

Забрав личные вещи Тиффании из горящих обломков ее бывшего дома, дуэт отправился обратно в пещеру, в которой они спали предыдущей ночью, намереваясь использовать ее как базу, пока они будут планировать нападение на Цендри.

К сожалению, Майкл недооценил, насколько быстро Реконкиста отреагирует на известие о его появлении. Дуэт медленно пробирался через лес, когда вдалеке послышался слабый звук. Ни один из них не был уверен, что это такое, но это напомнило Майклу старый документальный фильм, который он смотрел о динозаврах, в частности о Ти-Рексе.

"Боже, пожалуйста, не позволяй, чтобы по этому гребаному месту бродили Ти-Рексы", - мысленно произнес он, не желая испытать настоящий 3D "Парк Юрского периода".

"Что это было?" спрашивает Майкл, гадая, слышала ли Тиффания что-то подобное за то время, что живет здесь. Однако когда он смотрит на Тиффанию, чтобы услышать ее ответ, он замечает, насколько она побледнела. "Тиффания? Что-то случилось?"

Она кивает, доставая свою палочку из того места, где она прячется между грудой. "Это похоже на драконов, на которых ездили солдаты моего отца", - бормочет она.

"Драконы...? Черт!" - бормочет он, хватая ее за руку и притягивая к земле, стараясь, чтобы их не было видно сверху. Полог над ними обеспечивал относительно хорошее укрытие, но люди на драконах были магами, и у них наверняка были способы улучшить зрение или даже обнаружить людей.

Они уселись возле дерева, ожидая, заметят ли их рыцари-драконы или нет. Майкл даже убрал свой меч и кинжалы, чтобы свет не застал их и не насторожил врага наверху.

Трепетание множества крыльев было слышно, когда они пролетали мимо, но, похоже, не останавливались. Прошло несколько минут, и Майкл был почти уверен, что рыцари ушли. Однако они могут вернуться в этот район, поэтому им нужно добраться до пещеры до того, как появится еще один патруль.

"Быстрее, пошли", - шепчет он, держа Тиффанию за руку и ведя за собой.

Проходит еще несколько минут без возвращения драконов, что позволяет дуэту немного расслабиться: "Насколько сильны те рыцари-драконы? Ты хоть что-нибудь помнишь?"

Тиффания качает головой: "Н-нет. Прости. Мои родители пытались спрятать меня и не разрешали смотреть, как они тренируются..."

"Не извиняйся, Тиффания. Мы друзья, я не буду ненавидеть тебя за то, что ты чего-то не знаешь", - говорит он, и она кивает с небольшой улыбкой.

К счастью, дуэт в конце концов вернулся в пещеру и расположился на дневной привал. Поскольку драконьи рыцари на свободе, им будет безопаснее подождать, пока всё успокоится, прежде чем приступать к осуществлению своего плана.

Тиффания сидит у стены с книгой по теории магии, а Майкл открывает Книгу простолюдинов, чтобы посмотреть, не повысят ли его уровень те несколько крестьян, которых он убил.

Имя : Майкл Хант

Ранг : Общий

Статы :

Сила : 14

Ловкость : 19.1 > 21.6

Интеллект : 15

Способности :

[Гандальфр] : Позволяет использовать любое оружие на два ранга выше текущего мастерства и дает знания, необходимые для его использования. Во время владения оружием временно получает +100% ко всем статам.

[Понимание языков] : позволяет понимать все языки, на которых говорят, и увеличивает скорость изучения чтения и письма.

[Базовая манипуляция маной] : Позволяет пользователю лучше контролировать свою магию, заклинания и некоторые способности. Повышается эффективность использования маны и контроль над силой.

[Терпимость к боли] : Позволяет пользователю переносить сильную боль без каких-либо негативных последствий.

Сродства :

[Меньшее сродство к воде], [Меньшее сродство к огню], [Меньшее сродство к молнии].

Духи :

Теневой шаман : МАХ уровень

Сларк: 18 уровень > МАХ

Слот духа +

Майкл не может не усмехнуться, когда видит "МАХ" рядом с его духом Сларка и новым слотом духа. Новый герой и новые предметы резко увеличат его силу, что поможет в осуществлении их плана относительно Цендри.

Дух : Сларк

Уровень : 18 > МАХ

Способности :

Удар слизерина (ранг 4) : Позволяет плавать с тем же мастерством, что и раса слизеринов.

Темный пакт (ранг 4): После небольшой задержки пользователь снимает большинство негативных дебаффов и наносит урон окружающим его врагам, одновременно нанося урон и пользователю. (Пользователь получает половину урона)

Натиск (ранг 4) : Пользователь прыгает на большое расстояние, цепляя всех врагов, на которых он приземлится. Враги на поводке не смогут убежать от пользователя в течение всего времени действия способности.

Сдвиг сущности (ранг 4): пользователь крадет жизненную сущность врагов при каждой атаке ближнего боя, истощая каждый из их атрибутов и преобразуя их во временный бонус ловкости для пользователя. Если пользователь убьет цель под действием этого умения, он получит 0,1 постоянной ловкости (зависит от силы противника).

Танец теней (ранг 3) : Активный эффект : Пользователь может окутать себя облаком теней, из-за чего враги не могут выбрать его целью или обнаружить на время действия умения.
Пассивный эффект: пользователь получает бонус к скорости передвижения и восстановлению здоровья, пока его не видят.

Теперь, когда Сларк достиг максимума, он мог взаимодействовать с настоящим героем, но прежде чем картинка ожила, он активировал колесо рулетки. Он немного знал о характере Сларка и не очень хотел вступать в спор прямо сейчас. Он поговорит с ними позже и посмотрит, будет ли от него польза или нет...

Пока же он просто крутит колесо, используя небольшие действия, чтобы Тиффания не сразу заметила.

Колесо вращается, но первым призом, к огорчению Майкла, оказывается Игрушка Тумблера. Это артефакт из игры, который позволяет прыгнуть персонажу вперед на небольшое расстояние, но для него он вроде как бесполезен, а даже если бы и был, ему не очень хотелось таскать с собой игрушку "Лошадка на палочке".

Он быстро убирает ее в инвентарь, а затем снова крутит колесо, на этот раз чуть сильнее. Беззвучный щелчок заставил спину Майкла выпрямиться.

Следующий приз... Еще одна железная ветка!!!....

Майкл быстро успокаивает дыхание, чтобы не впасть в истерику, крутит колесо в последний раз и надеется на Бога, что бы это ни было, это будет хорошо. "Давай, давай, давай!" - шепчет он, следя глазами за колесом, пока оно вращается и в конце концов приземляется на... Огонь феи.

Маленький зеленый светящийся предмет, напоминающий крылья бабочки или феи. В игре их можно было использовать для исцеления в случае необходимости, и они пассивно увеличивали наносимый урон. Майкл вздохнул, это было не то, что он хотел, но все же полезно.

Он положил Огонь Феи в карман, намереваясь отдать его Тиффании, чтобы она использовала его, если окажется в опасности. Он не был уверен, насколько сильным будет исцеление, но этого должно быть достаточно, чтобы спасти ей жизнь.

Потратив все призы, он перешел на главную страницу, где находился свободный слот Духа, нажал на него и сразу же выбрал Рики.

Дух Рики

Уровень : 1

Способности :

Специализация кинжала (ранг 0) : Значительно увеличивает скорость передвижения при использовании кинжалов любого вида.

Дымовая завеса (ранг 0) : Бросает дымовую шашку, заглушая врагов и заставляя их пропускать атаки.

Мгновенный удар (ранг 1) : Позволяет пользователю телепортироваться за спину союзника или врага.

Хитрости торговли (ранг 0) : Пользователь исчезает на короткое время, атакуя спины ближайших врагов в течение всего времени. По окончании способности появляется на том же месте, где стоял до этого.

Плащ и кинжал (ранг 0) : Пользователь исчезает в тени, становясь невидимым. Атака по спинам врагов дает бонусный урон, зависящий от ловкости. Становится видимым при атаке илипадении, не может стать невидимым, пока враги наблюдают за пользователем.

<http://tl.rulate.ru/book/64004/2851245>