

Эд все еще складывал камни в самой левой комнате, когда услышал слабый грохот слева от себя.

«Вот оно!» - Это был звук взрыва заклинания огненного шара.

Как будто он мог забыть такой неприятный опыт. Он бы солгал, если бы сказал, что никогда не был так сильно травмирован. Он крепче сжал свой щит. Он чувствовал себя в большей безопасности, просто имея его. Он глубоко вздохнул и успокоился.

«На этот раз все будет по-другому! Надеюсь...» - Трудно самомотивироваться, когда не веришь в себя.

Эд посмотрел на свою работу: десятки груд камней, собранных в непосредственной близости находились на пути к безопасной комнате.

«Возможно, я был несколько излишним в своих приготовлениях...»

В подземелье делать было нечего, поскольку его союзники не отличались разговорчивостью. Он просто продолжал собирать куски стен. Ему удалось найти ржавые мечи и щиты, которые он тоже собрал в кучу.

Эду удалось собрать столько камней и украшений в левой и правой комнатах до самого коридора только потому, что маг не торопился. Исходя из этого Эд полагал, что маг мог быть тяжело ранен.

«Если моя стратегия сработает, маг будет раздражен до смерти», - он чувствовал себя немного виноватым, убивая кого-то только для того, чтобы избежать сильной боли, но в конце концов ему пришлось привыкнуть к этому.

Он действительно надеялся, что маг умрет от злобы, он не будет чувствовать себя виноватым из-за этого. Например, если человек умер из-за того, что испугался тебя, ты же не можешь полностью сказать, что это твоя вина, верно?

Он отбросил прочь глупые мысли и укрепил свою решимость.

«Если я сейчас не стану закалять свое сердце, то моя жизнь в качестве монстра подземелья будет весьма тяжелой», - Эд обратил пристальное внимание на шум и перестал собирать новые предметы. Он не мог пропустить ни единого звука.

Однако он заметил, что его друзья-скелеты не были столь бдительны...

«Разве они не получают сообщений из подземелья? Неужели они ничего не слышат?» - Глупый

вопрос. Может ли скелет что-нибудь слышать? Они могут видеть, поэтому не будет преувеличением сказать, что они также могут слышать.

«Их чувства должно быть более ограничены, чем мои», - он не знал, следует ли ему списывать это на то, что он Чемпион Скелет или реинкарнатор.

«Все ли Чемпионы реинкарнаторы?» - Он услышал вдалеке еще один грохот.

«Сосредоточься!!!» Похлопав себя по скулам, он вернулся к прежнему настроению. Возможно, сознание сделало его гораздо более задумчивым.

Он бросил несколько взглядов на свой щит и груды камней рядом с ним. Он раздумывал над тем, держать ли ему щит или захватить побольше камней в качестве боеприпасов.

Но он извлек урок из своего предыдущего сеанса планирования. Принимая решения, вы не всегда должны идти на компромисс!

«И то и другое!»

Он держал щит как тарелку, на которую осторожно положил пару камней. Он держал камень в другой руке, чтобы тут же швырнуть. Если бы ему понадобился щит, он мог бы просто бросить камни. Теперь Эду оставалось только ждать.

Под мерцающий свет факелов Эд внимательно прислушивался к отдаленным взрывам. Окружающая среда, казалось, хотела усилить напряжение.

Каждый взрыв потрясал его до глубины души. На этот раз он был полон решимости победить, но каждый последующий взрыв ослаблял его решимость.

«Будем надеяться, что он не сбежит», - на самом деле он не будет возражать, если маг решит жить в подземелье подальше от него. Он не мог уступить дорогу магу, но пока система или подземелье видят, что он пытается делать свою работу, они не могут винить его, верно? Главное - убедиться, что маг не покинет подземелье.

[Нарушители должны быть устранены]

Ничего страшного, система не возражает против сосуществования.

Взрывы наконец-то стали достаточно близко к комнате, в которой он находился, чтобы он почувствовал реальное давление.

Маг должен был пройти мимо комнаты, в которой находился Эд, если только он не сделает крюк. Однако делать крюк было бы проблемно, и он мог бы просто пробиться через Эда.

«Пока что молний нет», - не было и неизвестных заклинаний. У мага должно быть в арсенале только два или три заклинания.

Теперь, когда взрывы стали ближе, Эд заметил кое-что еще.

Звуки взрывов были намного слабее даже на более близком расстоянии, мало того, интервал между каждым взрывом был больше. Маг либо экономит ману, либо истощен.

Больше никаких взрывов, только тишина и грохот костей его союзников.

Маг наконец оказался в коридоре, соединенном с его комнатой, он слышал торопливые, но легкие шаги.

«Это страшно...», - он крепче сжал свой камень и приготовился бросить его. Шаги были очень близко!

«Он может появиться с минуты на минуту!» - Он с нетерпением ждал этого момента.

Время пришло!

«Хаа!» Он мысленно вскрикнул, собрав всю силу, на которую были способны его костлявые руки, и запустил кусок скалы. Он бросил его, предвидя положение своей цели.

Снаряд полетел через комнату, направляясь к одному из многочисленных входов. В этот момент появился маг, одетый в окровавленную и рваную синюю мантию.

Маг, который по-видимому хотел по возможности не привлекать внимания монстров был потрясен, увидев быстро приближающийся к нему кусок камня.

Он изо всех сил постарался увернуться от камня, но его раненое тело не успевало вовремя увернуться. Даже если бы он не был ранен, было бы слишком поздно!

К счастью для мага из-за низкого уровня навыка метания он получил только удар в грудь. Он выплюнул полный рот крови и состояние его ран только ухудшилось.

У него было решительное выражение лица, когда он упал на колени и попытался быстро выпустить огненный шар. Его попытка была встречена только новыми камнями, которые быстро достигли его.

Эд понятия не имел, что все так обернется. Он ожидал, что его атаки будут блокированы щитом, который ему придется медленно истощать.

Они будут сражаться 100 дней и 100 ночей, пока наконец не определят победителя. Тем не менее, он не колеблясь бросил еще несколько камней из своего щита, который он в конечном итоге использовал как тарелку. Когда они кончились, он подобрал еще несколько камней из соседних куч.

[Уровень Броска повысился]

Эд полностью проигнорировал сообщение, у него не было ничего на уме кроме как бросать камни. Его нервы, которые он до сих пор держал в узде, вышли из-под контроля. Его психическое состояние в полном смятении.

Броски камней замедлились и перед его глазами лежал окровавленный труп.

Синяя мантия мага была изорвана до неузнаваемости, а лицо почти обезображено.

«Черт возьми!» - Он отвел взгляд от неподвижного трупа, пытаясь уйти от реальности.

[Вы прошли событие! Вам присуждается достижение: <Первое убийство>]

[Первое Убийство]

После первого убийства на вас уменьшается психическое воздействие последующих убийств.

«...»

К сожалению, система напомнила ему о его поступке и даже отпраздновала его.

[Хотите получить свою награду? Д/Н]

«Да!!!» - Эд искал что-нибудь, что могло бы отвлечь его от тревожных образов.

[Система наблюдала за вашими действиями до этого момента, определяется подходящая награда...]

[Получено <Накопление ур. 1>]

«С-Статус!!!» - Он умудрился как-то заикнуться, с тревогой ожидая единственного хорошего отвлечения, которое могло предложить это место...

[Имя: Эд\$#&!]

Тип: Скелет

Здоровье: 100/100

Сила: 0

Ловкость: 0

Телосложение: 0

Сноровка: 0

~ Навыки ~

[Бросок ур. 2] -показать информацию-

[Фехтование ур. -1] -показать информацию-

[Накопление ур. 1]

Позволяет обладателю навыка размещать предметы в гораздо более аккуратной и компактной форме.

«И это все, что я получил за убийство человека! Дерьмовый навык накопления!» - Единственное, что он добровольно хотел убить – это дерьмовую систему!

В своей слепой ярости он едва не упустил новый атрибут сноровки.

«Это из-за того, что я сегодня так много двигал руками или что-то в этом роде?!? Или из-за дерьмового навыка?!» - Он действительно хотел, чтобы система предупреждала его об изменениях атрибутов, но технически ничего не изменилось, сейчас только отображается базовая статистика нулей.

Его кости ослабели, и он упал на землю.

«Я устал...» - Эд был морально истощен.

<http://tl.rulate.ru/book/46303/1104293>