

Пять лет.

Столько прошло с первого дня рождения Соны. И за это время я так и не создал ни одного мифического артефакта. Но, нельзя сказать, что я не достиг успеха. В поместье Ситри я уже прославился, чуть ли не как отшельник, пропадающий в мастерской или в алхимической лаборатории. Потому что в свободное время общался только с Соной и Серафол. Ну и еще, гораздо реже встречал Риас, которая приходила в гости к Соне. Обе девочки быстро росли, но немного по-своему. Сона быстро училась и росла скорее ментально, становясь более зрелой личностью, а Риас быстрее развивалась физически и уже выглядела лет на десять, в то время как Сона все еще казалась малышкой. Она явно не стремилась как можно скорее вырасти.

Ну, я тоже сейчас выглядел немногим старше Риас, примерно на двенадцать лет. Когда закончился мой период быстрого роста, то физическое взросление замедлилось. Главное, я теперь мог спокойно работать в кузнице даже без подставки. Хотя, специально для меня многие механизмы тут были поставлены ниже обычного, чтобы мне было удобнее.

И, собственно, за эти пять лет я сделал достаточно легендарных артефактов, которые грели мою жадную и тщеславную душу. А еще, благодаря этому, я серьезно прокачал свои ремесленные навыки, настолько, что наконец-то достиг уровня, которого многие демоны не достигают и за сотни лет!

Сиэль Ситри

Уровень 100

Раса - демон

Ранг - элита

Класс - крафтер, повелитель

Титул - возрожденный, чудотворец

Характеристики:

Сила - 527

Сноровка - 1000

Скорость - 511

Выносливость - 533

Магическая сила - 508

Дух - 510

Проницательность - 509

Господство - 10

Удача - 506

Таланты:

Легендарный кузнец

Предвечное пламя

Четвертая стена

Похоть

Жадность

Гордыня

Гнев

Зависть

Чревоугодие

Навыки:

Кузнечное дело ур. 87

Кулинария ур. 41

Плотник ур. 45

Резчик ур. 37

Гончар ур. 13

Скульптор ур. 30

Портной ур. 68

Рисование ур. 40

Алхимия ур. 51

Ювелир ур. 32

Оратор ур. 10

Пение ур. 2

Закон ур. 9

Контроль энергии ур. 36

Магия огня ур. 31

Магия льда ур. 7

Магия молний ур. 5

Магия земли ур. 2

Зачарование ур. 19

Гипноз ур. 4

Власть ур. 41

Скрытность ур. 25

Медицина ур. 5

Полет ур. 29

Акробатика ур. 11

Легкая атлетика ур. 15

Тяжелая атлетика ур. 30

Фехтование ур. 39

Копье ур. 6

Крушитель ур. 7

Стрелок ур. 6

Латник ур. 19

Боевые искусства ур. 3

Танцы ур. 5

Достижение сотого уровня стало для меня неким переломным моментом, после которого я бросил все дела и, отправившись в свои покои, развалился на мягкой постели. За это время я даже успел обзавестись грехом обжорства. Но я явно слишком упорно работал, чтобы получить

шанс на открытие греха лени. Ну а ради чревоугодия было достаточно просто не ограничивать себя в еде и кушать себе в удовольствие. Все равно работа в кузне и развитие прочих навыков были слишком напряженными, чтобы я мог потолстеть. Тем более что для демона потерять форму гораздо труднее, чем человеку.

Кстати, сам талант оказался удивительно полезным.

Чревоугодие

Вы не привыкли отказывать себе в удовольствиях, особенно в еде

Поедание сильных существ может повысить ваши характеристики

Хотя, эффект был не так хорош, как можно было бы представить. Я пробовал сырую кровь и плоть различных чудовищ, которую по моей просьбе мне предоставляли Ситри, но в сыром виде оно вообще не приносило никакой пользы. Талант работал только с хорошо приготовленными блюдами, среди ингредиентов которого были достаточно сильные существа. Редкие блюда повышают какую-то характеристику на единицу, эпические на две или три, а легендарные блюда сразу дают пять очков характеристики. Причем, они могут быть вложены не в один параметр, а распределены случайным образом между несколькими. Но не любое блюдо высокого класса повышает характеристики, только те, в которых используются части существ с высоким уровнем. И маленького кусочка недостаточно. Мне нужно прямо накушаться до отвала.

Собственно, поэтому я не так сильно продвинулся в методе обжорства. У меня просто не было времени слишком часто объедаться, а перекуса на рабочем месте точно было бы недостаточно. Вместо этого я предпочел сосредоточиться на прокачке навыков и поднятии уровня. Отожраться можно и потом.

С завистью еще хуже. Я пробовал ее испытать на некоторых животных, но эта способность действительно работает только в том случае, если у жертвы есть что-то в ее статусе, чего я по настоящему страстно хотел бы отнять. А ничего такого у обычных существ, коих не жалко, просто нет. Даже если у монстра встречались интересные таланты, я просто не чувствовал к ним особой зависти.

Так же, благодаря сотовому уровню мой ранг вырос, и я действительно ощутил резкий скачок в силе. После чего смог установить второй титул, а так же взять еще один класс.

На самом деле, я даже колебался между магом и воином. В смысле, магия это же чертовски

круто! Но воин, я уже привык к мечу, да и уже создал экипировку для воина, отличную броню. Но, думая о перспективе, вспоминая, что я демон-аристократ, которому вскоре предоставят фигуры зла, я нашел определенную пользу в классе повелителя. К тому же, в нем было еще и некое особое очарование, вызывающее к моим порокам, особенно к греху гордыни.

Повелитель

Вы рождены, чтобы править, открыта характеристика господства, которая растет с каждым уровнем на 5 единиц. Другие существа более склонны подчиниться вам, а верные существа менее склонны к предательству. Ваша личность естественным образом подталкивает подчиненных вам существ к развитию

+100% роста послушания

- 50% падения послушания

+30% очков опыта, которые получают ваши подчиненные

+30% скорости развития навыков ваших подчиненных

Вам передается 10% опыта, который получают ваши подчиненные

Господство – создает впечатление превосходства, чем выше этот показатель, тем более сильное вы оказываете влияние на других, слабые будут готовы покориться вашей воле, а сильные проявят уважение, повышает эффективность способностей, влияющих на разум

В конце-концов, уже скоро я начну набирать свою свиту, и этот класс может подсобить в управлении фигурами, а так же поможет сделать их сильнее. Вдобавок, часть бонусного опыта слуг передается мне, и если с одним слугой это несущественно, то вот уже десять слуг дадут более чем ощутимый прирост опыта. Я могу буквально ничего не делать и расти в уровнях, пока мои слуги качаются.

Что касается прочего...

Моя сила была уже выше, чем у отца. Подобная скорость роста вполне достаточна, чтобы меня

могли поставить на один уровень с сверхдемонами вроде нынешнего Люцифера. Не в плане силы, а в плане потенциала. Ведь в свои десять лет он точно не имел такой высокий уровень, как у меня сейчас. А ведь в будущем я стану еще сильнее.

Помимо прокачки навыков есть и другие способы повышать уровень. А именно - убийство существ. Хотя, пока что я испытал это лишь на некоторых животных, когда участвовал в охоте на территории Ситри. И прирост опыта был совсем крошечным. Но, если это будут более сильные противники, то и опыта за них должны дать больше. И теперь у меня достаточно высокий уровень и способности, чтобы можно было заняться прокачкой через битвы. Вдобавок, в бою лучше прокачиваются боевые навыки вроде фехтования.

А еще...

Мне прямо не терпелось испытать свою экипировку.

Это просто какое-то чтиво, что я мог надеть сразу восемь колец и получать бонусы к характеристикам от каждого. Нацепить кольца еще и на пальцы ног не выйдет. Точнее, бонуса от них не будет. В меню системы есть окно экипировки, куда ее можно поместить. Есть отдельные ячейки для разных элементов брони, отдельная ячейка для плаща, одного амулета, можно вставить две серьги, даже три особые ячейки артефактов, пока пустые, и, наконец, эти абсурдные восемь колец! Которые еще и не имеют требований к параметрам.

Серьги я еще не сделал, как-то не хотелось прокалывать уши, пока у меня еще было место для других аксессуаров. Но позже и их тоже сделаю. Место артефакта, полагаю, может занять священный механизм, или что-то еще. А пока, большинство этих колец эпического класса, но даже так, они дают неплохие бонусы к параметрам. И есть еще два легендарных кольца, не считая «секрета кузнеца».

Кольцо воина

Прочность - 400

Класс - легендарный

+100 силы

+100 скорости

+10% урона в ближнем бою

+10% защиты

Могущественное кольцо, воплощающее силу и боевой дух

Жестокость - способность предмета, наполняет оружие волей войны, увеличивает силу следующего удара на 300%

Кровавая подпись - если кольцо использует Сиэль Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Кольцо воскрешения

Прочность - 700

Класс - легендарный

+300 выносливости

+30% защиты

+100% скорости регенерации здоровья

Исцеляющая сила предвечного пламени позволяет регенерировать даже смертельные раны и восстанавливать утраченные части тела

Возрождение - пассивная способность предмета, в мгновение перед гибелью одновременно блокирует любой урон и полностью восстанавливает здоровье, можно использовать раз в 24 часа

Кровавая подпись - если кольцо использует Сиэль Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Было еще колечко с бонусами к ремеслам и сноровке, остальные же в разной степени повышали все остальные характеристики. И у эпических колец не было подписи. Я добавлял свою кровь только тогда, когда начинал ощущать это таинственное вдохновение, обещающее создание легендарного предмета. Потому что эпические кольца позже я, вероятно, буду дарить своим фигурам, по мере того как создам еще больше легендарных колец.

Но не кольцами едиными мог я гордиться.

Амулет теней

Прочность - 350

Класс - легендарный

+200 проницательности

+50% скрытности

Вуаль теней - способность амулета, позволяющая скрыть уровень силы владельца, по желанию вы можете раскрыть часть своей силы

Плащ невидимости - способность амулета, делает владельца невидимым, стирает запах и приглушает звук

Абсолютное сокрытие - полностью стирает присутствие владельца до тех пор, пока вы не сдвинетесь с места

Кровавая подпись - если предмет использует Сиэль Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Крайне полезный амулет. Главное его свойство, которое я использую, это вуаль теней. Мне не хотелось бы привлекать настолько много внимания, показывая какого уровня силы я достиг. А дьявольскую ауру можно ощутить, даже если демон не использует ее напрямую. Присутствие его силы постоянно и большинство демонов способны это почувствовать.

Плащ невидимости тоже может быть крайне полезным, он делает меня практически невидимкой, хотя с достаточно высокой проницательностью некоторые существа могут меня почувствовать. Но Серафол не может. Абсолютное же сокрытие на то и абсолютное, если его использовать, меня не смогут обнаружить даже боги. Другое дело, что и двигаться с этой способностью нельзя.

В общем, полезная штука.

И, наконец, моя броня.

Шлем черноты

Прочность - 900

Класс - легендарный

+ 50 проницательности

Защита + 300

+10% защиты

+10% сопротивление святому элементу

Закаленный в предвечном огне черный шлем, впитавший силу ночи

Превосходство - способность предмета, на десять минут повышает все характеристики на 100%

Кровавая подпись - если предмет использует Сизель Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Требование: 100 силы, 100 выносливости

Доспех черноты

Прочность - 2000

Класс - легендарный

+100 силы

+100 скорости

+300 выносливости

Защита +1000

+30% защиты

+30 % сопротивление святому элементу

Превосходный доспех, пропитанный силой предвечного огня

Бастион - способность предмета, на десять минут повышает защиту на 300%

Кровавая подпись - если предмет использует Сиэль Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Требование: 200 силы, 300 выносливости

Перчатки черноты

Прочность - 900

Класс - легендарный

+100 силы

+50 скорости

Защита+300

+10% защиты

+10% сопротивления святому элементу

Руки, схватившие ночь и сплавившие ее в металл

Тяжелая рука - способность предмета, урон следующего нанесенного удара будет увеличен на 500%

Кровавая подпись - если предмет использует Сизель Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Требование: 200 силы, 50 выносливости

Поножи черноты

Прочность - 1000

Класс - легендарный

+50 силы

+100 скорости

+200 выносливости

Защита +400

+20% защиты

+20% сопротивления святому элементу

Закаленные в предвечном пламени поножи

Поступь тирана - способность предмета, создает мощное давление, снижающее параметры всех существ вокруг вас, слабые существа просто падут на колени

Кровавая подпись - если предмет использует Сизель Ситри или его кровный потомок, бонус к характеристикам удваивается

Требование: 100 силы, 100 скорости, 100 выносливости

Бонус полного комплекта

Воплощение черноты – пассивная способность полного доспеха, постепенно восстанавливает утраченную прочность

Чемпион ночи – пассивная способность полного доспеха, повышает все характеристики владельца ночью на 100%

+100% защиты

+100% сопротивления святому элементу

Действует только тогда, когда все предметы комплекта экипированы 4\4

Да, доспех был хорош, мега-хорош!

Я создавал его с целью перекрыть слабость демонов перед святыми предметами и способностями. Вдобавок, я работал над ним только по ночам, стараясь вплавить в металл сам дух ночи. Я надеялся, что это даст ему способность сохранять мой ночной бонус даже днем, но вышло наоборот, теперь он усиливает сам ночной бонус. То есть, ночью я становлюсь еще сильнее, чем раньше. Можно ли сказать, что это будто бы повышает меня на два ранга? Может, в какой-то мере так и можно сказать. О, а еще ведь есть кровавая подпись, которая удваивает бонус характеристик от самих предметов. У меня уже вошло в привычку ставить эту подпись на все предметы, которые я намереваюсь использовать лично. Вдобавок, эти прекрасные способности, вроде того же превосходства, которое, фактически, повышает меня еще на один ранг, пусть и ненадолго. Но, десять минут, за это время можно закончить бой, имея подобное преимущество. С защитой тоже неплохо. А вот поступь тирана немного разочаровывает. В смысле, способность мощная, но, она действует на всех вокруг, даже на союзников.

И, пожалуй, стоит уточнить, что способности предметов, оружия, брони, амулета, все они требуют некоторых затрат на использование. Немного маны, немного запаса сил, а потом они еще и откатываются. Ну, точнее, некоторые способности имеют откат, может минуты, часы, или даже сутки. Другие же способности отката не имеют и действуют все время, пока я питаю их своими силами, именно так работает поступь тирана.

Вуаль теней единственная способность предмета, которую я могу использовать постоянно. Но она тоже требует затрат маны и сил, просто слишком мало и регенерация этих показателей перекрывает затраты.

О, точно, еще есть эпический плащ, но его фишка лишь в бонусе к магической силе и духу,

каких-то особо крутых способностей у него нет.

И, чуть ли не самое приятное.

Все эти предметы экипированы через систему. Они как бы на мне, но скрыты. Довольно интересная механика. Пока предметы скрыты, их фактически нет в реальности, но я получаю все бонусы от них. Единственное, пока они в таком состоянии, я не могу использовать их способности. Для этого экипировку нужно проявить и в таком случае она воплощается прямо на мне.

И, таким образом, экипированные предметы повышают мои характеристики настолько, словно у меня не сотый, а двухсотый уровень. А некоторые показатели совсем абсурдны, как выносливость, которая со всеми предметами достигает полутора тысяч.

Вдобавок, у этой функции системы действует автоподгонка. Я уже сделал достаточно брони и всяких аксессуаров, чтобы испытать эту особенность экипировки. Она не безгранично, если бы я изначально сделал детский доспех под свои размеры, то в будущем он мог бы его «растянуть» на подростковое тело, но уже не на взрослой. Поэтому доспех черноты я выковал сразу на вырост, и он легко был подогнан системой под мой нынешний рост. Впрочем, даже если разница в размерах слишком высока, доспех всегда можно перековать. Правда, мне не очень хочется рисковать легендарным предметом, ведь при перековке его и испортить можно.

Надо, кстати, кое-что проверить...

- Господе Иисусе... - Прошептал я.

В висках кольнуло неприятным ощущением, но гораздо слабее, чем было бы раньше. Каким-то образом сопротивление святому элементу действует и на такие штуки. Теперь я могу ругаться на демонском, поминая святых.

И вот теперь я лежу и думаю, можно ли поставить мои творения в один ряд со священными механизмами, созданными богом? Ну, для этого мне нужно изучить эти механизмы. Пока что я видел лишь несколько демонов, владеющих подобными предметами из тех, кто служит дому Ситри. Но тогда у меня было недостаточно способностей, чтобы оценить их. Тем не менее, мой класс позволяет оценивать даже скрытые в душе артефакты.

А сейчас...

Возможно, я смогу использовать некоторые из этих механизмов для своей выгоды.

Ну, это немного потом, сначала мне не мешает отдохнуть. Этот доспех черноты мое последнее творение и его создание сильно вымотало меня.

Или нет?

Усмехнувшись, проявляю меч гнева. Он тоже экипирован, правда, на оружие не распространяется функция подгонки, но мне было достаточно комфортно с размерами этого клинка. Разве что, при моем росте он казался не полуторным мечом, а двуручником. И, немного полюбовавшись клинком, лезвия которого испускали зловещий огонь, я активировал печать Ситри.

На полу под кроватью вспыхнул магический круг с гербом дома, и мое тело исчезло в всполохах дьявольской силы. Телепортация. На небольшом расстоянии ее можно использовать даже без печати, хотя это и сложно. Но чтобы переместиться куда-то далеко, нужна печать. Вдобавок, она выполняет функцию ключа и без печати Ситри будет очень сложно телепортироваться на территорию нашей семьи. Так же, с помощью этой печати нельзя переместить на Землю. Точнее, технически это возможно. Но печать это ведь ключ и подпись. Если использовать ее для перемещения между измерениями, об этом станет известно. А свободное перемещение между Землей и Преисподней запрещено. Если хочешь попасть на Землю, нужно использовать официальную транспортную систему дьявольского поезда. Или получить специальное разрешение от сатан. Ну, у падших, которые тоже занимают некоторые территории Преисподней, вероятно, свои правила. Да и если я телепортируюсь на Землю, думаю, серьезных последствий не будет. В этом вопросе Серафол точно меня прикроет, скажет, что дала мне свое разрешение, как владыка Левиафан.

Но, в любом случае, сейчас я телепортировался не на Землю.

- Оххх...

Потянувшись, оглядываюсь.

Багровое небо, за которым сверкает краснота. Именно так выглядит небо Преисподней. Искусственный свет, имитирующий день и ночь, действует только на территориях демонов. Сейчас же я переместился в более дикие места и сразу же проявил свою броню, которая полностью закрыла мое тело. Вдобавок, была активирована способность амулета, сделавшая меня невидимым.

Я совершил несколько телепортаций, и последние из скачков совершал уже без печати.

Теперь же, с удовольствием расправив крылья, что прошли сквозь броню, я взлетел воздух и, ударив ими по воздуху, устремился вперед.

Подо мной проносилась бесплодная почва подземных пустошей, освещаемых кровавым светом Преисподней. И только через какое-то время мой взгляд нашел существ. Дикие демоноподобные монстры, представляющие собой часть агрессивной фауны подземного мира. На эти земли не претендуют фракции Ада, и я мог спокойно поохотиться.

Я здесь не ради прокачки, не сейчас.

Мне просто хотелось испытать свои способности, оценить качество брони и оружия, насколько они делают меня сильнее.

- Хаа!

Спикировав на местного монстра, пронзаю его острием клинка.

- Уооооаа... - Жалобно взрыкнуло чудовище.

Плюх.

Я думал просто проткнуть его мечом, но...

Кажущееся могучим тело монстра оказалось таким мягким, Меч прошел насквозь, и даже гарда не остановила движения, разрывая плоть. Моя рука прошла дальше и, наконец, я сам пронесся сквозь чудовище, разрывая его на куски. Сила моего рывка просто взорвала существо, расплескав его внутренности вокруг.

- Эмм... да... - Растерянно оглянулся я.

Какой там был ранг у этого существа?

Надо найти кого покрепче.

Далее, оценивая существ, я больше не уделял внимания тем, у кого ранг был ниже элиты. Но, даже когда нашел элитного монстра, с которым далеко не каждый демон может справиться, то мой меч разрубил его одним ударом, даже без использования способностей экипировки.

Разве что, от этого существо не скончалось сразу, но выжить, будучи разрубленным на части, оно не могло. Просто еще немного похрипело, прежде чем испустить дух.

И, это все...

Существов превосходящего ранга или выше просто так, гуляя по пустошам уже не отыскать. И, как-то это даже разочаровывает. В смысле, по местным меркам элитные монстры, это действительно сильные чудовища, но я уже не видел в них врагов. Правда, опыта за них дают достаточно существенно. В конце-концов, я сам элитный демон, просто экипировка дает мне подавляющее преимущество против существ того же ранга, у которых нет мощных артефактов. Будет интересно испытать свою броню и оружие против владельцев священных механизмов.

Мне прямо так и хочется проверить, что окажется сильнее.

Тем не менее, я все равно снова испытал способности меча, чтобы посмотреть, насколько они стали сильнее. Даже если не было достойного противника.

Вот клинок загорается и начинает гудеть, и он словно сам тянет меня вперед, заставляя нанести колющий удар в воздух. И сразу после пронзания, я использую всплеск. Зловещее свечение клинка раскаляется до белизны в мгновение ока и происходит направленный взрыв, создающий разрушительный огненный конус по направлению клинка. Это отличная комбинация. Пронзание позволяет проткнуть противника с сильной защитой, после чего взрыв нанесет ему просто чудовищный урон, если использовать его, когда клинок находится в теле жертвы.

Хотя, не менее мощной можно считать способность распалюющего гнева. Пять лет назад она не казалась мне особенно мощной, так как с ней я мог нанести лишь семь непрерывных ударов, после чего выдыхался. Каждый следующий выпад не только вдвое сильнее, но и вдвое требовательнее к магии и выносливости. Но сейчас мои характеристики куда выше и я могу наращивать силу своих атак постепенно, доходя до тридцати трех ударов. И это делает данную способность просто абсурдно чудовищной, сравнимой с эффектом двойного усиление механизма Драйга. Разве что, если прервать серию атак, то способность будет отменена.

Я еще испытал щит гнева, но он не был особо впечатляющим. Или, скорее, его не особо удобно использовать для парирования, зато он неплохо отбрасывает толпы врагов от меня.

И так, наигравшись с мечом, я вздохнул с облегчением, выпустив немного пара, после чего вернулся в замок Ситри, попутно скрывая свою экипировку.

На виду остался только амулет, так как мне нужна его способность, и несколько колец. В частности, кольцо воскрешения, которое раз в день может спасти меня от смерти. Учитывая, что скрытая броня дает бонусы, но не защиту, то сила этого кольца может быть крайне полезна в случае внезапной атаки. Ну, если, скажем, какой-нибудь из владык Преисподней вдруг выскочит из-за угла и ни с того, ни с сего, решит меня убить.

Какое-то время просто валялся в постели.

Наконец хорошенько выспался за долгое время. Давно у меня такого хорошо сна не было.

И, наконец, немного придя в себя, восстанавливая душевное равновесие, я отправился искать извращенных удовольствий. Проверил покои сестренки, но ее там не было. Пришлось искать, проверяя другие места, где она обычно появляется. В библиотеке не было. На тренировочной площадке тоже. В саду так же маленькая дьяволица не нашлась.

В конце-концов, я нашел Соночку в одном из гостевых залов.

- Брат... - Удивленно подняла она брови.

- Господин Сиэль. - Встав из-за стола, Риас Греммори изобразила реверанс.

- Охх, Риас... тебе не нужно так ко мне обращаться. - Улыбнулся я.

Согласно правилам аристократии это даже не совсем верно, просто она так проявляет вежливость. На деле, хоть дом Греммори стоит ниже Ситри. Греммори это герцогский дом, а Ситри - принцы. Но Риас так же является потомком королевского дома Баэль. Хотя, тут тоже свои сложности, так как Венелана, мать Риас, покинула дом Баэль, став Греммори. С другой стороны, старший брат Риас - Владыка Люцифер. В общем, все сложно и, технически, она вполне может обращаться ко мне как к равному. Тем более что мой статус наследника Ситри, соответствующий титулу герцога, весьма шаткий. В любой момент Садир может назначить своей наследницей Сону. И, собственно, я совсем не против, если она ею станет. Это не особо задевает мою гордость, так как в глубине души я таю куда более масштабные амбиции, и титул герцога-наследника видится просто ступенькой, которую будет несложно перешагнуть.

А пока...

Глядя на серьезное и вежливое лицо Риас, которая за последние годы стала куда сдержанней и спокойней, перевожу взгляд на настороженное личико Соны.

- Сестренка...

- Брат, стой! - Вспыхнула девочка, выскакивая из-за стола.

Да, до этого девушки играли в шахматы и, кажется, оставалось совсем немного, прежде чем Сола поставила бы мат сопернице. Но сейчас...

- Держи себя в руках!

Она пыталась воззвать к моему рассудку, но это ее не спасло. Еще мгновение и девочка оказалась в моих объятиях, и я с удовольствием уткнулся лицом в ее волосы.

- Пути меня! - Пищит она мне в грудь.

- Не путю.

С некоторых пор она начала сильно смущаться объятий. И каждый раз она сгорала от стыда и злилась.

И...

Немного ослабив хватку, я смотрю на ее красное лицо и возмущенный взгляд.

Вот она еще и шлепает меня ладошкой, показывая, как она меня ненавидит.

Просто прелесть!

<http://erolate.com/book/969/24072>