

Глава 31 - Бой. Сognи судьбу, Воин!

<<За два часа до того, как Милитос вошёл в подземелье>>

<<Гильдия Авантюристов>>

- Добрый день, вы хотите получить информацию о подземелье?
- Да, глава настоятельно угрожал нам, ой... я хотел сказать, рекомендовал нам её купить.
- С вас двадцать золотых.
- Чего?
- С вас двадцать золотых.
- Чёртов старик, и не стыдно ему заниматься вымогательством?

Бубня, я протянул двадцать золотых монет администратору.

- Спасибо за вашу покупку, желаете чего-нибудь ещё?
- Нет, спасибо.

Выйдя из гильдии авантюристов, брат с сестрой отправились к своим землям в компании четырёх сопровождающих, вскоре прибыв к временной резиденции, что была построенная с деревянных материалов и скудо обустроена внутри. Благо, это лишь временная мера до тех пор, пока резиденция не будет достроена.

- Ну что, сестрёнка, давай посмотрим насколько бесстыден старикан.
- Милитос, твоё мнения слишком предвзято о Главе Гильдии. Он мне не показался плохим человеком.
- Ладно, раскрывай, взглянем на информацию про подземелье.

<<Момент, когда Милитос вошёл в подземелье>>

С момента входа в подземелья мы все ощутили ненормальность магического фона, интересное свойство, но не исключительное, в нашем мире разные подземелья обладают разными отличительными чертами. Да и в информации что мы купили у гильдии об этом феномене сообщалось. Проблем со стражами на первом этаже у нас не возникало. Используя наше количество и построение, мы легко сокрушали големов, хотя стоит заметить их высокие навыки боя и совместную работу. Всё на что нужно было обращать внимание, это ловушки и неестественное поведение големов, собственно, чтобы не попасться в их ловушку. Благо, моя сестрица хороший маг третьего ранга к тому же обвешена артефактами по высшему разряду.

Пройдя весь этаж, мы оказались в комнате босса. Благодаря имеющейся информации, проблем с открытием двери не возникло, и мы вошли в комнату босса. Босс первого этажа, это огромный земляной голем что обладает высокими физическими характеристиками и прочной защитой от магии, способной заблокировать одно заклинание четвёртого ранга. Учитывая наш состав в двенадцать мечников, трёх стрелков и пятерых магов, убить его было не сложно. Стратегия проста как доска, мечники берут врага в кольцо и сдерживают его, нанося урон, стрелки пытаются поразить важные области тела, а маги прикрывают бойцов ближнего боя.

В общей сложности мы потратили около трёх минут, не получив и капли урона. Периодически босс пытался заманить нас в ловушки, правда, безрезультатно. Наши маги с лёгкостью их обезвреживали, а под конец босс угодил в одну и сам. Маг из команды предвидел его движение и заставил ловушку детонировать аккуратно, когда босс проходил над ней. Эта ошибка и стала его концом, связанный магическими цепями он мало что мог сделать. Ну а дальше все легко. Подойдя к сундуку, я открыл его. Жаль золотого ключа там не было, за то, как я уже понял там неизменно лежал портрет человека. Ключ там тоже присутствовал, но, как и у второй команды серебряный. Странно вроде бы как должен быть золотой.

Естественно, наш ключ к сундуку не подошёл правда нас это расстроило не сильно, и мы пошли по сценарию номер два. Подойдя к двери, я воткнул ключ и провернул.

- Мда, это точно не второй сценарий. К бою!

Мгновенно нас окружило десяток земляных големов, они, взяв нас в кольцо, атаковали. Среди правил авантюристов есть одно, которое говорит о очень важном факторе при перемещении по подземелью или бое с его защитниками. - Рядом с магами всегда должны быть воины, в числе как минимум одной трети от магов. У нас же в тылу было трое воинов при перемещении и двое в бою. Собственно, поэтому внезапная атака и провалилась. Воины в тылу своевременно отреагировали и оградил магов от врагов, а дальше подоспели остальные. Маги так же в долгу не остались, взорвав нескольких из них.

После уничтожения всех големов встал вопрос, что дальше делать, ведь такого сценария в имеющейся информации не было. Рассудив, что замочная скважина должна быть где-то в этой комнате, мы рассредоточились по помещению в парах и начали искать эту самую замочную скважину. Нашлась она через минут десять, когда какой-то умник решил нырнуть в озеро босса. Там он и нашёл замочную скважину, после чего, вставив ключ, мы наконец-то получили проход на второй этаж.

Проход был выполнен эпично. Дно озера разошлось в стороны четырьмя треугольниками, а вода что была в нём стекла по лестнице под дном. Забавный момент, открывавшего проход практически засосало вместе с водой, но он успел ухватиться за борт.

- Что думаете? Заходим все вместе?

- Нет, лестница слишком узкая, пускай в купленной нами информации и говорилось что ловушек на лестнице нет, но она явно не полная.

- Дарг, спустись проверь.

- Слушаюсь.

Несколько томительных минут ожидания. Всё же, я с уверенностью могу сказать, ждать я ненавижу. И вот, подождав ещё немного, мы увидели Дарга, поднимающегося из прохода.

- Милорд, команда Джонжонсонов сидит возле прохода между этажами. Их состояние плачевно, половина их команды отравлена, есть несколько раненых, явно работа големов. Они просят о помощи.

Вот это подарок, жаль, что я не могу их убить. У них явно есть способы проинформировать свою семью о том, что их убило не подземелье, и это как минимум. А скорее всего они смогут указать на того, кто их убил. Но помогать им у меня тоже желания нет... Что же делать?

- Спускаемся внутрь, мы не можем им помочь так как заняты прохождением подземелья, но и мешать им мы не будем. Они легко могут воспользоваться нашим проходом, чтобы убраться.

- Отличная идея, сестрёнка.

Была бы, если бы мы имели полную информацию. Ведь спустившись вниз мы подписали им смертный приговор. Уже потом мы поняли, что второй этаж имеет ограничение на количество авантюристов в нём. Как только мы спустились, из потолка, стен и пола повалил газ синего цвета. Благо наши маги заметили опасность и быстро отреагировали. Отпихнув воздушным куполом газ, мы остановились на месте что бы сориентироваться в том, что делать дальше.

Другой команде повезло меньше, в сознании у них осталось всего двое магов. Не могу о них сказать ничего плохого, ведь свою задачу они выполнили так же хорошо. Но вот один из бойцов вдохнул газ. Он потерял сознание и упал. Так прошли несколько минут, пока маги защищали нас от газа, а мы стояли в ожидании дальнейших действий, но ничего не происходило. Для того чтобы разобраться в ситуации и решить, что же нам делать дальше мы схватили бессознательных членов другой команды, вытащив их на первый этаж в комнату босса, пока маги сдерживали газ.

После чего два оставшихся мага закупорили выход, не позволяя газу подниматься в комнату.

- Какого хрена произошло? Этого не было в купленной нами информации.

- Мы так же без понятия. В нашей информации ничего такого так же не было.

- Дерьмо! Ваша информация у вас с собой?

- Да.

- Хорошо, давай сюда, сравним. Сестра проверь их состояние.

Пять минут, именно столько понадобилось нашим командам что бы сверить информацию и понять, что она была идентична. Моя сестра за это время, совместно с другими магами, осмотрела раненых и отравленных. Яд оказался не смертельным, но при больших количествах парализовал лёгкие, а при попадании в организм вводил человека в состояние комы, после, вырубая его. Так что одинокий авантюрист, отравившийся этим ядом, был кандидатом в трупы. А вот второй, яд в форме синего газа, а это оказался именно яд, был более противным. Он был галлюциногенным. Действие просто как мир. Вводит человека в сон, а после не даёт ему проснуться с помощью сна, который видит жертва. Благо он не опасен, и как только выйдет с организма человек проснётся, по крайней мере должен...

Теперь осталось решить, что делать дальше. Комната входа во второй этаж заполнена газом, прохождение этого этажа может быть тяжёлым.

- Я думаю, что второй этаж имеет ограничение на количество входящих.

- Да, я того же мнения. А когда ограничение превышено то сложность этажа поднимается, и теперь вы должны сражаться с ядом, что следует за вами по пятам.

- Скорее всего, так оно и есть. Но я уже отказался от этого похода и планирую вернуть своих людей на поверхность. Вам, кстати, тоже советую. Я не сомневаюсь в вашей силе, но даже вам будет сложно пройти этот этаж с ядом.

- Беспокойся о себе. Дио Джонсон.

- Как знаешь, моё дело предложить...

После того, как две команды разошлись, перед Милитосом была проблема, как пройти следующий этаж, который благодаря бесполезным Джонсонам наверняка стал ещё сложнее. Учитывая то, что сказано в информации, им явно придётся разделить при этом минимум на две команды, это может стать проблемой.

- Брат, я предлагаю не делать из всего этого проблему и просто пройти этаж.

- Эх, было бы это легко мы так и сделали, малейшая ошибка, означает провал зачистки, а в худшем варианте - смерть.

- Ты слишком много думаешь. Ты разве забыл? Это всего лишь новорождённое подземелье! Мы в любой момент можем сокрушить его силой.

Взглянув на свою воинственно настроенную сестру, я улыбнулся, ведь она выглядела очень мило. Хотя должен признать в её словах есть резон. Я слишком много думаю, я и вправду начал воспринимать это новорождённое подземелье сильным соперником. Интересно, почему? Потом подумаю, а сейчас вперёд! Мы всё ещё можем его сокрушить обычной грубой силой.

- Слушай мою команду! Разбились на две команды! Маги, защитите от газа свою команду! Воины, с магов и волосок не должен упасть! Все знают информацию, действуем по плану. Если что-то не так, просто уничтожьте это!

Дальше всё пошло как по маслу, видимо зря я переживал о этой ситуации. Каким бы странным это подземелье не было оно всё ещё новорождённое. Единственное что мы не учли так это то, что в яде будет весь этаж. Проблем не возникло из-за магов, всё-таки семья их хорошо воспитала. Что на счёт сундуков, которые стоят в конце этажа? Мы решили не дёргать тигра за усы и открыть только один сундук. Сундук открывал один из бойцов моей команды, дабы я не рисковал своей жизнью понапрасну. Естественно два из пяти магов, что были не заняты сдерживанием яда, окружили его магической защитой на всякий случай.

Нам повезло и сундук не взорвался. Сразу же как содержимое сундука было извлечено, прекратилась подача газа, а в стенах открылись дыры, через которые газ убывал из этажа. Спустя пару минут весь этаж был чист от газа. А в конце этажа, середина стены опустилась вниз, открывая проход.

- Третий этаж?

- Очень на то похоже. Что было в сундуке?

Осмотрев вещь, которую отдал мне мой сокомандник, я был удовлетворён. Искусно сделана серьга из серебра, в ней я чувствовал ману, так что это должен быть артефакт. Я попросил свою сестру оценить его и от этого моё удовлетворение добычей стало ещё больше.

Артефакт: Серебряная серьга.

Класс: E

Свойство: Эта серьга значительно повышает обаяние владельца.

Артефакты что повышают физические характеристики пользователя, это достаточно распространенный вид артефактов. Их достаточно много для того, чтобы случайно увидеть четыре или пять просто идя по улице. Так что на такой артефакт я бы даже не взглянул, тем более что он Е ранга. Да на мне одет сет D ранга, который при активации повышает все мои физические характеристики до авантюриста С ранга. Его конечно хватает не на долго, но это другая история. Возвращаемся к нашей находке. Артефакты категории физического улучшения разнообразны, и те из них что улучшают чувства осязания качественно выделяются из всей категории. Во-первых, они довольно редки. Во-вторых, улучшить чувства осязания традиционно, очень сложно. Именно поэтому я был доволен уловом.

Правда, осталось решить, что делать с перспективой первооткрывателя, подаренной нам. С одной стороны - прибыль, а с другой - риск.

- Пойдём, с этой минуты всем быть на чеку, сначала бейте потом думайте. Информации о третьем этаже нет, так что будьте осторожны. Сказал я, цепляя серьгу на ухо.

Третий этаж порадовал нас новыми противниками. Это были трёхметровые каменные големы, сделанные по дизайну минотавров. Как оказалось, трудная тварь. Нанести ей урон очень сложно, из-за материала из которого он сделан. Но пустив немного маны в клинок, крепкий камень превратился в мягкий тофу и дело пошло. Но слегка не так как мы планировали.

Один из бойцов нашёл ядро голема и улыбнувшись, решил закончить этот бой, совершив фатальную ошибку. Как только он вырезал ядро голема, боец расслабился, сразу же поплатившись за это он получил каменной рукой по лицу. После этой ситуации мы поняли, что эти ребята не так просты и разрубив пятерых големов на кусочки, стали их изучать. Бедолага, который получил по лицу, кстати, остался цел. Ну... относительно... Распухшая щека ему ещё долго будет напоминать о неосторожности.

После разбора големов мы поняли в чём подвох. У этих големов целых шестнадцать ядер, поэтому при удалении одного, он вполне способен функционировать. Что и проверил мой боец. План борьбы с ними оказался довольно прост, лишаешь голема всех конечностей, а после монотонно выковыриваешь из него ядра. Вот так и прошёл час. Большую часть которого, собственно, и заняло выковыривание ядер. В каждой комнате по мимо ловушек было от трёх до пяти големов. А на самом этаже было сорок комнат. Пройдя последнюю мы вышли в комнату, сделанную в виде огромной арены. А дверь за нами закрылась.

Как только мы вышли в центр комнаты, резко начались изменения. Вся комната наполнилась светом так, что не осталось ни одного тёмного уголка. А на стенах, которые оказались трибунами начали появляться люди, эльфы, гномы, зверолюди и ещё по несколько представителей рас, которые нам были не известны. Интересно, что зал не был заполнен и на одну сотую. В этот же момент, раздался оглушительный голос.

- Приветствуем вас, Гладиаторы! Аплодисменты храбрецам!

(Слабые аплодисменты зрительского зала)

- Назовите себя!

Переглянувшись с своей сестрой, я выступил в авангард отряда.

- Наша команда носит название Дом Марлоу!

- Отлично, Дом Марлоу внесён в реестр команд! Желаете ли вы бросить вызов? Или же вы

хотели использовать Овер Драйв? Напоминаю, что Овер Драйв - режим вызова, при котором конечные заслуги удваиваются. Чем больше очков, тем больше награда! Так сделайте же свой выбор!

- Хм! Разве мы похожи на слабаков? Я сомневаюсь, что это может быть хоть слегка опасно. Я выбираю Овер Драйв!

- Хороший выбор, приготовьтесь к сражению! 3! 2! 1! Да начнётся бойня!

По окончанию отсчёта, вокруг нас появилось пять земляных големов, что понеслись на нас в лобовую. Их мы, естественно, уничтожили мгновенно. И после того, как пал последний голем, их место заняли ещё пятеро. Которых мы всё так же благополучно сдули не заметив. После, в такой же последовательности появилось ещё двадцать големов, разбитых на две волны пополам. После тридцать и пятьдесят соответственно. Это не было для нас проблемой, но заметив нехорошую тенденцию в их появлении, я приказал своим людям беречь силу и выносливость. Уничтожая врагов точечными быстрыми ударами, которые тратят меньше всего сил. Если врагов станет больше, мы просто будем сдерживать их, пока маги будут сеять смерть в их рядах.

Как обычно это происходит, мои ожидания не оправдались. Следующими нашими противниками стали уже знакомые нам каменные големы. В этот раз пятеро из них возникли по краям арены и понеслись к нам. Имея вид минотавров, они бежали на нас как быки, намереваясь с помощью своей массы, насадить бойцов на каменные рога, красующиеся у них на голове. С ними справились маги, с помощью заклинаний сбивая их бег, подрезав им конечности или выставив перед бегущими каменную стену, которую они уничтожали и из-за столкновения заваливались на землю. А уже лежащих четвертовали бойцы ближнего боя.

После этих пятерых были десять, и вот здесь нашим магам пришлось попотеть, чтобы успеть остановить каждого голема, хотя это было скорее от неожиданности эффекта, который создавали десяток многотонных катков, несущихся на тебя. Но во-второй раз это не возымело эффект, как и в третий, и маги с лёгкостью остановили несущихся големов. Когда появилась следующая волна в двадцать каменных големов, я понял, что так продолжаться больше не может, или же нас просто закатают в пол. Растерявшиеся маги не могли остановить всех големов несущихся на нас. Поэтому выйдя вперёд я подал пример и осуществил одну свою задумку, сказав всем делать так же.

Напитав маной клинок, я дождался пока голем практически насадит меня на рога и резко отступил в сторону разворачиваясь лицом к несущейся гряде камня. И разрезал его пополам на уровне торса. Воспрянув духом, мои люди стали повторять мой успех. Правда, не все удачно, один из них не успел отойти и голем продырявил его. Он умер моментально. Один из магов разобрался с прорвавшимся противником, рассекая его на четыре части с помощью заклинания. Как только мы разрубили на куски верхние половинки големов, появилась следующая волна. Но это было менее опасно, чем предыдущая, ведь с каждым поверженным противником препятствий на арене становилось больше, и эти "живые" катки уже не могли носиться, где им вздумается, и вокруг нашего места уже образовались каменно-земляные холмы, мешающие передвижению. Поэтому, с ними мы справились без особых проблем.

Дальше были ещё двадцать всё тех же каменных големов, что по моему скромному мнению глупо. Их количество не только делало этот раунд менее опасным, так как они мешали друг другу, но и с их смертью увеличивалось количество преград на арене. С ещё двадцатью справиться было так же легко, но их количество начало нас утомлять.

После их уничтожении на арене появился новый, как для этого подземелья, голем, он состоял из воды. Первые пару минут сражения с ним не принесли результатов, вода из которой состоит его тело попросту обтекала наши клинки и в бой вступила моя сестра. Она заморозила голема и он стал бесполезным, так как двигаться он не мог и атаковать тоже. Один из мечников подошёл к нему, разрубив ледяную статую, что было огромной ошибкой. Оказалось, что сфера, которую мы видели внутри голема и не могли пробить клинками была сжатым под давлением воздухом. И когда боец нарушил целостность голема сфера взорвалась разметав по арене осколки льда. Он умер, голем взорвавшись на близком расстоянии изрешетил его осколками льда.

Следующий раунд не заставил себя ждать и начался со смертью голема. В этот раз нашими противниками были пять каменных големов и два водных. В этот раз это было проще, зная, что водяных големов лучше не замораживать, маги их испарили с помощью огненных заклинаний, а каменных големов убили мечники. После чего на арене появилось десять каменных големов и три водных. Это так же было достаточно легко, зная эффективную стратегию, можно легко уничтожить противника.

А вот следующий раунд принёс нам несколько двоякие ощущения. Во-первых, в нём присутствовали все виды големов которых мы видели в подземелье, в количестве: двадцать земляных големов, десять каменных и пять водных. Во-вторых их действия были похожи больше на формацию. Когда земляные големы идут массой, прикрывая каменных и водных, а при сближении каменные големы набирают скорость вырываясь из рядов земляных собратьев. После в завершение шли водные. Это доставило нам немного хлопот, но в общих чертах ничего сверх сложного. Я сразу же обозначил приоритетные цели для лучников, магов и воинов. Так что пока их построение сужалось и до момента когда они дошли к нашим бойцам, их осталось всего двенадцать. Не иначе как чудом уцелел один водный голем, заметно уменьшившись в размерах, и один земляной в котором уже торчало две стрелы. Но вскоре мы добились и их.

С первого же столкновения следующей волны, атака потеряла практически всех каменных големов, а дальше мы просто добивали их. Усталость сказывается на всех нас, большинство ребят тяжело дышат, а один из магов уже бледен от недостатка маны. И как будто издеваясь над нами, на арене появился один земляной голем. Я же, подумав о том, что новые противники появляются только когда мы убиваем всю предыдущую волну решил проверить свою теорию и дать ребятам отдохнуть. Пока самый хорошо сохранившийся по выносливости боец отвлекал голема, остальные могли отдохнуть, подлечить мелкие ушибы и ссадины, маги же могли выпить зелья, что увеличивают регенерацию их маны. Штуки дорогие правда, но, что-то мне подсказывает, что это именно тот момент, когда не нужно смотреть на траты.

Ожидания не оправдались. Спустя пять минут появилось ещё пять земляных големов и один каменный. Им практически удалось взять отвлекающего в клешни, но подоспели мы. А после я приказал оставить одного земляного голема в живых и сменить приманку. Спустя ещё пять минут нам было уже не до отдыха, так как появилось ещё десять големов и пять каменных и двигались они так, чтобы загнать нашу приманку под траекторию каменных големов, которую он явно не пережил бы. Мы вступили в бой, уничтожая внезапно разбежавшихся големов. Такая тактика нужна только когда тянешь время, так зачем они её используют?

- Чёрт, быстро уничтожьте всех кроме одного!

Но уже было поздно. Пять минут прошло и появилась следующая волна. Итого против нас было Двадцать три земляных голема, одиннадцать каменных и один водный. Распределив роли, мы уничтожили их, но из-за бесконечных продолжительных боёв этот дался нам труднее

предыдущих, усталость даёт о себе знать. В этот раз тяжелее всего пришлось лучникам, у которых практически кончились стрелы, и воинам. Давно заметив тенденцию увеличения количества големов, я точно могу сказать, что магам скоро придётся не сладко. Поэтому я дал команду магам атаковать только водных големов. Собственно, из-за этого и из-за усталости, что всё больше нас одолевает, убийство этой волны заняло много времени. Но мы успели убить последнего раньше, чем за пять минут. Что-то мне подсказывает о том, что превышать это время не стоит. И опять бой.

Тридцать земляных големов, двадцать каменных и пять водных. Двое раненых, один из воинов не успел увернуться и по нему приложился своей ручищей каменный голем, сломав её, а второй получил удар от земляного голема по ногам, благо мы успели прикрыть его и он выжил. Практически каждый из нас выпил как минимум по два разных зелья. Кто зелья для выносливости, кто для маны, а кому уже пришлось выпить зелья здоровья. Мы измучены боем. У стрелков кончились стрелы, кто умел перешёл на другой тип оружия, кто нет, выдёргивал целые стрелы из остатков големов и продолжал стрелять.

Дальше нас уже ждали сорок земляных, тридцать каменных и десять водных големов. Один из нас умер, его буквально разорвали каменные големы, вытащив из построения. Четверо раненых...

Пятьдесят земляных, сорок каменных, двадцать водных. Три мага мертвы. Стрелки мертвы. Я ранен. Каменные големы начали использовать трупы своих сородичей бросая их в нас. Ни один боец не остался цел.

Шестьдесят земляных, пятьдесят каменных, тридцать водных. Моя сестра попала под снаряд, два оставшихся мага практически иссушены. Один из воинов используя ману проткнул водного голема, ему оторвало руку отдачей, его раздавили. Тяжело, хочу спать, я устал. Один из земляных големов отвлёк меня, а другой каменный в то время протаранил меня на всей скорости. У меня сломана рука, рядом моя сестра. Я встал, опираясь на клинок. Рука сломана, я стал не внимательным, сила сета артефактов давно иссякла, он разрушен.

- Кхе-кхе, ха, хух. Сволочь.

Живых добивают, мёртвые уже не встанут. Моя сестра, лежит слева от меня в центре оборонительной формации, без сознания, а на нас всё также беспощадно наступают големы. Надо было послушать этого старого пня... Чёрт!

Дерись! Сражайся! Или ты, или же тебя! Я не дам вам, уродам, и пальцем коснуться моей сестры. Бей! Держи удар! Бей! Бей! Бей! Бей! Бей! Блок! Выпихни сородника, из-под удара голема! Снова бей! И снова!

В конце концов остался лишь я, остальные или мертвы, или ранены. Но и враг тоже один. Напротив меня стоял жидкий голем. Я уже сражался с такими, очень сложные противники. Пускай их магическое ядро видно, будто безлунной ночью горит факел, но уничтожить его та ещё морока. Опасна отдача, слишком опасна. Одному из моих соратников, его оторвало руку. Что ж... Я обернулся, посмотрев на свою сестру. Вся в крови, ссадинах. Рука выгнута под неестественным углом, но она дышит, жива. Это хорошо.

Ну же! Двигайся! Давай, ещё хотя бы один удар. Двигайся! Шевелись!

Я начал сражение, меня не волновало умру я или нет, меня не волновало умрут окружающие меня люди. Я думал лишь о том, как убить врага. Вбитые отцом движения с самого детства дали о себе знать. Ударь, уклонись, развернись и снова бей. Кислота прожигает моё тело, мои

доспехи сжирают меня заживо. Я вижу, как ухмыляется мой враг. Я устал. Он, не атакует. Ждёт, празднуя свою победу. Он знает, что победил. Да ты победил, но свою цену, я изыму с тебя. Я вновь встал, весь мир кружится. Мой клинок, мой друг, напоминает скорее кусок железа, нежели меч. Он смотрит на меня, я отвечаю.

- Не беспокойся, урод, я прихвачу тебя с собой.

Давай, лишь один удар. Я исполню его. Идеально. И лишь голос в моей душе.

- БЕЙ!

.... Сквозь мрак сознания...

- Давайте же поздравим чемпионов!

.... Мысль....

Я смог...

Рейзел, видел всё. Он видел в мальце, себя. Того кем он был, горящие глаза, и твёрдый дух. Рейзел знал кто этот парень. Таких, в его мире называли - Эсо. Безумцы, что скорее бросят вызов всему миру, включая богов и демонов, чем прогнутся под кого-либо. Он и сам был Эсо. Поэтому Рейзел понимал, мальчика ему не убить. Ни один Эсо не может выйти против своего брата, и никто не сможет убить Эсо не заплатив цену. Эсо - те, кто сгибают судьбу.

- Хах, кажется, я старею... Что ж парень... Я сделаю это только один раз, и только потому, что ты мой брат.

С этими словами Лорд этого Подземелья начал творить магию. На арене собралось более восьмидесяти процентов не такого уж и маленького резерва Рейзела.

Это не магия воскрешения, по крайней мере Рейзел не воскрешал трупов. Даже без магии, человек способен оживить недавно умершего, в определённых ситуациях, используя определённые методы.

Рейзел же сейчас восстанавливал повреждения, полученные авантюристами. После чего, живых он реанимирует. Ну а мёртвым помочь он пускай и может, но не станет, ведь они, бросая вызов подземелью должны понимать все риски.

Закончив работу, Рейзел улыбнулся, возможно из-за того, что в его голове всплыли старые воспоминания, или может быть из-за того, что он смог и в этом мире встретить одного из своих братьев. Сосредоточив внимание на так поразившем его мальчике, Рейзел заговорил.

- Знай, сопляк, если я хоть раз не увижу в твоих глазах взгляд моего брата, я собственными руками уничтожу тебя! Я вырву душу из твоего тела, и ты пожалеешь, что не успел умереть сегодня. Так что пока-пока, сопляк! Ах да, чуть не забыл. Твой последний удар был прекрасен, ну как для твоего уровня... А это мой подарочек. Всё же вы первые, кто прошёл арену, таково условие.

С этими словами на запястье Милитоса, защёлкнулся серебряный наруч. И тела живых, но находящихся без сознания авантюристов исчезли из подземелья, вспыхнув светом.