения более трёх предметов экипировки и инвентаря 50%)

Следующая её жизнь настала быстрее, чем этого можно было ожидать. Я её вытянул из Свечи, а затем вновь убил. Она не поумнела. Пусть это не вернёт мне потерянные деньги, но хотя бы на душе спокойнее станет.

- Ты поступаешь неправильно, - вмешался Иргил и репутация с ним несколько просела.

- А ты поступаешь правильно? Зовешь меня биться с невероятно сильным противником, но при этом прекрасно видишь в каком я состоянии и ничего по этому поводу не предпринимаешь!

Скелет не понимал почему на него наехали с предъявами. Так уж и быть объясню:

- Посмотри на мою броню! И на оружие!

Он посмотрел. И естественно ничего не увидел. А всё почему? Потому что чёртовы скелеты все как один отправились в мир иной. А, следовательно, и всё их оружие и броня, которую я у них взял, и которая продолжала являться частью их самих, взяла и исчезла. Также, как и связка из черепов. Не стать мне некромантом, если я так легко позволяю исчезнуть своим скелетам.

- За всё то, что я тебе сделал. И за то, что я ещё сделаю. Ты мог бы проявить хоть капельку внимательности и заботы, и во имя Величайшего бога Фьорда даровать мне хотя бы один малюсенький артефактик из своей огромной коллекции. А заодно и броню какую-нибудь, чтобы мне не мёрзнуть на всём этом холоде и не позорить ни тебя, ни меня, ни Фьорда, наблюдающего за всеми нами с небес!

Иргил ещё раз обвёл меня взглядом. А на мне действительно из брони только рубашка и штаны Куртского Поселенца, да старый Пояс Гнома ещё 20 уровня. Беда!

- Ладно, - вынужден был согласится Предводитель Скелетов. - Дам тебе оружие и броню...

Вы применили навык Красноречие - успех!

Я обрадовался. Всё же не зря не метнулся на Остров и не подобрал там что-то. Теперь вот на халяву получу от такого крутого непися шмотки. Но недолго длилась радость. Иргил не закончил свою речь:

– Но выдам вещи только на время. Эти предметы важны для культа Дракона. Я не могу просто так разбрасываться ими. И не стал бы... Но Фьорд не одобряет жадности. Особенно в час битвы с сильным врагом.

Очень сомневаюсь, что Иргил может считать Пасечника сильным врагом. Но пусть говорит что угодно лишь бы отсыпал плюшек.

– Бери!

И с этими словами на меня обрушился поток предметов, а вместе с ними и сообщения:

Начальный навык Торговля повышен! Текущий уровень: 5

Начальный навык Красноречие повышен! Текущий уровень: 7

Начальный навык Красноречие повышен! Текущий уровень: 8

Вы заключили договор!

Репутация с персонажем Иргил Возрождённый снижена до значения Нейтральная (0/1000) и будет восстановлена в прежнем объёме в случае выполнения условий соглашения. В случае несоблюдения договора репутация снизится ещё на 100 пунктов и на вас будет наложено Проклятие Нарушителя Договора.

Предметы выданы на время сражения с боссом подземелья Георгом Пасечником и договор действителен в течение 12 часов. В случае покидания подземелья Замок Иргила Краснощёка до возвращения вещей обратно, договор будет нарушен, что повлечёт за собой штрафы.

Получены предметы:

Пёстрые штаны Скальда

Пёстрая рубашка Скальда

Ремень с пряжкой «Рыба-молот»

Северный Шлем Сказителя

Дикая Медвежья Шуба

Дикие Волчьи Штаны

Перчатки Сказителя

Сапоги Сказителя

Северный Плащ

Наплечники Прозрачного Льда

Я был готов упасть в обморок. Иргил в этот момент был подобен фокуснику, который по мановению волшебной палочки и странному выверту судьбы вытащил из цилиндра не бесполезного кролика, а целую кучу полезных и нужных предметов. И они все, следуя непреклонному закону левелинга принадлежали к 47 уровню. То есть были точь-в-точь выточены под мою резьбу. Пусть это и не фиолетовые легендарки или оранжевые эпики, но это всё же редкие синие предметы. Пусть они и не составляют Набор, но всё же они хотя бы выдержаны в одном стиле. А не то, как я одевался раньше: эта деталь отсюда – эта отсюда, а эта вовсе ниоткуда. Теперь хоть буду смотреться более-менее прилично, хоть и как викинг какой-то.

– И вот ещё... – с неохотой Иргил протянул мне стяг. – Не безоружным же тебе драться. Так что дам на время боя настоящее оружие. Величайшее! Но обязательно верни мне его после боя!

– Конечно, –

Словно старина Сойер получивший от тёти Полли сытный завтрак, перед наполненным приключениями днём, я был рад и предвкушал начало новой жизни. Будь Иргил чуточку живее, он бы понял, что в таком состоянии эйфории в которое он отправил меня своей фразой о величайшем оружии, я словно страдающий зависимостью человек был готов наобещать всё что угодно, лишь бы он сделал то, что произнёс. Я даже с трудом удерживался от того, чтобы не начать бешено и истерично смеяться и бегать. И всё по той причине, что я сразу определил по качеству протянутой палки её принадлежность к разряду эпического вооружения!

Чуть ли, не отрывая руки Иргилу, я отнял у него копьё. И показатели оружия, как и ожидалось были способны убивать игроков от одного взгляда на них.

Драпа, путеводная звезда. Оружие

Редкость: эпическая

Урон: 105-110

Категория: копья

Прочность: 1400/1400

Одно из величайших копий Нарна. По легендам древко копья является замороженным светом Северной Звезды, а остриё – зуб Небесного Дракона. Стяг, развивающийся на копье, некогда являлся стягом самого Истребителя Драконов Фьорда.

Копье создано в древние времена великим божественным кузнецом Карбидом и подарено величайшему герою северного континента – Фьорду, в последствии самому ставшему богом. Так как копье на всём протяжении путешествовало вместе с Фьордом, то впитало в себя и частицу его пробудившегося божественного духа.

Стяг «Символ Победы» сам по себе является реликвией эпического ранга и является частью набора «Дракон Севера»

Копье является частью набора Дракона Севера. (количество частей набора 2)

Особенности: Позволяет использовать умения: Бушующий Шторм и Узлы Родства. Аура «Под стягом Победы!» Наносит дополнительный стихийный урон равный показателю физического урона. При сражении с противником божественного уровня активируется способность «Драконоборец»

Уровень подстраивается под носителя. Требования силы, ловкости, духа, веры и воли возрастают с каждым уровнем

Требование: Уровень 47, Сила 91, Ловкость 81, Дух 51, Вера 51, Воля 51

Дополнительные требования: Для активации умений требуется показатель Репутации с богом-героем Фьордом: дружелюбие или выше. Для прибавки стихийного урона требуется показатель Репутации с богом-кузнецом Карбидом: дружелюбие или выше.

Это просто чудовищное по своей мощи орудие. И вместе с тем, имеющее огромные штрафы и требования. Лично я не могу в полной мере использовать все преимущества по той простой причине, что как бы не являюсь верующим во Фьорда или Карбида. Но чую придётся становиться. Бросать такие плюшки по причине моей безразличности к местным божествам, кроме прекрасной Ллодас, не правильно.

Вот переоделся я в совершенно новую экипировку и жизнь словно заиграла новыми красками. Где тот оборванец с непонятным набором брони? Теперь у меня всё подобрано один к одному так что даже самый первоподиумный искатель моды внутри игры признает меня за равного. Один набор. Один стиль.

И оранжевое копьё за которое стоит зазеваться меня убьют не задумываясь. Я же по-прежнему красненький. И шанс выпадения всего этого новоприобретённого шмота крайне велик...

- Теперь ты готов пойти искать Пасечника? - недовольно прощёлкал костяной челюстью Иргил, который являл собой противоположные моему образу чувства. Ну ещё бы, ведь он лишился вещей. Что для одного удача, для другого - провал.

Вместе мы отправились разыскивать босса. Если только он окончательно не сбежал в тёплые страны с награбленным добром, принадлежащим по праву владения замком мне. Но не успели мы уйти достаточно далеко от сокровищницы, как услышали странный звук, доносящийся с потолка. Проследили его направление и только хотели удивиться, как раздался грохот и к нам в покои ввалился незваный гость. Пусть покои не совсем наши... Хотя установить точно кому принадлежат покои я не берусь так как:

А - Иргил Возрождённый, ранее именовавшийся Иргил Краснощёк или Иргил Мрачнодум, судя по названию подземелья и некоторым прочим сведениям является бывшим владельцем замка и территорий.

Б - По воле рока и моим стараниям, я назначен наиболее вероятным при явном и безоговорочном отсутствии иных претендентов, наследником и будущим владельцем замка.

В - некий разбойник Георг Пасечник своевольно поселился тут и жил долгое время, называя это место своим домом.

И это кстати он ввалился домой. Точнее свалился. С потолка. С потолка и прямо нам со скелетом под ноги... Хорошо, что не на головы.

- Какого?! - удивился я, попеременно поглядывая то на валяющегося на полу босса, то на потолок.

Каково же было моё удивление, когда я заметил, что все потолки увиты какими-то ходами. Вентиляция? Мы точно в подземелье, созданном на основе средневекового замка? А то начинает складываться ощущение, что я оказался заперт на этажах Накатоми Плаза и отнюдь не в роли главного персонажа. А вот Пасечник оказался тем ещё крепким орешком. Йо-хо-хо, ублюдок!

- Мочи его пока пушку со спины не схватил, - приказал я Иргилу, пожатием плечами обозначив небольшую озабоченность, вызванную столь неожиданно произошедшим появлением нашей цели.

Скелет также удивился появлению противника, которого мы собрались уже долго и нудно искать по всему подземелью, а может и за его пределами, но всё же приготовил два страшных топора для того, чтобы приступить к нарезанию служителя Ллотус на салат. Я же приготовился совершить приём «тычок в живот» из своего нового ружья. Руки аж дрожат. Так и не терпится воспользоваться новинкой.

- Стойте! - взмолился Пасечник, вскакивая на ноги. - Я сдаюсь!

Постараемся здраво разобраться в ситуации.

Пасечник – босс подземелья. Мы находимся на арене битвы с ним. Он должен сражаться до смерти одной из сторон. Всё верно? Так с какого хрена он вначале сбежал со своего поста, а затем вернулся столь странным образом и сразу же сдался?!

Хотя наша ситуация странная с любой стороны, как на неё не взгляни. По здравому размышлению я никак не должен был бы искать Пасечника в сопровождении ещё одного босса данжа только с другого этажа. Это по правде говоря не менее странно.

– Сюда направляется очень сильный паладин! – поделился страхами жалкий разбойник. – Вы не справитесь с ним без меня! Я помогу!

Ситуация складывается ещё более удивительной. Какой-то игрок намерен зачистить данж. Ситуация для игры подобного жанра привычная. Вот только вряд ли этот игрок ожидает, что при входе в комнату битвы с боссом его будут дожидаться целых два босса и ещё один игрок на одной стороне с мобами. Такого исхода путешествия он не ждёт точно.

Забавно!

Хочу видеть его лицо, когда мы на него все выскочим.

Только нужно уточнить вопрос касательно некоторых моментов будущего альянса:

– Слышь, паскуда, ты мне моральную травму нанёс. Как решать будем?

Так как Пасечник крутится в среде преступности, то я думаю он сразу поймёт суть и сам добровольно найдёт наилучший выход из сложившейся ситуации.

– Чё?

Вот только он ничего не понял.

– Что ты готов предложить мне в обмен на то, что я впрягусь в разборку между тобой и неким залётным гастролёром?

– Ты его не победишь один!

– А с чего мне с ним драться? Он, если ты ещё не понял пришёл сюда за твоими кишками. Грехи твои перевесили удачу. Вот и явился кто-то наказать тебя. У меня же с ним тёрка нет. А вот с тобой – ещё какие... Так может мне вообще ему помочь?

Вы применили навык Устрашение – успех!

Продвинутый навык Устрашение повышен! Текущий уровень: 3

- Пстой! Я придумаю как вернуть долг... Ты только дай мне возможность вновь скрепить свою Душу с Алтарём!

Оказывается, цель возвращения Пасечника в свои владения проста и понятна. Он раньше не боялся никого и никогда, так как прекрасно понимал, что даже в случае смерти он всегда может воскреснуть и начать всё заново. Но я лишил его этой возможности. Так что встретив сильного игрока он поддался панике, так как понял, что в случае гибели он умрёт окончательно. Вот и решил рискнуть, вернувшись в сокровищницу. И если бы не его неосторожность при передвижении по потолку, то он мог бы незаметно совершить привязку к точке респауна.

И вот уж когда я готов был требовать с разбойника крупную сумму или несколько ценных предметов вмешался скелет.

- Мне нужно скорее воссоединиться с моими братьями во владениях Фьорда! Хватит говорить. Давайте биться насмерть!

Я уже привык игнорировать скелета. Этот момент не стал исключением.

- Так где ты встретил паладина?

Пасечник поведал удивительную историю о том, как он покинул свои палаты в тот самый момент как мы к ним подступили. Он воспользовался пчелиными тропами, которые пронизывают весь замок. Они расположены под потолком. Путешествуя ими, он оставался незамеченным. Но выход из подземелья всё равно один. Так что на входе, когда он выпорхнул из ходов, то лицом к лицу встретился с бронированным воином, победить которого в честном бою невозможно. Видимо уровень этого паладина существенно превосходит уровень самого босса-разбойника. Так что он решил озаботиться собственной безопасностью и вернуться. А тут мы...

- Значит мало того, что по твою душу идёт убийца, так тебе ещё что-то нужно от МОЕГО Алтаря? - решил я уточнить все моменты так чтобы прояснить ситуацию.

- Это мой Алтарь! - возмутился Пасечник. - И если бы ты его не разрушил, то мне и возвращаться не нужно было бы. Да мне и сбегать не надо было бы! Это ты во всём виноват!

- Давай покончим с ним скорее! - впервые своевременно вмешался Иргил.

- А это дельное предложение, - согласился я со скелетом, похлопав своего не в меру мудрого напарника по костяному плечу. - Кажется этот маленький разбойник совсем берега попутал...

Пасечник попятился от нас. Он ощутил угрозу. Да и что он ещё может ощутить после всех тех бед, что из-за него свалились на меня. Сколько мук. Сколько лишений я испытал за это время. И одно из главных лишений заключается в том, что теперь у меня есть эпическое копьецо. Мне прям невыносимо его держать. Руки аж печёт.

Вы применили навык Устрашение – успех!

Постепенно Аргументация продавливала скромную ментальную защиту цели. Да и как какой-то мелкий и для меня никчёмный боссик может противостоять моей ауре величия. Никак.

– Я готов передать кое-какие секреты в уплату возможности вновь соединить свою душу с Алтарём, – выдал заключение разбойник.

– Не пойдёт. Ты хоть знаешь каких людей подставил? Тут ты так просто не отбрешешься. Тебе батрачить придётся сутками напролёт и только лишь эдак за пятёру лет ты сумеешь отплатить часть своей вины.

– Пять лет?!

– Это как минимум. Но по собственной доброте я согласен лично взять тебя на исправительные работы, сроком... на один год. Больше никто тебе так не поможет как я. Соглашайся.

– Но это слишком долгий срок!

– А ты согласишься на смерть? Так мы с Иргилом быстро это устроим. Или ты предпочтёшь погибнуть от рук того паладина? Или дождёшься карательных отрядов адептов богини Ллотус? Насколько я понял у тебя с ними натянутые отношения, хоть ты и взываешь богине в минуту опасности... У тебя выбора нет. Или ты отрабатываешь долг перед обществом под моим надзором в течение одного года, либо умираешь в муках. Я не хочу тебя принуждать, но не каждому преступнику даётся второй шанс.

– Я согласен... – опечалено склонил голову к земле некогда грозный разбойник, а ныне просто испуганный моб.

Вы применили навыки Устрашение и Красноречие – успех!

Характеристика Харизма возросла +2

Характеристика Лидерство возросла +1

Вот так я заполучил в своё распоряжение нового подручного. У меня уже были боссы в услужении, но они являлись Саймонами, да и недолго пробыли в качестве слуг. С одной стороны, в отличие от прежних слуг новый существенно проигрывает в силе. Кирфан и Райзел имели 100 уровни, а этот разбойник всего лишь 70. Но он живой! Он не Саймон!

- Иди к Алтарю, - приказал я разбойнику.

- Да босс, - неохотно ответил Пасечник.

Но я не волновался касательно его верности. Всё же это игра и тут простые слова не имеют значения. Имеет значение лишь табличка, что показывает правдивость решения моба присягнуть игроку.

Внимание! Разбойник Георг Пасечник (Ур. 70) желает поступить к вам на службу. Вы согласны его принять?

Я уже ответил категоричным согласием. Теперь у меня имеется целых два верных боевых друга. Один сломал мне эпик и продал себя за долги. Другой продал себя за жизнь. Не слишком идеальное начало дружбы. Но ничего. Ротгурда со мной связывают теперь крепкие узы дружбы. Уверен не пройдёт много времени, как Пасечник забудет свои разбойничьи мотивы и встанет на путь исправления. Уж кому как не мне знать всё о пренебрежительном отношении. И уж кому как не мне с понимаем относится ко всяким навешанным обществом ярлыкам. Хоть все и называли Пасечника неприятным человеком, но я не могу его осуждать за это.

Особенно после того, как он согласился служить мне.

Уважаемая игра, пожалуйста покажи мне окно управления напарником. Заранее спасибо!

Имя: Георг Пасечник, рыцарь Чарующего Сада

Раса: Великая Фея

Класс: Порхающий Клинок

Уровень: 70

Отношение: недоверие (200/1000)

Верность: 90%

С трудом удерживаясь от смеха при виде его расы, я углубился в настройки и изучил причину того, что при таком низком недоверии его верность удерживается на таком высоком значении. В расширенной версии говорится о том, что данный процент складывается из многих факторов. И такой фактор как Репутация отнял лишь 30% из общей суммы. А вот страх, харизма и прочее и наделили такой верностью. Особенно страх.

Внимании! Верность напарника Георг Пасечник снизилась до 47%

Как только разбойник вновь поместил часть души в проклятый Алтарь, то вновь обрёл уверенность в собственных силах, отчего страх, внушаемый мной почти сошёл на нет. И значит, что с такой низкой Верностью этот напарник вполне может игнорировать мои приказы, да и действовать себе на уме, а то и вовсе попытаться выйти из-под контроля.

А так ведь дела не делаются.

- Пристыковался?

Пасечник ответил надменным согласием.

- Тогда смотри внимательнее.

И не теряя лишнего времени я просто-напросто взял и выбил прикреплённый дух босса из точки привязки. Это не стоило мне никаких трудов, так что я только лишь потратил время на то, чтобы добраться до Алтаря и коснуться нужной Свечи. То с какой лёгкостью только что скрепленная душа оказалась вновь оторвана от возможности воскреснуть, настолько напугала Пасечника что тот даже слово не мог вымолвить, а лишь удивлённо переводил взгляд с меня на Алтарь и обратно.

- Теперь ты понимаешь, что мне не составит вообще никакого труда лишить тебя бессмертия? В течение всего года верно служи мне и тогда я позволю тебе жить.

Поздравляем! Верность напарника Георг Пасечник достигла 100%

Вот так намного лучше. И пусть пока что он верен лишь из-за страха, но я уверен, что в дальнейшем мы подружмся.

И если с боссом второго слоя подземелья Иргила мы нашли общий язык, то одновременно с этим потеряли общие темы с боссом третьего слоя. Сам Иргил и раньше не выказывал желания подольше задержаться в мире живых, а теперь, увидев, что мы устранили старые разногласия и пришли к консенсусу, он и вовсе решил уйти, чего я, естественно, буду стремиться не допустить.

<http://tl.rulate.ru/book/3432/178928>