Я еще долго наблюдал за этой животинкой. Может быть, я придумаю как одолеть такого монстра. Глядишь, потом и дракона смогу победить. Единственный способ – это призвать скелета вместо волка и отправить его в самоубийственную атаку скалолазом.

Переделка посоха не заняла много времени. Пришлось даже подойти на опасную дистанцию. Призываю скелета и отправляю его становиться скалолазом. Скелет периодически срывался, иногда погибая. Призываю заново и наблюдаю дальше. Первые десять попыток я стоял наготове с посохом молний. Примерно на двадцатой попытке я сбился со счета, да и уже стало все равно.

Экспериментировал со скелетом, чтобы при призыве у скелета появились вместо рук серпы. Или копье. Пусть копье отзывается при гибели скелета, чем теряется и мне нужно каждый раз заново.

После долгих экспериментов я смог призвать скелета, замотанного в плащ с капюшоном, маской и некоторым оружием. Через несколько попыток скелет был готов к путешествиям и не нужно ничего покупать. А сам скелет уже стал пробираться все ближе и ближе к голове монстра.

Делать нечего, надо прокачать в сторону арбалета, иначе скоро у меня мана закончится и уже никаких экспериментов.

Спустя пару попыток скелет-арбалетчик в плаще был готов. Отходим на достаточно безопасное расстояние и делаем два выстрела – скелет из арбалета светящейся стрелой в глаз и я молнией. Если бы стрела не светилась, то в темноте вряд ли бы ее увидел.

Попали!

Монстр зарычал, что у меня чуть голова от громкости не взорвалась. Мы только что нанесли серьезный урон! Но он умирать не собирался, только метаться стал.

Скелета отозвал и стал бросаться молниями. С каждым ударом агония монстра усиливалась. Спустя пять ударов монстр упал и испустил дух.

- Ура! Победа за нами! – а вокруг тишина и почти полночь. И в ушах звенит после криков монстра.

Теперь можно и на базу, заодно ману восстановлю и отдохну.

Утром пришла очень плохая новость. Над местом гибели монстра кружат драконы. Все посчитали, что именно драконы убили носорога. Если кому расскажу, что это я в одного уделал, то никто не поверит. Я пытался избежать дополнительных жертв, а в итоге остался без свидетелей. Могут даже обвинить в том, что привлек драконов. Хотя вся армия именно этим и занималась, стремясь уничтожить монстра.

Войскам пришлось отступить, ибо драконы могли напасть и на нашу точку дислокации. Все шли порознь, держась на расстоянии друг от друга.

Небольшой отряд приключенцев решил отколоться от общего отступления. Как я понял из

обрывков фраз, они нашли логово небольших монстров тут недалеко и решили его зачистить. Одним отрядом это сделать трудно, но сейчас их сил достаточно, да и некоторая неудовлетворенность из-за вчерашнего сражения осталась от бессмысленной схватки со скалой.

Шли пришлось достаточно долго, почти целый день и куда-то в сторону. На месте нас ожидала гора и десятки пещер в ней. Оказалось, что это муравейник. И как уже заведено тут – муравьи были гигантские, размером с человека. Самая ценная часть у муравьев – хитиновые пластинки. Воевать против всего муравейника? Смелчаки. Посмотрим, что они надумали. Тут собралось где-то 200 человек. Обычные отряды куда меньше по численности.

Тактика? Стратегия? Ничего из этого не было! Приключенцы просто бросились в атаку, рассчитывая на свою численность. Только вот они не учли, что муравьев тут тысячи. И еще неизвестно, сколько в муравейнике прячется.

Те, кто выжил вчера, полегли сегодня здесь. Они решили добиться своей судьбы героя. Благо, я держался позади, призвал скелета в плаще для отвлечения внимания, а сам свалил. Мы проиграли еще до того, как вступили в бой. Только отступить далеко не удалось, ибо муравьи что скоростные болиды, догонят и легко победят. Я зарылся в норку. Слышу скребущиеся звуки, но я наколдовал узкий туннель. Если что – моя могила уже готовая. Постепенно спускаюсь глубже и расширяю пространство вокруг себя, закладывая вход и оставляя лишь небольшое окошко вентиляции. Муравьи возле этого окошка и собираются, только поделаться толком ничего не могут. Или могут, но я об этом не хочу знать. Приходится использовать свою магию, а не посохи. У просто нет настроенного посоха. После углубления и периодической прочистки вентиляции, можно перевести дух и подумать что делать дальше. Сбежать отсюда так просто уже не получится. Называется, по-быстренькому хотел вернуться. И мана на пределе, хотя сутки восстанавливал.

После нескольких часов я смог обустроиться, переделал посох на простого волка, поставил сторожа и баиньки. Скелетом было бы проще путешествовать, просто оставив его здесь и начав новое путешествие.

На утро увидел, как муравьи уже докопались и всюю заглядывали внутрь.

– Да как так-то? – я был на волоске. И главное, волк ждал прорыва, а пока вроде безопасно. Боюсь, что волк тут долго бы не продержался.

Укрепив свои позиции, задумался над муравьями. Мне захотелось крота. Сказано – сделано. И маны немного восстановилось.

Примерно с пятой попытки удалось сделать посох большого крота и призвать его. Проблема была в том, что землю нужно как-то выдавать на поверхность, а там муравьи.

Из минусов такого крота оказалось проблема работы с твердой почвой. Из плюсов – он питается муравьями. Поэтому делаем камеру поменьше ему, где он и роет туннели, и муравьев поедает. Не стал призывать у себя, а призвал на поверхности через вентиляцию, чтобы он рядом окопался.

Проще было вызвать муравьеда. Только от маленького толку мало, а на большого уйдет слишком много маны. Поэтому ждем и слушаем звуки боя. В основном это треск, шипение и свистящие звуки, из которых ничего не разобрать.

Спустя несколько часов я был в относительной безопасности и даже мог выбраться на

поверхность, ибо теперь муравьи нас не доставали, а те немногие, что были рядом, шли на прокорм кроту.

Кроме обжорства крота нашлась еще интересная особенность – крот оставлял мелкие магические камни. Размером с мой ноготь, но этих камней было очень много, больше сотни. И эти камни белого цвета. Как будто «камни душ». У муравьев есть такая маленькая душа? Но как эти камни использовать? На воздействие маны они сейчас плохо поддаются или я чего-то не знаю.

Такими темпами можно даже отступить, хотя со скоростью крота это займет в разы больше времени, ибо он периодически отвлекается на новых муравьев. Хитиновые остатки я взять с собой не смогу, их слишком много.

И с дорогой проблема, я немного заблудился и не ориентируюсь на местности. Проще подняться на гору и оттуда осмотреться, но эта гора и есть муравейник. Я относительно далеко, поэтому могу быть спокойным. Но если приближусь, то атаки муравьев будут превосходить возможности моего крота.

Переделаю второй посох молний во что-нибудь полезное. Смогу ли я подключиться к муравьиной сети? Всего лишь нужно призвать муравья и узнаем.

Я достаточно быстро научился призывать обычных муравьев. Тех самых мелких и слабозаметных. Пришлось повозиться с размерами. Через некоторое время и гигантских муравьев осилил.

Нашел достаточно большую площадку и приказал сделать огромную спираль муравьиными метками в стиле «тут еда», в центре огромный круг. Теперь отходим, и мой муравей доводит «дорожку» до их муравейника. А дальше понеслось!

Муравьи из основного муравейника шли к моей спирали-ловушке. Не прошло и часа, как на поляне образовался «торнадо» из муравьев. И этот торнадо не переставая вращался. Скоро муравьи погибнут от истощения. Такой вот природный «лайфак» по уничтожению муравьиных гнезд, достаточно их заикнуть в круг бесконечной ходьбы.

Первые трупы были готовы спустя несколько часов. Мне пришлось заночевать недалеко, чтобы на утро увидеть потрясающую картину – кучу муравьиных трупов. Само муравьиное гнездо живо, но там муравьев осталось гораздо меньше, ибо передо мной лежали тысячи погибших шестиногих.

Вначале предвкушение возможным сокровищам. Позже я понял, что в муравейник мне заходить страшно. Кроме того, нужно было срочно избавиться от вчерашнего «торнадо», иначе снова призову драконов, к которым я не готов. Поэтому муравьиный посох переделываем в посох призыва крота. Один крот охраняет меня, второй – убирает следы вчерашнего «потопа».

Мне так надоело переделывать посохи, что пора задуматься о какой-нибудь автоматизации. Пока самая элементарная идея – сделать таблички на соответствующие виды. Сказано – сделано.

Сделал сразу множество табличек для посохов – на призыв простого скелета, скелета-лучника в плаще, скелета-воина в плаще, крота, муравья, волка, молнию, огонь, холод и парочку на магию земли. Итого, получается, 10 табличек. Теперь они как сменные картриджи спокойно меняют функциональность посоха. Сами посохи на новый лад переделал лишь в землянке, когда кроты управились со своей работой и могли быть отозваны. Призвал скелета-воина и

крота.

Крот продолжит охранять мои передвижения, а скелет-воин будет моим скелетом-грузчиком и нести собранные пару сотен новых камней.

Прошло несколько дней пути. Я окончательно заблудился. Думал, что возвращаюсь обратно, а в итоге забрел в какую-то глушь. Сплошной лес и не видно ни конца, ни края. А куда дальше то?

Сделаем основательный привал. Крот отвечает за создание землянки. После готовности норы крота меняем на волка и отправляем на разведку, а сами со скелетом-воином располагаемся на месте. Все, я тут буду жить и восстанавливать ману. И поизучаю камни, которые я назвал «камни душ».

Так, воин-скелет, отзываю тебя, меняю табличку на муравья и призываю. Даю камушек и никакой реакции. Через некоторое время мне удалось с помощью магии выполнить слияния камня и муравья. Только изменений никаких. Ладно, отзовем муравья.

А он не отзывается! Мало того, он стал намекать, что ему нужна еда. Вот так просто? Муравей как призванное существо, но теперь он стал как обычное существо не зависеть от моей маны. Да ладно, я так целую армию смогу создать!

Через некоторое время понял, что и без этого могу создавать армию благодаря ведьмам. В данном случае была другая проблема – армию нового типа нужно было кормить. И я не представляю чем. Не говоря уже об огромных объемах провизии для такой армии.

Идею пришлось отложить. Пусть мне и греет душу тот факт, что я могу так призвать несколько разных монстров на постоянной основе. Призвал еще одного муравья, которого теперь гораздо быстрее «оживил». А потом крота.

Одного муравья просто убиваем и толку от этого никакого. Выпало очень мало хитина, но больше ничего. Второго съедает крот и получаем камень душ.

Мне нужно больше камней душ! Возвращаемся!

Через некоторое время волк принес весточку. Он обнаружил поселения людей. Наведаемся туда, а потом пойдём к муравьям.

Призываю муравья, которого «оживляю». Теперь идем вчетвером – два призванных и два живых. На волке пытался сделать «оживление», но как-то не сработало. Муравей будет носить мешок с добычей.

Явились в место, куда указал волк. Оказалось, что это пещера. Скорее всего, это ведьмы. Не совсем то, что я хотел, но и это неплохо.

Попросился к ним, они отнеслись ко мне настороженно и попросили животных оставить снаружи. Волка и скелета в плаще отозвал, а муравья оставил на охране, нацепив на него что-то похожее на плащ с местным отличительным знаком, чтобы охотники не пугались. Камни душ спрятал недалеко с помощью магии, поставив на охрану этого муравья. Позже сообщил

ведьмам про этого гигантского муравья.

Они считали, что пришло двое, приняв скелета за живого. Но нет, я один.

Я рассказал, что мне уже приходилось спасать ведьм из города, на что получил увлекательный рассказ, как недавно поймали двух ведьм-охотников.

Провел где-то неделю в этих землях, обучая ведьм простой магии, а также работая над новыми камнями маны. Получилось 50 шт!

Сил немного, но такими темпами я скоро смогу вообще штурмовать города!

Призываю скелетов-воинов и даю им задание помогать мне с посохами и табличками. Предпочитаю воинов, т.к. они в плаще и не видно, что это скелеты. Было бы проблематично рассказать про обычных скелетов.

Моя армия была готова к походу. Узнал направление до города и отправился на освободительную миссию.

Сделал оживленных муравьев 8 шт, которые шли в построении квадратом вокруг меня. Первый был готов, с плащом. Остальных оживил и немного нагрузил посохами, камнями душ, добытыми в пути шкурами.

Еще десяток призванных скелетов-воинов для сопровождения и отправляемся в путь!

Спустя пару дней вышли на дорогу до города. А еще спустя неделю добрались до города. Достаточно быстро, я думал и за месяц не доберусь.

Пока был в убежище ведьм, экспериментировал с магией иллюзий. Ибо на телепортацию у меня могло не хватить сил. Заготовил десяток табличек с иллюзиями как самого себя, так и заготовок.

В город вошел один. Как искатель приключений. Скелеты-воины и муравьи сделали вид, что это торговый караван остановился недалеко от города. Там же мои все пожитки. С собой взял пару кристаллов на продажу и 5 посохов, а также пару десятков табличек. Теперь все посохи «универсальные», с возможностью крепления разных табличек. И почему я до такого раньше не додумался?

Вошел в город после небольшого досмотра и начал выяснять ситуацию. В первую очередь продал пару кристаллов, 150 серебра лишними не будут. Немного, но все равно.

Про ведьм выяснилось достаточно быстро – действительно, пойманы две ведьмы и их на днях должны казнить. Времени в обрез. Моя легенда в виде «нравится наблюдать за казнью ведьм» не позволяет явиться в камеру к ведьмам увидеть их внешний вид.

Поэтому в магазине покупаю семь полных комплекта одежды, как у приключенцев, чтобы кожа не была видна. Но 4 «коричневых» и 3 «черных». И делаю таблички на этот внешний вид. Распределение – 3 скелета и две иллюзии. Надо было взять больше посохов, но времени в обрез.

В день казни я расположился на одной из стен. Благо, с нее можно было наблюдать за центральной площадью. Только вот пришлось призвать муравья и быть на нем наездником, лишившись одного скелета.

Два скелета стояли на площади, ожидая своего участия. И две иллюзии. Обе пары в коричневом. Я в черном.

Когда ведьм начали выводить на площадь, мои два скелета и иллюзии бросились в атаку. Иллюзии строили из себя магов, оставаясь вдаль, а скелеты прорвались к ведьмам, разрубив наручники и накинув на них «сдвоенные» плащи – сверху коричневые, а под ними черные, а потом один скелет ввязался в потасовку, а второй с пленниками попытался сбежать. Иллюзии были рядом и пытались получить часть сил на себя, после чего уходили от преследования, но не теряя хвост.

Я на муравье подъехал к условной точке в пределах трущоб, где скелет срывает коричневые плащи, кидает в ближайший ящик и уматывает, а я с ведьмами в черных плащах уматываем. Не все было гладко и за нами увязалась погоня, но благодаря моему призыву появились еще пару муравьев из «торгового лагеря», благодаря которым мы смогли преодолеть стену и устремиться за пределы. Проблема в том, что ведьмы оказывали сопротивление и чуть было не разбились, но, к счастью, все обошлось. Возможно, притихли из-за того, что получили переломы, но то потом можно излечить магией.

Мой псевдолагерь достаточно быстро сложился и нас догнал, пока я с ведьмами отправлялся по пути в следующий город. Я этих двух возвращать не собираюсь! Терять еще пару недель на их возвращение не входит в мои планы. Да и вырученные ведьмы буянили, поэтому пришлось их усмирить и связать.

Шли от города даже ночью. Конвой хорошо защищен – два десятка скелетов и два десятка муравьев, из них 8 муравьев «ожившие». И только 10 призванных муравьев несли на себе нагрузку в виде вещей, ведьм и везли меня, поэтому мы могли не останавливаться на ночлег, прям так идти дальше. Разве что небольшие привалы на полчаса, чтобы отпустить живых муравье погулять, да проведать ведьм. Они, походу, уже смирились со своей судьбой, да и вдаль от города стали меньше буянить. Инквизиция наоборот, потащила бы их в город.

После полутора дней пути устроили настоящий привал. И знакомство с пленниками. Ведьмами оказалась парочка – парень и девушка. Имя девушки – Варла, парня зовут Грем. Были разочарованы моим сообщением, что я не буду возвращаться в их гнездо, а пойду в свое. Но это лучше, чем быть казненным. Заодно выяснил, как их схватили. Оказалось все просто – встретили на охоте рейд инквизиции. Охотники на зверей попались в лапы охотников на людей.

И как водится, эти ведьмы тоже не умеют колдовать. Простенькой магии я их обучил. А вот посохи решил защитить. Достаточно необычная защита, но работает. На каждый посох наношу свою каплю крови внутрь магического узора. Теперь хозяином считаюсь я. Ведьмы могут использовать посохи, но призванные питомцы не будут нападать на меня. Мало того, призванные питомцы будут выполнять мои команды в первую очередь! Все равно у меня полсотни посохов.

Нам предстоит пройти через несколько городов, поэтому я взял Варлу и Грема в ученики. Лучше ничего не придумал. Тем более, наши планы совпадают. И они, и я будем освобождать ведьм. Разница лишь в том, что они альтруисты, а я – нет.

Чистых скелетов я опасался призывать, т.к. не уверен в нормальном отношении к некромантам. Пока слышал, что к некромантам относятся хуже, чем к ведьмам, только просто так некроманта нельзя определить, только по факту призыва. Ибо некромантом может быть даже обычный маг.

Ученики учениками, но мое обучение заключалось лишь в базовой магии. Как делать посохи, кристаллы и прочее – это все останется моей тайной. Разве что дал им возможность прокачать мне камни, сделав пояса как у меня и объяснив как с ними работать. Просто перекачивать ману с одного камня на другой. Пояс полностью зашит, поэтому не видно, что находится внутри. Ну не буду же я им рассказывать, что внутри обычные камни, и я намереваюсь с помощью ведьм превратить обычные камни в магические.

Еще в пути у меня руки дошли сделать таблички призыва лошадей. Для неудачных попыток рядом со мной ехали два хороших источника маны, которые позже еще и неслабо прокачаются.

Лошади не особо ускорили наше продвижение, т.к. проблемы были с живыми муравьями. Но убивать я их не стал, как и не стал отзывать скелетов и призванных муравьев. Сейчас неиспользуемых оставалось только два десятка посохов.

До следующего города мы добрались без приключений. Призванный караван оставили недалеко от города, а сами направились к воротам. Впереди меня шли мои спутники-ведьмы.

Ничего не предвещало беды, обычный осмотр на воротах. И тут события понеслись вскачь, как только что-то крикнул «Тут ведьма!». Видимо, при досмотре у них какое-то магическое устройства, благодаря которому они и узнали. А нам пришлось отходить, призванные скелеты-воины навязали бой стражникам.

В итоге этот город мы не смогли посетить и были вынуждены обойти город как можно дальше от его стен, чтобы не навлечь на себя беду. Ведьмы смотрели на меня виновато, хотя именно из-за моего желания посетить город мы чуть не попались. Еще и в одинаковой одежде были, что намекает на нашу связь. Коричневые комплекты остались в предыдущем городе на скелетах, но скелеты были отозваны.

В этот раз отходили намного резвее и не по дороге, чтобы не попасться. Спустя полдня вышли к оврагу. Видимо, дорога уходила куда-то в сторону, о чем мы не знали. Я отправил несколько призванных волков в разведку. Интересовали поселения людей, логова монстров и дороги.

Овраг огромен. Как будто он разделяет весь мир на две части. А внешний вид больше смахивает на огромную трещину в земле. Странность этого оврага была в том, что в стенах виднелись десятки пещер. Что за существа живут тут?

Кроме волков в стороны были отправлены и призванные муравьи. Через пару часов волки вернулись, они обнаружили недалеко стоянку людей. Муравьи на дне оврага обнаружили воду, но высота слишком большая и можно вполне разбиться.

Проверим людей.

Через несколько часов следования вдоль оврага была обнаружена необычная картина – две армии стояли друг напротив друга и их разделял овраг. Но соединял мост. Ни одна из армий не рискнула идти в атаку, так как кто первый ступит на мост, тот и проиграет. В то же время нельзя взять и уйти, ибо противник может пройти мост и закрепится. Так армии уже долгое время стоят и даже несколько обустроились, сделав недалеко форты. По карте это места – государственная граница между странами. Логично, ибо местные не особо умеют летать по воздуху, поэтому овраг стал естественной границей.

Мне и моим двум спутникам перспектива прохода под таким наблюдением не обрадовала. Если армия среагирует так же, как и в городе, то мы обречены. Хорошо, что в город не зашли и не купили билеты, иначе бы попали в ловушку.

Военные пропускали торговцев и караваны между границами. Конечно же, после таможенных сборов и различных проверок. Единственный мост, соединяющий эти державы, мог уместить в ширину не больше двух повозок, но повозки обычно двигались по очереди. Один час движение в одну сторону, другой час – в другую. Как-то так.

Я сюда попал вообще из-за неудачной телепортации и сейчас не могу гарантировать успешность своих экспериментов. Немного недосчитаюсь и окажемся в воздухе в центре оврага.

Больше всего напрягало, что вернулись не все муравьи. Видимо, в стенах живет какой-то неизвестный нам противник. Ничего, у меня есть возможность призвать крота. Отходим от военных обратно на пару часов хода, пережидаем ночь и делаем систему охраны. Крот будет рыть нору под наклоном. Любые незваные гости будут встречены кольцом муравьев и кольцом одетых воинов-скелетов. Это 40 призванных существ, не считая живых муравьев и посохов в запасе. Запас переделал на молнии и заморозку, мало ли.

Полчаса рытья и противник был найден. Этим противником оказался огромный белый червь. Местная природа содействует гигантизации насекомых.

Жаль, что эта находка никак не поспособствует нашей переброске на другой берег. Зато крот вполне может выкопать подземный проход ко дну ущелья. Проблемой могли стать другие обитатели пещер, т.к. потенциально в этих пещерах могут жить любые существа. Не хотелось бы сражаться с ними в узких подземных проходах.

Было решено выполнить сильное окаменение с помощью магии земли. Благодаря этой магии формировалось каменное кольцо, защищавшее наш подземный спуск от внезапно пробуривающих стенки червей, освобождающих дорогу для других непрошенных гостей. Также окаменение тратило землю, из-за чего меньше земли требовалось выносить из пещеры.

Сам спуск решили делать по стенке оврага, чтобы получить естественное освещение прохода и вентиляцию. Я немного увлекся, и вход вниз стал напоминать спуск в метро. Только тут не будет эскалаторов, поэтому спускаться пешком. И небольшие ровные площадки. Они удлиняют туннель, но будут удобны в случае прорыва каменных стен. Нет никакой гарантии, что живность не прорвется в туннель.

Через пару дней строительства мы спустились к реке. Река достаточно широкая, но по сравнению со спуском сюда не такая уж и непреодолимая. Натянуть пару веревок и можно перебираться. Скелетов вообще можно отозвать.

И перед тем, как готовы были перебираться, я осознал, что идея с туннелем была плохой. Если одна из армий прознает про этот туннель, то проникнет на другую сторону и пойдет в атаку, что было не очень хорошо. Поэтому быстро поднимаемся и заделываем стартовую площадку. Сам туннель начнется на глубине больше пары метров и вход сбоку в стиле одной из пещер, коих тут много. Наверху я с парочкой муравьев, навожу красоту, высаживаю деревья в виде стрелки, а потом на ездовом муравье спускаюсь в пещеру. И эти несколько метров были самые пугающие в жизни. Даже на городской стене было не так страшно, как здесь.

Еще пару дней и готов был выход. Здесь заделать выход было намного проще. Тоже делаю стрелку-метку из деревьев. И можем идти дальше.

До следующего города мы добрались меньше чем за неделю. Разве что теперь все остались за пределами города, только я с парой посохов отправился внутрь города. Заодно выяснил про обнаруженных в овраге червей. Выяснилось, что на них охотятся ради ресурсов. Встречается

даже золото! Попадаются и магические камни. И мимо такого сокровища мы прошли без особых задержек! Не считая времени на строительство туннеля. Я не хотел воевать с этими червяками, считая их неказистыми и не думал, что внутри них можно что-либо найти. Кроме того, в пещерах встречаются и другие обитатели, которые могут принести ценные ресурсы.

Были бы тут искатели приключений, было бы проще. Ибо приключенцы разделают всех врагов так, чтобы извлечь как можно больше ценностей. Проблема лишь в транспортировке, но благодаря призывным монстрам для меня это не проблема. Варла и Грем не годятся, т.к. они вынужденно стали охотниками и не могли продавать вещи в гильдию.

Также этот город был со странными настроениями. Оказалось, что ведьм куда-то продают. Продажа вместо казни? Попахивает серьезной заварушкой! И я не представляю, кому еще могли понадобиться ведьмы, кроме меня. Надо бы быстрее вернуться в родные края и укрепить оборону. Осталось пройти еще пару городов и мы будем на месте.

Выйдя из города, я проверил пояса ведьм. Двое моих учеников хорошо порадовали меня, сделал еще по 20 магических кристалла. Уже целых магических кристалла! Что хватит на 90 посохов. Я не рискнул делать еще 40 посохов, просто положил к камням душ. Нашего текущего отряда хватит, чтобы оборонятся от серьезных групп разбойников, а дополнительные посохи могут вызвать подозрение у моих учеников. Раскрывать карты я пока не намерен.

Пока шли к следующему городу, я экспериментировал с магией иллюзий. Благодаря ей я могу призвать все, что могу представить. Даже дракона! Для дракона понадобятся те магические камни в качестве дополнительных запасов маны.

Очередной город прошли также, как и предыдущий. Разве что и тут была информация про покупку ведьм. Странно это. Информация из двух городов явно намекает, что ведьмы активно скупаются. И это позволит создать целую армию ведьм! Мне с моими 20 ведьмами нужно быть осторожнее. Или скупщики хотят призвать какого-то мощного демона?

На пути оставался последний промежуточный город перед прибытием в город назначения, где я спасал первых ведьм.

<http://tl.rulate.ru/book/45301/1086001>