

Три дня я оттачивал свои навыки, прежде чем у меня закончилась еда из рюкзака. Несмотря на то, что я тщательно экономил еду, я не смог растянуть ее еще на день. Если бы я не нашел рюкзак Майкла, я бы остался без еды уже в первый день. Но не потому, что этот парень много ел.

Майкл всегда приносил с собой еду и для меня. Он и его мама понимали мое положение, поэтому они всегда паковали для меня дополнительную еду и остатки. Когда я впервые это понял, на моем лице выступили слезы. Я вспоминал такие мелочи, и они подталкивали меня к дальнейшим действиям в этой пещере.

За эти три дня я значительно повысил свой уровень навыков, но для открытия новых веток навыков требовалось повышать уровень персонажа, получать характеристики или, возможно, достижения. Для всего этого требовалось одно важнейшее условие — мне нужно убить летучую мышь.

Они все еще наводили на меня ужас, но чтобы заглушить эти страхи, я изучил движения и образ жизни летучих мышей. Я обнаружил, что летучие мыши летают с определенными интервалами, причем эти промежутки разнесены во времени так же далеко, как утро и полдень. Между этими периодами активности существа переключаются между комой и дремотой. Они дышали большую часть времени, но во время комы они полностью прекращали всякую деятельность. Как будто они голодали. В любом случае, мой план заключался в том, чтобы разбудить одну летучую мышь во время ее коматозного состояния, прежде чем попытаться убить ее. Это позволило бы избежать массового нападения, так как другие летучие мыши отдыхали бы. Когда я впервые появился в Кровавой Лощине, я сражался с летучими мышами во время их коматозного состояния. Единственное, что тогда уберегло меня от гибели, - это чистое везение.

Не желая больше полагаться на удачу, которая поддерживала меня в живых, на этот раз я разработал план для боя. Я выбрал для сражения ровную, открытую площадку, так как летучие мыши имеют слабую манёвренность. В качестве компенсации им досталась грубая сила, поэтому я собирался заманивать одну летучую мышь, покуда моя "Аура Мучения" не прикончит её.

Как бы безумно ни звучал этот план, он был моей лучшей надеждой. Раньше удар крыла летучей мыши раздробил мне ногу, а битва с невредимой особью означает, что они будут ещё сильнее. Положение дел усугублялось тем, что для реализации моей стратегии требовалось много времени. Впрочем, у меня были инструменты для успеха.

Попрактиковавшись немного, я обнаружил, что большинство кувырков требует около десяти очков выносливости. За каждую минуту я могу совершить четыре или пять кувырков без потери выносливости. Это значит, что мне нужно уклоняться от летучих мышей без кувырков, насколько это возможно. Задача весьма солидная, но с моими новыми улучшениями от этой системы у меня есть неплохой шанс на успех.

Вооружившись этими мыслями, я подошёл к плоскому участку земли, прежде чем активировал «Агонию». Со всеми моими бонусами к уменьшению урона и силе воли, я обнаружил, что аура простиралась примерно на восемь футов во всех направлениях. Нисколько не большая, но она оказалась пригодной для защиты.

Прежде чем я начал, одно из моих колен задрожало. Я уставился на свод пещеры, снова думая

о зубах существа, о том, как оно двигается, словно живой камень. Сомнения проносились по моему разуму, как машины по автостраде, каждая из которых угрожала сбить меня.

Я моргнул. Это был он. Я должен был двигаться или умереть. Я дал себе несколько пощёчин, и резкая, жгучая боль разбудила меня. Это будет мой последний день с настоящей едой, поэтому нужно убить летучую мышь, и прямо сейчас. Я скоро ослабею от голода, и так или иначе это не станет легче.

Решившись, я поднял камень и метнул его над головой в место, где я ранее приметил летучую мышь. Камень приземлился на летучую мышь, а я бросился бежать к упавшему булыжнику. Добравшись до камня, я поморщился, схватив его обеими руками. Я даже согнул колени, чтобы смягчить удар и уменьшить последующий шум.

Я сделал прерывистый вдох. Первый этап плана был пройден. Если бы камень ударился о землю, летучие мыши, возможно, набросились бы на меня, как муравьи на кузнечика. Взглянув вверх, я сурово посмотрел на бледное, отвратительное существо наверху. Летучая мышь развернула свои крылья, мгновенно появившись передо мной, и заверещала тонким, звонким голосом.

Меня охватила дрожь. Сейчас настал момент истины.

Я разогнал Агонию, пока ее показатель здоровья не достиг восьми единиц в минуту. Меня захлестнули сильнейшая головная боль и привычное изнеможение. Летучая мышь ринулась вниз. Когда она оказалась в радиусе действия Агонии, я бросился вбок. Ветер от ее падения задел мою грудь, и существо врезалось в скалу, как грузовик. Я улыбнулся. План выполнялся безупречно.

Смотри, другие летучие мыши хаотично врезались в землю, а некоторые периодически падали. Звук их падения был похож на удар при первом заряде. Остальные летучие мыши шелестели крыльями вверх, но оставались во сне благодаря своей причуде.

Теперь настала пора для самого трудного. Я сблизился с летучей мышью, прежде чем монстр отшатнулся от ауры Агонии. Я принял боксерскую стойку в основном для увеличения скорости. Летучая мышь огляделась, а затем продублировала свой сигнал. Повернувшись ко мне, она расправила крылья и рванулась вперед со скоростью пули. Я перекатился в сторону, монстр пролетел в нескольких сантиметрах от меня. Его крыло задело мое лицо, оставив небольшую рану.

Это было чертовски близко. Без поврежденного крыла летучая мышь двигалась намного быстрее. Она снова приблизилась ко мне, и процесс повторился. Летучая мышь несколько раз поцарапала меня, прежде чем задела мое плечо солидной раной. Она болела меньше, чем я ожидал, но больше, чем хотелось бы, как зубная боль.

Вскоре мы оба покрылись блеском пота. Схватка затянулась, минуты превратились в часы. К тому времени, когда летучая мышь получила ранения, мы оба задыхались. Мое тело было усеяно порезами, но летучей мышью было не легче. Кровь лилась из ее рта, а куски ее кожи — отлетали. Ее падения также покрыли ее ссадинами.

Как только у нее начали выпадать зубы, я одержал победу. Летучая мышь замедлилась, прежде чем я начал наносить удары. Я бросился, ударил, а затем отскочил. Чудовище всегда кусало то место, куда я бил, но я отдергивал руку еще до того, как оно сомкнуло на ней свою пасть.

Через некоторое время летучая мышь потеряла способность двигаться, ее собственное упорство сыграло с ней злую шутку. Я избил несчастное существо, а Агония медленно вытягивала из него жизнь. Тело ощущалось так, словно я бил кулаком в камень, но это меня не остановило. После пятнадцати минут избиения мерзость наконец-то умерла.

Активный бонус недокачки. Уровень повышен! Получено 3 уровня!

Глядя на них троих, я потер переносицу. Резкое падение с двенадцатого уровня, на который я поднялся, заставило меня вздрогнуть, но это имело смысл. У других был бонус за первое убийство, а мой более высокий уровень означал более медленное повышение уровня. Однако я все еще закусывал губу.

Так или иначе, появилось окно атрибутов. Я вложил все три очка в выносливость. Я подумал, что двадцать очков в нем откроют еще один бонус, следуя предыдущей модели. Даже в этом случае здоровье позволяло мне держаться, пока регенерация здоровья означала, что Мука усиливается.

В этом смысле выносливость была моим хлебом и маслом.

Появился следующий набор бонусов, на этот раз для пятнадцатого уровня. Основываясь на предыдущей последовательности, я получил бонус на первом, третьем, пятом уровнях, а затем один раз каждые пять уровней. Сейчас, будучи шестнадцатого уровня, я обладал пятью бонусами в общей сложности.

Выбор бонуса. Выберите один.

[Неумолимый (выносливость 20) – Ваша выносливость очень впечатляет. +50 к здоровью и выносливости, +5 к регенерации здоровья, +50 к регенерации выносливости. Добавляет 1/10 от вашей выносливости к силе воли.]

Новичок (достичь 10-го уровня) – теперь вы немного знаете, вы можете выйти из зоны обучения.

Принимая во внимание то, как я убил летучих мышей, мой выбор стал очевидным. Непоколебимый – это именно то, что мне было нужно прямо сейчас. Это также давало мне больше свободы для совершения ошибок, что я бы делал время от времени. У меня задрожали руки при мысли о том, как летучая мышь укусит меня, но они задрожали и от возбуждения.

Я был жив. Я сделал это. Я немного попрыгал там, в этой одинокой пещере. Как-то так, что это маленькое празднование значило для меня больше, чем какой-либо день рождения, успешно пройденный тест или драка, в которых я участвовал раньше. Это было ощутимым облегчением. Я смог бы вырваться отсюда силой, по одной окровавленной летучей мыши за раз.

Взглянув на свой экран, я выбрал Неумолимость и завершил свой выбор. В тот же момент боль

Агонии стала меньше. С облегчением я сосредоточился на своем статусе. Мои атрибуты стали немного лучше. Дополнительная сила воли тоже была полезна, поскольку она ослабляла агонию и помогала мне сосредоточиться.

Завершив свой простой анализ, я проверил свои древа навыков. За последние несколько дней и после прошедшего боя у меня накопилось более ста очков древа. Улучшение моих навыков стало замедляться, но у меня было достаточно очков на то, что мне было нужно.

| II Решитель (Неутомимый, Непокколебимый и Неумолимый разблокированы, все до 20 уровня [0/100]), Я Злобный (Сразись в битве с противником на 20 уровней выше и победи, Презрение, Отчаяние и Танец смерти разблокированы) [0/25] |

Недолго думая, я вложил сто очков в следующее древо Решителя. Появилось четыре уведомления.

Ничто не может тебя остановить. Оторвут ноги — будешь ползать руками. +15% к восстановлению показателей.

Оторвут руки — будешь ползать подбородком. +15% к восстановлению показателей.

Оторвут подбородок — будешь ползать языком. +15% к восстановлению показателей.

Оторвут язык — будешь ползать зубами. Ты идущая, дышащая буря. Пусть услышат твой гром и увидят твои молнии. +25% к восстановлению показателей и +10% к силе воли.

Это изменило всё для меня. Мнимые числа или нет, они стали моим лучшим шансом на выживание. Каждое уведомление означало, что Агония становится сильнее, чем когда-либо. Испытывая радостное воодушевление, я вложил двадцать пять очков в способность «Жестокость». Поступило пять ожидаемых уведомлений.

Стоишь ты или падаешь, твой противник почувствует твоё намерение. +1% к наносимому урону.

Ты должен убить всех, кто встретится у тебя на пути. +1% к наносимому урону.

Ты жаждешь ненависти. +1% к наносимому урону.

Ты живёшь их смертью. +1% к наносимому урону.

Они тоже будут жаждать твоей ненависти. +1% к наносимому урону.

Урон наносился в фоновом режиме, что было нелегко заметить, но при этом вполне эффективно. По сравнению с деревьями Детерминаторов это было бледно, но я оценил награду, независимо от ее размера. Разобравшись с моими преимуществами и атрибутами, я осмотрел другие экраны.

Атрибуты 16-го уровня (осталось 3 очка)

Сила - [8,8] - Увеличивает переносимый вес, максимальную скорость и физическую силу.

Выносливость - [5,5] - Увеличивает прочность, плотность и вес вашего тела.

Выдержка - [23,1] - Увеличивает регенерацию выносливости, здоровья и их общее количество.

Ловкость - [4] - Увеличивает свободу движений, гибкость и рефлекс.

Сила воли - [11,3] - Увеличивает внутреннюю мотивацию, регенерацию маны и сопротивление магии.

Интеллект - [4] - Увеличивает память, критическое мышление и общий объем маны.

Харизма - [4] - Увеличивает привлекательность, убедительность и снижает цены в магазинах.

Удача - [3] - Увеличивает количество найденных денег, шансы в вашу пользу и шансы на редкие события.

Восприятие - [4] - Увеличивает понимание, работу пяти чувств и внимание к деталям.

ОКНО ПЕРСОНАЖА

Здоровье - 301/301 | 29.24/здоровье в мин. | Мана - 40/40 | 2.26/мана в мин. | Выносливость - 301/301 292.4/выносливость в мин.

Устойчивость к урону - 6.1% | Устойчивость к ментальному урону - 8% | Устойчивость к элементарному урону - 0% | Устойчивость к плазме - 0% | Устойчивость к радиации - 0%

Физическая мощь - (+)9.8% | Дебаффы - Мучение (5.15 единиц Здоровья в мин.)

Дискомфорт от мучений тяготил меня не так сильно по веской причине. Мое Здоровье стремительно росло, однако дебафф "Мучение" нет. Пока. Сила воли также помогла мне справиться с болью. К тому же мои характеристики регенерации очевидно преобразились. Регенерация здоровья возросла настолько, что могла бы подсобить мне в бою, а регенерация выносливости ошеломила мой разум.

Я прыгал, кувыркался и скакал. Неважно, как много я двигался, я не чувствовал усталости. Во время одного из моих прыжков я подвернул лодыжку и грохнулся на землю. Я сдержал вскрик, морщась от боли, пронзившей всю спину.

Что ж, постоянно находиться в движении, возможно, не самая лучшая идея. После этого я проверил характеристики Мучения.

****Страдание**** - Иссущает все здоровье находящихся рядом юнитов, включая заклинателя. Чем больше здоровья заклинатель вытягивает у себя в секунду, тем больше фактический радиус действия ауры. Урон по заклинателю уменьшается пропорционально прибавке к телосложению. Сила воли увеличивает урон от ****Страдания****. Актуальное преобразование: $1,11(\text{бонус к силе воли}) / .939(\text{бонус к телосложению}) = 1,185$

Я размышлял над цифрами, жалея, что так мало занимался алгеброй. Я потер виски, пытаюсь сделать необходимые вычисления мысленно. Через минуту-две я решил подойти к этому иначе. Полагаясь на интуицию, я заставил ****Страдание**** активироваться. Я продолжал усиливать его, пока мои руки не начали дрожать. Приглушенные боли превратились в острые уколы, когда я довел ****Страдание**** до своего текущего уровня регенерации здоровья.

В какой-то момент я бы умер из-за ауры менее чем за десять минут, если бы меня не возрождали постоянно. Эта аура душила меня, словно я окунулся в кислоту, яркое жжение

сводило с ума. В моих ушах прозвенело уведомление.

Уровень умения! [Устойчивость к боли | Уровень 53]

Совсем незначительно, но я ощутил ослабление боли. Это было неважно. Это чувство просто подавляло меня, словно в мою руку вбивают раскаленный гвоздь. Боль не утихала, и через некоторое время я мог только существовать.

Но я напомнил себе, зачем я это делаю. Я собираюсь выжить, поэтому я купался в этой боли. Я выковывал себя в ней. Мучения превратились в вечность. Я делал глубокие вдохи, пытаюсь совладать с болью. Один вдох. Два вдоха. Время тянулось долго, пока я, спустя, может быть, десять минут, не выключил Агонию.

Я больше не мог этого вынести.

С моего лба капал пот. Глаза слезились. Взглянув на мертвую летучую мышь, я увидел, что за время моего пребывания здесь труп заметно сморщился. Во всех направлениях из него вытекала кровь, похожая на красные реки. Кости размягчились, а кожа высохла. Агония уничтожала труп на самом базовом уровне и намного быстрее, чем раньше.

Привыкнуть передвигаться с такой болью было бы трудно. Это было бы тяжелее, чем смерть моей матери. Это было бы даже тяжелее, чем видеть, как мой отец сломался после того, как он ее потерял. Но Агония не может быть тяжелее, чем приходить домой и чувствовать запах дешевого алкоголя от папиного дыхания.

Страх перед этими ночами сейчас напомнил мне о моей тревоге. Прямо как тогда, я собрался с духом. Я проглотил эту частичку меня, которая хотела, чтобы все это закончилось, чтобы просто сдаться. Я не мог сломаться, как мой отец. Он шел по пути, по которому я не пошел бы.

Я поклялся себе стоять высоким и возвышаться перед лицом всего этого.

Я пожертвую своей душой ради силы.

Та ночь или день прошли, как назойливая капель. Голод наступил через несколько часов. Я убежал от трупа летучей мыши, когда другие летучие мыши набросились на труп вместе с другими существами. В своей бухте я сжал зубы и сжал кулаки, прежде чем поднять Агонию.

Часы тянулись нескончаемо. Моя кожа горела, как в огне, а кости чувствовались, словно кисель. Эти мучения, это отчаяние, это страдание сокрушали меня. Я ненавидел все это. Я ненавидел эти схемы. Я ненавидел своего отца. Я ненавидел себя. Я хотел, чтобы все исчезло, чтобы все смылось. Почему я не мог просто сражаться с монстрами, равными мне по уровню? Почему борьба с ними не могла быть проще? Почему я должен был буквально плавить свое тело, превращаться в живую субстанцию, чтобы побеждать их?

Легких ответов не было. Мне просто приходилось делать это, чтобы выжить. Я ничего не мог с собой поделать, как только ненавидеть. Что еще мне оставалось? Секунды тянулись, как минуты. Спустя еще несколько часов каждая секунда превращалась в часы.

Терпимость к боли медленно росла после шестидесятого уровня. Даже спустя вечность я достиг всего семьдесят третьего уровня. Когда навык прокачался, в нем что-то изменилось. Каждый уровень делал разницу, превращаясь в ощутимую выгоду вместо незначительного преимущества.

Я снова посмотрел на терпимость к боли.

Боль. Уровень 73 – Временами нет никакой возможности избежать боль. И в эти темные часы твою волю испытывают на прочность тем, как хорошо ты терпишь ее. Минус 73% от ощущаемой боли.

Все так, как я и думал. Если бы моя толерантность к боли достигла сотого уровня, то я бы больше ее не чувствовал. Вот почему каждое набранное очко имело значение, я приближался к этой успокаивающей безболезненности. Мука по-прежнему терзала все мое тело, но постепенно отступала, пока не превратилась в ноющую боль. Со временем даже эта боль стала лишь покалыванием.

Мучения прошли, и ни секундой позже. Уровень толерантности к боли поднялся до восьмидесяти трех, когда я заснул в своей маленькой бухточке из камней.

Когда я проснулся, летучие мыши сновали во все стороны, но держались на расстоянии от моего места. Уровень толерантности к боли достиг восьмидесяти пяти, пока я спал. Набор уровней не требовал сознательности, и я отметил это как важный момент на будущее.

Меня до сих пор удивляло то, что я просыпался под воздействием своей ауры. Я всегда отключал свою обжигающую способность, когда засыпал, но в этот раз я потерял сознание раньше, чем успел это сделать. Моя возросшая сила воли помогла мне больше, чем я думал.

И это было не единственное проявление силы воли. Мучения превратились в побуждающую к действию ауру. Любая летучая мышь, влетевшая в нее, взывала, а затем улетела. Я ухмыльнулся. Раньше они пытались меня убить, а теперь они сторонятся меня. Казалось, моя новая улучшенная аура оправдала свое название.

Удерживая ее, я избежал стаи летучих мышей, которые собирались напасть на меня. Ещё больше из них скоро умрет, но я выжидал время, чтобы убить их целыми полчищами. Я взглянул на свои меню характеристик и навыков, прежде чем заметил новое древо навыков.

| Древний (Восстановить 100 000 здоровья или 100 000 маны или 10 000 000 выносливости)
[0/100] |

Судя по всему, схема судила о возрасте по этим регенеративным характеристикам. Учитывая, насколько быстро я восстанавливался, я быстро растратил это время. Также мне помогало то, что мое здоровье всегда ухудшалось от Агонии.

Я вложил все свои баллы древа в древо, и оно вознаградило меня уведомлением, как всегда.

Некоторые измеряют свое время в секундах, другие — в зонах. Вы относитесь ко вторым. +10 единиц здоровья, маны и выносливости. +10% к опыту и навыкам.

Я улыбнулся в благодарность. Небольшие поощрения всегда помогали, но этот опыт и

повышение навыков имели огромное значение. Увидев, насколько полезно это древо, я попытался выучить несколько новых навыков, ожидая, пока летучие мыши успокоятся.

Посмотрев в свой рюкзак, я увидел, что его внутренности завалены пустыми обертками и пластиковыми пакетами. Я даже не открывал часть сумки, где лежали мои учебники и школьные принадлежности. Я имею в виду, что мы с Майклом всегда вели себя так, будто учимся во время спелеологии, но на самом деле никогда не учились.

Но теперь игра изменилась. Открыв книги, я добросовестно их изучал в надежде на новые навыки. Несколько нашёл.

Навык разблокирован! Математика | Уровень 1 — Чтобы понять вселенную, необходимо её наблюдать. Рассматривая мир через числа, вы получили новые взгляды на эту бескрайнюю неизведанность. Плюс 1% к скорости вычислений.

Навык разблокирован! История | Уровень 1 — Мудрецы говорят, что история повторяется. Это и предостережение, и призыв, поскольку в этом двусмысленное послание. Вы можете совершить те же ошибки, что и ваши предшественники, но вы также можете возродиться из пепла их ошибок. Плюс 1% к историческим воспоминаниям.

Навык разблокирован! Биология | Уровень 1 — Понимание тела, его состава и принципа работы даёт пронизательность. Будете ли вы использовать эти знания, чтобы собрать из кого-то пазл или разбить их на куски, решать вам. Плюс 1% к биологическим воспоминаниям.

Эти навыки поставлялись со стандартным, крутым описанием, но терпение, напротив, пришло с приятным бонусом.

Навык разблокирован! Терпение | Уровень 1 – Терпение не сводится к выдержке. Можно часами сидеть на одном месте, но при этом ненавидеть каждую секунду. Истинное терпение заключается в понимании, что это время необходимо. В конце концов, это готовность стерпеть ожидание. Усиление силы воли в ожидании. Может, это не было революционным открытием, но навык получил своё. И мои способности улучшились. За счёт восстановления выносливости я реже спал, поэтому пока летучие мыши проваливались в кому, я прорабатывал темы по всем предметам. На самом деле, я, вероятно, изучил больше за последние восемь часов, чем за все годы учёбы. Мотивация — охренительный наркотик. Я продолжал заниматься, пока не повысил свой уровень в Древности ещё на два ранга. Уведомления сохранились в памяти:

Многие проводят жизнь в тумане. Ты вырвался из этого тумана давным-давно. +10 здоровья, маны и выносливости. +10% опыта и повышения навыков.

Ты живешь по старым правилам. Эти правила ведут тебя по пути легенд. +10 к здоровью, мане и выносливости. +10% к опыту и навыкам.

Я хлопнул учебник, не в силах больше его терпеть; Я был голоден. Я не ел уже два дня. Укрепив свою решимость, я вышел на открытую поляну, прежде чем бросить еще один камень в летучую мышь.

Навык Открыт! Бросок | Уровень 1 - Сражаясь вблизи, вы подвергаете себя смерти. Сражаясь издалека, вы дарите смерть другим. Плюс 1% к скорости и силе броска.

Я снова поймал падающий камень, и летучая мышь взвизгнула, прежде чем устремиться ко мне. На этот раз я увернулся, сделав легкий шаг в сторону, держа монстра в пределах досягаемости Агонии. Я узнал из предыдущего боя, что эти бледные твари больше походили на летающих быков, чем на своих воздушных собратьев. После некоторой практики любой мог бы вести их на поводу без особых усилий.

Учитывая снизившееся давление, я, словно бывалый матадор, ловко уворачивался от летучей мыши. Время от времени она пронзительно вскрикивала от боли, но ее крики никогда не были столь громкими, чтобы разбудить других летучих мышей. Вместе с тем неослабевающий страх и давление на меня уменьшились. В отличие от других схваток, я сохранял спокойствие, потому что полностью контролировал этот бой от начала до конца.

Я не проявлял милосердия. Я метался, петлял и уворачивался на протяжении всего конфликта. Я сохранял этот контроль даже тогда, когда во время боя эта летучая мышь училась. Несколько раз она отрезала мне пути к отступлению, и некоторые из этих перехватов оставили на мне глубокие раны. И все же, несмотря на все ее усилия, летучая мышь растаяла под натиском мук.

Ее дух угас, пока она не поползла по земле. Я воспользовался этой слабостью, бросившись вперед и растерзав ее кулаками. Когда она умерла, с моих окровавленных костяшек капала кровь, которая чернела на ее труп. Я вскинул руку в победном жесте.

Активирован бонус за несоответствие уровню. Повышение уровня! Получено 3 уровня!

Атрибутивное меню вновь появилось, и я вложил все три очка в выносливость. Каждый из них усиливал Агонию с помощью регенерации здоровья, что удваивалось в сочетании с наградами дерева талантов «Детерминатор». Я придерживался этой стратегии развития, пожиная плоды по мере убийства нескольких летучих мышей.

Со временем сражаться с этими монстрами станет для меня игрой ума. Из того, что я понял, их запас здоровья составлял около двадцати на каждый уровень. У летучей мыши тридцать пятого уровня было семьсот единиц здоровья. Если бы мне удалось заставить Агонию охватить большую площадь, я мог бы уничтожить этих существ до основания. В действительности, мне это скорее всего доставляло бы удовольствие.

Эта моя обида подпитывала тлеющий гнев. Смахнув кровь с костяшек, я отступил от трупа летучей мыши, в то время как на меня набросилась другая. Новая летучая мышь начала пожирать своих собратьев, но прежде чем она закончила трапезу, я вмешался. Я стоял на месте и сражался, не скрывая улыбки на лице.

Примерно через двадцать минут тело летучей мыши покоилось под моей изношенной обувью, только что затоптанное до смерти. Я наклонился, обнаружив огромный порез на груди. Однако я не беспокоился о ране. Я нахмурился на свою серую рубашку, которая не восстанавливалась.

Глядя на отвратительную рану, я нервничал больше, чем она причиняла мне боль. Дискомфорт все еще исходил от пореза, и если бы не моя терпимость к боли, я бы умер там.

Но у меня была очень высокая терпимость к боли, а у летучей мыши — нет.

Активирован бонус за заниженный уровень. Прокачка! Получен 1 уровень!

Я вложил свое очко характеристик в выносливость, что дало мне намного больше двадцати пяти, необходимых для следующего бонуса. Когда я прочитал ее бонусы, я широко улыбнулся злобной улыбкой. Эти монстры, которые несколько дней назад пытались меня съесть, скоро умрут.

И я не остановлюсь, пока ни один из них не останется. Я сломаю их, как они пытались сломать меня.

Одна кость за раз.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/91820/3025207>