

Убив еще несколько летучих мышей поблизости, мы двинулись вперед. Стэйси и Дэвид, совершенно измотанные, утром превратились в зомби. У меня появилось время проверить статус. Мне не хватало тридцати семи очков до дерева «Решимость». Любые дополнительные показатели воли и выносливости были бы кстати, так как оба параметра имели критически важное значение для моих способностей. {!}

Настолько важное, что я планировал вложиться в бонусы воли после бонусов силы. С этой мыслью я упражнялся в боксе с тенью, пока мы шли. Сначала Стэйси и Дэвид держались на расстоянии и смотрели на меня как на полного чудака. Но как только они заговорили о моих деревьях, их настроение резко поменялось. Несмотря на мои советы, они так и не начали тренироваться на ходу. Бесконечные скитания уже достаточно растоптали их боевой дух.

Однако мы не шли наугад. Беседуя с ними, я узнал, что схема генерировалась на основании воспринимаемой информации. Знание — сила, так что я решил взглянуть на собственную схему. Я не видел большего, но та тонкая полоска, которая должна была служить картой, кое-что рассказала нам.

Оказалось, что Кровавое Ущелье — это огромный круг. Края круга местами были извилисты, из-за чего его трудно было рассмотреть. То, что мы пользовались светлячками вместо фонарей, тоже не облегчало задачу. Прошло около часа, прежде чем мы добрались до другого пруда, на этот раз — пурпурного. Озадаченный увиденным, я попросил Дэвида и Стейси остаться позади, а сам отправился на разведку.

На этот раз мана пропитала окружение подобно толстому слою песка. Ну, по крайней мере, ощущалось примерно так. Наверное, если бы я тогда сжал горсть песка, то почувствовал бы, что сжимаю крохотные пластмассовые шарики, а не кварц. В любом случае, в этом облаке маны я бы задохнулся. Из маны появилось нечто мрачное.

Крупный, гротескный человек ковылял в муках. Гигантские бородавки, безобразные наросты и искаженные черты покрывали его влажную кожу. Пара умных, злых глаз сверкала из-под свисающих мешков под глазами. Его прикрывал рваный халат с вышитыми □□□□□□ □□ □□ руническими знаками. Когда-то этот халат должен был излучать благородную, величественную ауру.

Теперь сохранились только ветхие лохмотья. Он обнаружил меня, даже когда я спрятался за сталагмитом. Я выглянул из-за укрытия, и его отсутствующие зубы и десны нарисовались жуткой улыбкой. Глубокий, но хриплый голос разнесся эхом,

f□□□□□□□□□□.c□□

«Хорошо. Значит, ты пришел после того, как забрал мои жалкие маленькие эксперименты. Они были последней чертой в целой эпохе, моей эпохе. Защита против бесконечных мучителей. Ваше предательство, ядра, я научу тебя быть достойным сосудом. Твоя плоть священна, чиста. Я вырву эту чистоту из тебя, и в этом тлении...»

Он ударил себя по голове. «Я ненавижу, когда дерево скребется о металл. От этого у меня в ушах звенит». Он почесал себя растрескавшимися ногтями. Они оставили кровавые борозды на его лице, когда он взвыл: «Остановите голоса... этот голод». Мой лоб сморщился. Этот парень казался безумцем. Схема согласилась.

Владыка червей | Уровень ??? – Падший волшебник. Допустив, чтобы слишком много

резервуаров с маной находились в его сознании, он был ошеломлен их присутствием. Куски его разорванной психики остаются, и это существо проводит опыты над несчастными искателями приключений. Оно использует их души в качестве якорей для маны и големов. Если оно вас победит, вас ждет такая же участь. Он призыватель, который может породить множество врагов из своего обильного запаса маны. Он очень опасен.

Холодный пот струился у меня по спине, когда в голове проносились мысли. Я никогда не думал, что дикий рой насекомых будет меньшим из двух зол, но этот тип казался даже хуже, чем Балдаг-Рул. Менее злым из двух оказался роевой разум плотоядных насекомых. Какая странная мысль.

Независимо от этого, загадочные отметины на его уровне означали, что он был выше сто первого. Я напрягся и выпустил Агонию на полную мощность, когда Стэйси и Дэвид выпустили в него свои стрелы. Оружие застряло в мане, проникнув приблизительно на шесть дюймов. Агония, с другой стороны, заставила мага закричать.

И он кричал. Я замахал руками в сторону Дэвида и Стэйси, пытаюсь заставить их убежать, но они не могли меня слышать из-за Владыки Червей. Прежде чем я выбрался оттуда, некромант призвал скелетов, зомби, мышей, жуков, летучих мышей и гулей. Они бросились к остальным, прежде чем я атаковал надвигающуюся волну.

Я сражался со скелетом, и он рухнул. Я продолжил своё наступление, кроша его кости в порошок. Другой скелет поднял над головой ржавый меч и замахнулся на меня. Я сильно ударил его ногой по ноге. Клинок сломался, как и его берцовые кости. Встав на ноги, я раздавил его череп ногой.

Ко мне бросилась стая мышей. Они не испытывали боли, поэтому "Муки" не могли их вывести из строя. Однако их тела всё ещё получали повреждения, поэтому они добрались до меня в полуразложившемся состоянии. Я поднял деревянный щит скелета и отбивался им от мышей, пока до меня не докатился жук. Он попытался проткнуть меня рогом, но я заблокировал его атаку щитом.

Жук разбил дерево, но его движение замедлилось. Схватив его за рог, я раскрутил его по кругу и раздавил зомби, который пытался пробраться мимо меня. Жучок оказался полезной дубинкой, и я прошёлся им ещё по трём зомби, прежде чем он разлетелся на куски о четвёртого. Он разбрызгался зелёной жижой, и я зарычал, когда на меня набросились новые зомби.

Это была бы долгая битва. Я продолжал нажимать, разрывая отряд за отрядом. Я не мог приблизиться к заклинателю, потому что его приспешники и я боролись вплоть до полной остановки. Я не мог приказывать своей группе бежать, потому что все, что я говорил, тонуло в криках некроманта.

Но я выбрал тактику именно надолгосрочную перспективу. Я никогда не уставал, моя позиция была твердой и стабильной. Скелеты ломались под моими кулаками. Мыши разрывались на куски. Я превращал зомби в кашу. Жук служил мне дубинкой, а маленькие летучие мыши падали, не достигнув меня. Я поблагодарил за это Агонию.

Моя мотивация постоянно была на высоте. Вы могли бы подумать, что убийство волны монстров испортит мне настроение, но совсем наоборот. Причина была проста – каждый призыв давал мне полный опыт. Уведомления появлялись, ливнем обрушиваясь, когда я убивал

бесконечные волны зверей, в то время как плоть волшебника таяла вдалеке. Как по волшебству, он продолжал сражаться, даже когда его ногти отпали, а его щеки разъелись, обнажив зубы.

Я не мог даже вынести взгляда на него, но он продолжал сражаться. Каким бы ни было его происхождение, воля Властелина Червей была поразительной. Он чувствовал каждую унцию боли, каждый расплавленный зуб и каждый кровоточащий волдырь. Он обладал разумом, чтобы сдаться, но отказывался это делать. Он не мог остановить нас... И несмотря на все шансы, он продолжал вопреки всему.

Властелин Червей использовал одно лечебное заклинание за другим. Он пробовал разные формации своих монстров. Он даже попытался обрушить пещеру. Ни одна из его оборонительных мер не имела значения, и его колоссальный резерв маны со временем иссяк. При обычных обстоятельствах я был бы засыпан его призывом, неспособный пробиться сквозь его мана-щит. Я даже не мог дышать в его ауре, не говоря уже о том, чтобы сражаться в ней.

Но Агония дала мне преимущество. Она позволила мне драться с ним за пределами его щита, и моя регенерация наделила меня огромной живучестью. Проигрышное сражение превратилось в опытное застолье. Стэйси и Дэвиду это тоже дало хороший шанс подняться в уровне. Не было практичным присматривать за ними 24 часа в сутки, и это вывело бы их на такой уровень, когда летучие мыши перестали бы их убивать.

Однако у них не было моей живучести. Часы тянулись, пока Стэйси и Дэвид не начали обречённо стонать позади. Сейчас вопли владыки немного ослабли, но причин для отступления не было. Стэйси завывала:

"Оно бессмертное. Мы не можем его убить".

Я закатил глаза и прихлопнул крысу под ногами. Я крикнул:

"Ну же. Прошло всего несколько часов. Успокойтесь".

Дэвид выстрелил стрелой в скелет:

"Я не думаю, что у меня получится".

Энергия сгустилась в мане Рядом с Повелителем Червей. Сначала материализовались кости, затем плоть и кожа. Из маны вырвался гoblin с визгом, а за ним последовали и другие. Я зарычал: "Конечно, можешь. Не будь таким слабым".

В глаз гоблина, вылезавшего из маны, воткнулась стрела. Дэвид вздохнул, прежде чем я взорвался: "Видишь? Можешь продолжить".

На лице Дэвида появилась лукавая улыбка: "А знаешь что? У меня, возможно, осталось больше сил, чем я думал".

Я раздавил два черепа гоблинов в своих руках: "Давай не будем забегать вперед, хорошо?"

Стейси рассмеялась, когда Повелитель Червей проворчал: "Я ненавижу тебя. Я буду питаться твоей ненавистью и поглочу твою душу, как и всех остальных. Нет другого пути. Это единственный оставшийся способ".

Я нахмурился: "Очевидно, что нет. Ты просто собираешься сидеть в этом густом облаке, пока не умрешь".

"Ты не переживешь мою ману. Никто не пережил. И никто не переживет".

Я положил руки на бедра: "Ладно, ты не собираешься сдаваться?"

Отчаяние охватило его лицо: "Я не могу".

Я поморщился и сказал: "Тогда продолжай бороться, пока не станешь бесформенной черной массой".

Он зашипел, когда его ухо отвалилось: "Я не понимаю, как ты можешь выдерживать... Агх... То, как я царапаю твое..."

"Снова за тарабарщину взялся, да?"

Властелин Червей прогремел: "Ты мерзость".

Я указал на него и сказал: "А ты столь же привлекателен, как смузи из битого стекла. Как насчет того, чтобы нам побороться, одному монстру с другим?"

Он бросился на меня, пылая гневом. Я ответил тем же. Как только он вылез из ямы с маной, я замахнулся на его лицо. Он упал, и я впечатал его в землю. Я превратил его лицо в кровавый суп с осколками костей. Он все это время вопил.

Властелин Червей? Скорее, Властелин Слез.

Уровень увеличен! Сразу шесть уровней!

Во время последнего удара я сломал сустав большого пальца о что-то твердое под его одеждой. Я скривился, прежде чем вернуть кость на место. Я вытащил что-то из-под обрывка ткани.

Корунд душ | Уровень: Легендарный Уникальный – Мифический самоцвет, который по преданию содержит безграничную ману. Когда самоцвет достигнет 1 000 000, он создаст живую душу, которая будет заперта в контейнере.

Заряжено 677 340/1 000 000 маны

Светясь, самоцвет содержит странные, движущиеся рунические символы. Они смещаются по его переливающейся поверхности, скрывая множество слоев рунических формаций в его глубинах. Я на мгновение потерялся, любясь ошеломляющей сложностью внутри драгоценного камня. По сравнению с ним руны на мантии лорда казались простыми.

Не то чтобы я больше мог отличить руны на мантии со всей этой черной кровью, брызжущей на все. Я положил себе в карман самоцвет размером с кулак, забирая трофеи войны. Я бы поделился с остальными членами группы, но не так уж и много я вложил в этот бой.

Прежде чем я успел даже остановить самоцвет в своем кармане, он выкачал плотную, песчаную ману в свои глубины. Он продолжал вытягивать ману, даже извлекая ее из

големовых ядер в моих карманах.

Багрянец душ | Уровень: Легендарный Уникальный – Мифический камень, как предсказывают, обладает нескончаемой маной. Камень оживет при 1 000 000, создав живую душу, заключенную в контейнер.

921 455 / 1 000 000 Мана заряжена

Он был близок к завершению. Он мог хранить больше энергии, и иметь полностью заряженный камень, когда он мне понадобится, может быть полезно. Впервые с момента входа в Схему я потянулся за своей маной. Ответа не последовало. Я моргнул, думая.

Вместо того, чтобы пытаться вызвать ману, я засунул руку в карман, схватив корунд в своей руке. Попробовав снова, я потянул за невидимую силу. Как другая кровь в моем теле, я обнаружил в своем теле небольшой сгусток энергии. Он протек сквозь меня как тяжелая жидкость. Я поднял руку, высвобождая энергию.

Из моих пальцев вытекла синяя аура.

Навык разблокирован! Манипуляция Маной | Уровень 1 – Многие выбирают сражаться волей своих тел. Вы решили владеть волей своего разума. +1% к текучести манипуляции маной.

Откинувшись назад, я смотрел, как Стейси и Дэвид приближаются. Я не мог поверить, что все это время использовать ману было так просто. Я положил вторую руку на голубую ауру. Она окутала мою руку, словно прохладная воздушная волна. В своем нынешнем состоянии она больше напоминала кондиционер, чем разрушительную силу.

Я остановил голубой бриз и деактивировал «Агонию», когда Стейси уперла руки в боки: «Что это было у тебя в руке?»

Я встал, стряхивая с рук кровь: «Мана, по всей видимости».

Дэвид нахмурился: «Ты маг и никогда нам не говорил?»

Я фыркнул: «По всей видимости... Хотя это ничего особенного. Это всего лишь крошечный, прохладный ветерок».

Прежде чем продолжать разговор, я откачал свою ману в драгоценный камень, пока мой резервуар маны не истощился. Волной ощутимой усталости накрыло меня, словно я пробежал марафон. Нет, это было похоже на сдачу шестичасового экзамена.

Пульсирующая головная боль пронзила мою голову, усиливаясь с каждой проходящей секундой. Из моего носа пошла кровь, и моя регенерация не могла ее остановить. Я упал, и они побежали ко мне. Стейси ахнула: "Что происходит, с тобой все в порядке?"

Я моргнул, мои мысли путались: "М... Мне нужно минутка. Отойдите."

Они отступили, и я потратил десять минут, восстанавливая свои умственные способности. Я проверил свой экран состояния и обнаружил дебафф под названием истощение маны. Если это

был такой всепоглощающий умственный упадок сил, я бы избегал его любой ценой. Без всех моих сопротивлений и терпимости к боли он бы свалил меня на весь оставшийся день.

Как только я помахал им, чтобы они вернулись, они убедились, что со мной все в порядке. Узнав, что со мной все хорошо, они захлебнулись слюной над своими статусами. Стэйси подняла руки, тряся ими,

"Я получила четырнадцать уровней после той одной драки. Я не могу в это поверить."

Дэвид, усмехаясь, покачал головой: "Я знаю, правда? Я получил тринадцать из них."

Я кивнул, вставая. Я стряхнул дрожь от опустошения маны, прежде чем сказать: «Давай разберемся с нашими статусами, прежде чем исследовать это место. После чего обыщем местность».

Они кивнули. Мы уткнулись в свои статусы, как кучка подростков, склонившихся над телефонами. Я вложил все шесть очков атрибута в силу, прежде чем проверить меню своего дерева. Сначала довести до ума деревья было бы лучше, чем заниматься преимуществами. В конце концов, деревья могли дать особые преимущества, и с начала битвы я набрал много очков.

Семьдесят два, если быть точным. Это дало мне более чем достаточно очков, чтобы закончить дерево «Определителя», и по его окончании меня встретило уведомление.

Твоя воля — твой агент перемен. Ты — определитель, превращающий эфемерное в определенное. Внутренняя мотивация удвоилась, сила духа удвоилась, иммунитет к внешнему разложению. +10 регенерации здоровья, +100 регенерации выносливости, +10 регенерации маны.

Полученных мною атрибутов не было, но казалось, что скрытые навыки невероятно велики. Я закрепил свой статус, чтобы изучить дерево, и мой разум обострился вместе с мыслями. Разминая плечи, я ощутил господство над собой. Каждая частичка моего существа находилась под моим контролем. Помимо этого, единственным замеченным возрождением было манное.

Это помогло от головной боли, которая появилась после трюка с манной. Сделав вдох, я снова вложил манну в самоцвет. На этот раз я отдал только столько манны, сколько восстановил. Это напрягло меня, но уже не пронзало мой череп, как психический алебарда, как раньше. Кристалл поглотил энергию с жадностью, пока я открывал свои деревья.

| [II Жестокий (Победите врага на 40 уровней выше вас в бою, который длился более часа, Танец смерти, Презрение и Отчаяние выше 25 уровня) (0/50)], III Боец (Убейте врага на 40 уровней выше вас), Уничтожитель (Убейте босса на 50 уровней выше вас, до 100 уровня, в одиночку и без посторонней помощи) [0/1000] |

Я обалдел от дерева Аннигилятора и его гигантскими 1 000 очками. Удивительно, но Дэвид и Стейси даже не считались помощниками во время боя. Я имею в виду, я нанес весь урон истинному вызывателю, но то, что они не получили никакого кредита, все еще казалось суровым. Схема чертовски не давала трофеев за участие, это точно.

Их отсутствие признания было моей выгодой. Аннигилятор увеличил лимит Определителя

вдвое, и, казалось, это было редкое дерево. Чтобы завершить его, потребуется несколько недель. За последние несколько месяцев я набрал всего 844 очка дерева в процессе интенсивных тренировок. Получить еще тысячу? Это займет целую вечность.

Итак, я подумал, что мне лучше начать. Путь в тысячу миль начинается с одного шага и так далее. Я вложил свои оставшиеся девять очков в Аннигилятор. С этим разобрался и проверил свои перки. Они не разочаровали.

[Волевой (Воля не менее 10) — У вас хорошая сила воли. Удваивает регенерацию маны.]

Дисциплинированный (сила воли не менее 20) — ваша сила воли превосходна. Сила воли даёт дополнительную 1 ед. восстановления маны на каждый отсутствующий 1% от максимальной маны. Ваша мана может образовать вокруг вас щит, блокирующий 1 ед. урона за каждые 2 ед. маны.

Несгибаемый (сила воли не менее 25) — ваша сила воли высочайшая. Удваивает сопротивление ментальным воздействиям от силы воли. Половина сопротивления ментальным воздействиям от силы воли добавляется к сопротивлению стихиям, плазме и радиации. 1/10 часть силы воли добавляется к интеллекту.

Сильный (сила не менее 10) — вы сильны. Удваивает бонус от физического урона.

Могущественный (сила не менее 15) — ваша сила достойна восхищения. Удваивает грузоподъёмность.

Разящий (сила не менее 20) — ваша сила превосходна. Удваивает способность вашего тела выдерживать создаваемые вами самими физические силы. Удваивает точность силы. Добавляет 1/10 часть силы к ловкости.

С подавляющей силой (сила 25 или более) — Ваша сила невероятна. Увеличивает физическую силу на 30%, добавляет еще 1/10 силы к ловкости, и физические атаки имеют шанс покалечить цели.

Юнец (достичь 5 уровня) — Вы только что начали обучаться. +10% к опыту.

Новичок (достичь 10 уровня) — Теперь вы что-то знаете. Вы можете выйти из зоны обучения.

Я надеялся, что смогу взять Дисциплинированность и использовать Корунд душ как бесплатный щит с полумиллионным запасом. К несчастью, перк требовал, чтобы мана принадлежала мне. Я огорченно щелкнул языком и продолжил. Поскольку это было невозможно, я проанализировал свои характеристики. У меня было чуть более двадцати семи силы, что означало, что я получу три ловкости либо за Подавляющую, либо за Сокрушительную.

Шесть единиц ловкости помогли бы мне избавиться от моей неуклюжести в бою. Это не

включало бонусы к силе, а в драке мне просто так выпали два умения. Приняв решение, я выбрал «Разрушение» и «Сокрушение» перед тем, как сделать окончательный выбор.

Поток маны хлынул в меня, как сконцентрированный экстаз и чистая сила, раскрывая мой скрытый потенциал. Мои мышцы уплотнились в стальные тросы, а связки стали неразрывными. Я превратился во что-то, достойное моей новообретенной оболочки. Я пошевелился на месте, ощущая сырую физическую мощь. Однако я заметил кое-что ещё.

Моё большое тело казалось менее неуклюжим и смешным. Двигая руками, я убедился в этом. Приток ловкости дал мне гибкость и грацию, которых мне не хватало. Однако это дало мне ещё больше. Я поднёс руку к лицу и с любопытным изяществом проследил за ней. Ловкость перестроила мой мозг.

Это было похоже на то, как если бы электрические сигналы проносились быстрее и эффективнее, чем раньше. Я хотел дотянуться до пальцев ног, и мои ладони встретили пол лишь с незначительным сопротивлением. Если я сосредоточивался, мог перемещать глаза в противоположных направлениях. Один мог смотреть вверх, другой вниз. Этот эффект выбил меня из колеи, но именно в этом и заключались перемены. Будем надеяться, что со временем различия в рефлексах тоже проявятся.

Гуляя, я хлопнул в ладоши, и они отскочили друг от друга, словно блоки гранита. Я хрустнул шеей и врезал себе в лицо. Умно, я знаю. Если отбросить сарказм, мой удар не причинил боли. Вся выносливость и сила наделили мое тело инструментами разрушительного оружия; оружия, которым я воспользуюсь себе во благо.

Я проверил свои характеристики и экран персонажа, пораженный всем этим великолепием.

Меню характеристик: уровень 52

Сила [27.8] | Выносливость [36.3] | Терпимость [48] | Ловкость [9.6] | Сила воли [26.4] | Интеллект [4] | Харизма [4] | Удача [3] | Восприятие [4]

Экран персонажа Дэниела Хиллсайда

Здоровье - 1152/1152 | Восстановление здоровья - 151,2 в минуту | Мана - 40/40 | Восстановление маны - 25,3 в минуту | Выносливость - 970/970 | Восстановление выносливости - 25,2 в секунду | Сопротивление урону - 91,05% | Физическая сила - (+)66,5% | Увеличение урона - 5%

Дебаффы - Мучение (потеря 35,6 ед. здоровья в секунду)

Мучение настолько усилилось, что буквально изменило свою единицу измерения урона с минут на секунды. Урон стал в пять раз выше, чем я ожидал. Я снова взглянул на формулу Мучения.

Мучение - отнимает здоровье всех находящихся поблизости существ, включая заклинателя. Чем больше здоровья заклинатель отнимает у себя в секунду, тем больше радиус действия ауры. Урон по себе снижается за счёт конституции. Сила воли увеличивает урон Мучения. Текущее преобразование: $1,264 \text{ (бонус силы воли)} / 0,0895 \text{ (бонус конституции)} = 14,12$

Это в четырнадцать раз увеличило регенерацию моего здоровья... Это число не укладывалось у меня в голове. Я думал, что моя сила помогала мне убивать врагов быстрее. Но на самом деле все преимущества, которые я не понимал, давали мне мое телосложение и регенерация здоровья. Мне все еще нужна была сила, чтобы двигаться с таким телосложением, но перепроверка стала для меня сигналом к действию.

Впрочем, я получил и другие выгоды. Теперь моя регенерация маны в пять раз выше, чем раньше. С двумя очками силы я получу тридцать очков, а с десятью очками ловкости — еще десять, что даст мне два преимущества всего с двумя очками характеристик. Я могу добавить следующие три уровня в силу воли и также разблокировать преимущество 30 уровня. Даже моя выносливость теперь измеряется в секундах, а не в минутах.

Все складывалось хорошо.

Потирая руки, я улыбнулся своему экрану состояния. Стейси нахмурилась и сказала: "Что с этой жуткой улыбкой?"

Я поднял руку: "Знаешь навык ауры, который у меня есть? Тот, который причиняет боль?"

"Да".

"Теперь он наносит тридцать шесть единиц здоровья в секунду".

У обоих отвисли челюсти. Дэвид покачал головой.

— Ты представляешь, что это с нами сделает? Мы умрём за секунды.

Они оба поморщились, глядя на меня. Я развёл руками.

— А зачем мне это делать? Да и чем это вообще пугает?

Стейси подняла бровь и произнесла:

— У меня сто единиц здоровья. У Дэвида — сто пятьдесят.

Я нахмурился.

— Просто держитесь подальше, когда я дерусь. Вот и всё.

Стейси куда-то уставилась, в воздухе повисло тягостное молчание.

— Просто это так давит, всё время. У нас будут считанные секунды, прежде чем ты нас просто убьёшь.

Я указал на них обоих.

— Есть люди, которые носят с собой оружие и могут сделать то же самое. Чёрт побери, любой водитель тоже может убить десятки людей за секунды, причём с гораздо большего расстояния, чем моя аура. Она может сократить это расстояние за считанные секунды.

Я указал на свою руку: «Даже тогда я мог бы с легкостью убить вас обоих, забив до смерти. Аура ничего не меняет. И тот факт, что я не собираюсь этого делать, тоже ничего не меняет. Я не чокнутый убийца».

Стейси поджала губы: «То, как ты дерешься, чертовски убедительно свидетельствует об обратном».

Я прищурился: «Это по необходимости».

Дэвид упер руки в боки: «Не знаю, мужик. У тебя иногда такой безумный взгляд. Ты еще и ухмыляешься, когда дерешься».

Я склонил голову: «Какого черта? Нет, не ухмыляюсь».

Стейси кивнула: «Это жутко».

Дэвид поднял бровь: «Даже ужасно. Возможно, некоторые бы даже сказали, ужасающе».

Я указал на них обоих: «Это вы всадили в меня кучу стрел, и я все еще вам доверяю».

Дэвид сдавленно засмеялся, прежде чем похлопать меня по спине: «Чувак, расслабься. Мы просто шутим».

Я моргнул. О да, люди могли так делать. Я смутился: «Ах... Извините. Я просто на взводе».

Стейси указала на обломки, оставшиеся после нашей битвы: "Ну, что. Давайте поищем добычу".

Мы обшарили помещение, но ничего не нашли. Единственное, что осталось, — лужа густого маслянистого маны. Вокруг неё на земле была зачарована неразборчивая вязь рун. Для чего, мы точно не знали. Не найдя ничего больше, я повернулся к остальным:

"Ну ладно. Давайте выучим старого доброго Балдага-Руля хорошим манерам... Манерам, конечно, в смысле смерти".

Мы двинулись дальше, полные уверенности, каждый из нас чувствовал себя прекрасно после битвы. Это дало нам преимущество, приблизив нас на шаг к выходу из этой адской дыры. Учитывая огромную силу Агонии, мы могли легко расправиться с мелкими насекомыми разума улья. Так же, как и с Повелителем червей, мы раздавим эту букашку как нечего делать.

Чувствуя себя прекрасно, мы направились к нему, следуя по кругу пещер. Моя мини-карта указывала на верный путь, пока мы путешествовали в таком режиме еще два дня. Я убил еще нескольких големов и медведей. Я также уничтожила сотни летучих мышей и даже немного поспала, пока Стейси и Дэвид охраняли меня. В процессе я повысила уровень, а очки вложила в силу. Мы находились в полудне пути от бассейна Балдаг-Рухла, когда обустроили лагерь пораньше, чтобы отдохнуть подольше.

В эту ночь я не спала, а вместо этого оттачивала свои навыки вдали от лагеря. Я была на страже, если понадобится, но Дэвид и Стейси уже не были слабаками. Заблудившаяся летучая мышь больше не могла убить их из ниоткуда.

Пока я представляла себе внешний мир, на потолке пещеры откуда ни возьмись появились

полчища насекомых. Раздался звук, отдававшийся эхом:

«Отключи свою ауру, маленькая. Я хочу предложить тебе кое-что, прежде чем ты попытаешься меня убить».

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/91820/3025562>