

Стоило мне только выйти из церкви, как меня окликнул какой-то старик. Он был чуть меньше меня ростом, с абсолютно белыми длинными волосами, а на посохе был набалдашник из голубого камня, размером с мой кулак.

Я сделал вид, что ничего не слышал, и сменил направление, чтобы обойти его. Но старик предвидел это и преградил мне дорогу.

Всем видом он показывал, что не сдвинется с места, пока не поговорит со мной.

– Что вам надо от меня? – я недовольно спросил.

– Здравствуй, юный авантюрист. Вижу, ты уже открыл для себя этот мир. Могу я узнать твое имя? – конечно, он оказался НПС. Я еще не выбрал себе ник, так что, получается, нужно сделать это прямо сейчас.

– Сильвер, – ответил я. Это немного измененный вариант моей фамилии Силвестер, звучало подходяще:

– Приятно познакомиться...

– Извините, но это не ваше имя. Пожалуйста, скажите ваше имя.

Но я только что его назвал! Так понимаю, этот человек – наставник для новичков. Может быть, такое имя уже занято, и в его программе заложено сообщать об этом подобным образом...

– Извините, я ошибся. Мое имя – Хосен, на са...

– Извините, но это не ваше имя. Пожалуйста, скажите ваше имя, – он дважды грубо перебил меня и уже начинал серьезно выводить из себя.

Я попробовал назвать еще несколько разных имен, которые мне нравились, но каждый раз он обрывал меня.

Подавшись вперед, чтобы мое лицо оказалось прямо перед ним, я зловеще сказал:

– За****, мерзкий старикашка!

По лицу наставника пронеслось ошеломление пополам с праведным гневом. После чего он приложил меня "волшебной палочкой" по голове так сильно, что я потерял сознание.

Пришел в себя в самом низу длинной лестницы. Голова раскалывалась. Передо мной была маленькая улочка, по бокам которой выстроились шикарные дома, переходившие в невероятные внутренние дворы. Огромный пруд с семиметровым фонтаном стоял посередине. От низкой температуры его струи замерзли в движении. Вокруг дворов находились магазины для авантюристов с любыми товарами: от зелий до оружия и брони.

Клочки снега покрывали булыжник мостовой, вокруг ходили люди в самых разных одеждах и доспехах. На свободном пятачке посередине игроки покупали и продавали припасы.

Позади меня лестница вела на заснеженный холм с церковью на самой вершине. Той самой церковью, откуда я недавно пришел.

Неужели он сбросил меня вниз?

Я быстро взобрался назад по лестнице и через минуту оказался на вершине, но старика и след простыл. Высматривая кого-нибудь, на ком можно сорвать свой гнев, я заметил вверху короткую красную полосу, которая была заполнена всего на десять процентов. Я открыл окно статуса – там ничего не изменилось, кроме просевшего здоровья и... имени.

Имя: Лост

Здоровье: 13/100

Уровень: 1 (0%)

Сила: 10

Ловкость: 10

Мастерство: 10

Интеллект: 10

Дух: 10

Удача: 10

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 1, 0%)

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

Дополнительные навыки:

[Пусто]

Какого черта? Лост? Он ударил меня, а затем сам же дал мне имя? Потому что я... погиб?[1]

Эта шутка не смешная. Да как вообще такое возможно, если тот старик простой НПС? Как он мог так легко выбрать для меня ник?

Рассмотрев статус более внимательно, я заметил новый навык, который я, вроде, нигде не получал.

Кликнув на название, я открыл подробное описание:

[Раздражение] (Ур 1, 0%) – пассивный

Люди, с которыми Вы общаетесь, относятся к Вам более враждебно, а монстры нападают чаще.

Ур 1:

- НПС доверяют Вам на 10% меньше
- Каждые 30 секунд с 5% шансом монстры вокруг получают статус «Агрессия»
- Статус будет длиться 2 минуты

Этот навык привязан к вашей душе и не может быть убран.

Да это самый большой бред, который я когда-либо встречал с тех пор, как оказался в этой игре! И что еще хуже, я не в силах убрать эту чертову пассивку! Не было никакой возможности повлиять на нее, и это было невероятно обидно!

Я понуро побрел обратно на улицу, где расположились основные магазины. Не имея при себе никаких денег, я вышел к зданию, которое производило впечатление оружейного магазина.

Внутри него было огромное количество оружия, разложенного по всему магазину. Ящики с дешевым и плохим снаряжением были расставлены в порядке возрастания: от двух до семидесяти серебряных.

Прохаживаясь вдоль стен с лучшим оружием, где ничего не было дешевле двух золотых (никогда бы не подумал, что это настолько дорого!), я вдруг понял, что совсем не знал, как сложно получить золото в этой игре. Наверняка, я должен был выполнить пару квестов, чтобы заработать немного денег. Раньше я играл в подобные игры, и самым лучшим способом заработать для новичка было именно выполнение заданий.

Кузнец, хозяин этого магазина, терпеливо ждал клиентов за прилавком. Он был на голову выше меня, с длинными пышными волосами ниже плеч и с непонятной внутренней силой, что придавала ему угрожающий вид.

- Доброе утро! Я тут подумал, может, у вас задания есть, с которыми я могу помочь? – я

спросил кузнеца.

- Извините, но что Вы имеете в виду под заданиями? – он искренне удивился.
- Вы же сами знаете. Даете мне задание, я его выполняю, ну а после, Вы платите за работу.
- У меня сейчас нет никаких заданий. Тем более, для таких, как ты, – нахмурившись, ответил он. Похоже, он сильно меня невзлюбил. Надеюсь, это всего лишь эффект от моего пассивного навыка.

Не желая сдаваться, я попытал удачу в других лавках, но все заканчивалось тем же. Никто не желал иметь со мной дел, будто я был каким-то преступником. Я перепробовал все: от хитрости до неприкрытой лести, но так ничего не добившись, мне пришлось уйти ни с чем.

К тому моменту, как я уже смирился с никчемностью своих попыток, обо мне начали шептаться другие игроки:

- Посмотрите на него, он такой жалкий.
- Эй, почему все магазины накнулись на него, как на преступника? Он убивает игроков низкого уровня или что-то типа того?
- Я проверил его заклинанием. Его имя – Лост, он все еще первого уровня, хотя строит из себя невесть что.

Все они упорно осуждали меня, хотя я изо всех сил пытался быть дружелюбным. Но как бы то ни было, они тоже невзлюбили меня. НПС стали еще враждебнее, "спасибо" моему навыку, который прокачался и поднялся еще на два уровня:

[Раздражение] (Ур 3, 21%) – пассивный

Люди, с которыми Вы общаетесь, относятся к Вам более враждебно, а монстры нападают чаще.

Ур 3:

- НПС доверяют Вам на 12% меньше
- Каждые 30 секунд с 8% шансом монстры вокруг получают статус «Агрессия»
- Статус будет длиться 2 минуты

Этот навык привязан к вашей душе и не может быть убран.

Хоть и прошел всего час, время уже приближалось к полудню – здесь оно текло иначе: три дня в игре равнялись одному в реале.

У меня больше не было особых дел в городе, поэтому я, ориентируясь по солнцу, направился к северным воротам. У меня не было ни оружия, ни одежды с какой-либо защитой, ни способностей против монстров, которые будут преследовать меня вплоть до края этого мира.

За стенами Айсриджа все было укутано снегом. Только вершины холмов, выглядывавшие из-под белоснежных шапок, нарушали этот однотонный пейзаж. Где-то под этими сугробами должна была быть дорога для игроков, путешествующих между городами, но и она на данный момент была погребена под слоем снега.

Я начал взбираться на ближайший холм и заметил большую поляну с серыми волками, на которых охотились игроки. Большинство пришло сюда по двое или трое, но можно было найти и одиночек. Однако у них у всех было кое-что общее: оружие и броня. Мечи, топоры, копья. Я видел даже пару дубинок. Все самое простое и дешевое, но это было именно тем, чего мне сейчас так не хватало.

Может, я чего-то не знаю? Или где-то допустил ошибку? Бьюсь об заклад, это из-за того странного старика.

Посчитав, что мне нечего терять – опыта и нормальных вещей у меня все равно не было – я приблизился к игровой зоне. Из-за деревьев появился волк: он увидел меня и сразу же атаковал, нацелившись на мое горло.

Горло, да? Как предсказуемо, – пришла мне в голову мысль.

Я ушел с линии атаки, и волк промахнулся. Я развернулся, чтобы не пропустить следующий удар, и удивился, как быстро среагировал волк. Зверь извернулся еще в полете, приземлился на лапы и снова кинулся на меня.

Не имея времени увернуться, я подставил под челюсти руку. Повезло, что здоровье восстановилось еще в городе. Хотя я и избежал критического урона, здоровье просело почти на четверть. Волк приземлился рядом, готовый к новой атаке, злорадствуя и показывая свое превосходство.

Следующая атака началась с того, что зверь с силой ударил меня лапами по лодыжкам, снимая еще десять процентов жизни. Я ударил в ответ и попал по голове. Даже от такого маленького урона появилась полоска здоровья волка.

Понемногу я начинал предугадывать атаки и уклоняться от них.

К концу битвы мое здоровье замерло на уровне пятнадцати процентов. Красная полоска навязчиво мигала в правом верхнем углу, но, благодаря удачному маневру, я уклонился и добил волка сильным ударом в бок.

Уф! Выходит, чем ниже падает уровень здоровья, тем большую слабость ощущает игрок. Из-за этого вторая половина сражения была очень тяжелой. Мои движения замедлились, стало труднее избегать атак. С другой стороны, это делает игру еще реалистичнее – ведь разве хоть кто-то может чувствовать себя превосходно и нормально сражаться, находясь одной ногой в могиле!

Системное меню, которое появилось на уровне глаз, сообщило о смерти волка и показало лут. Мне достались мясо и волчья лапа, которая, как ни странно, имела крохотный параметр атаки, пусть и практически бесполезный. После того, как я подобрал лут и закрыл меню, труп обратился пылью и пропал.

[Лапа Серого Волка]

Лапа волка, чьи когти еще целы. Этот предмет можно использовать в качестве оружия. Его нельзя починить, а стоимость продажи крайне низка.

Тип оружия: Специальное/Режущее

Атака: 2-5 (физическая)

Прочность: 11/15

Вес: 0,8 кг

- Ты видел, как он убил того волка? Кто-нибудь, позовите защитников животных. Это было слишком жестоко.

- Ага, у меня такое чувство, что это доставляло ему удовольствие.

Я был готов расплакаться от этих разговоров на заднем плане!

Простите, у меня нет ни денег, ни оружия! Я не виноват, что ни один НПС в городе не дает мне квестов!

Неожиданно три волка, с которыми бились несколько групп игроков, развернулись и побежали в мою сторону. Часть игроков преследовала их, ругалась и кричала мне что-то насчет уважения, и чтобы я прекратил использовать "насмешку", которая портит чужие бои.

О, нет! Я был на все сто уверен, что это опять мой надоедливый навык. С моим уровнем здоровья у меня не оставалось другого выхода, кроме как бежать. Может, моя жизнь продлилась бы чуть дольше, но волки передвигались по снегу гораздо проворнее. Не удивительно, что звери быстро нагоняли, не оставив ни единого шанса на спасение.

Я умер.

Имя: Лост

Здоровье: 100/100

Уровень: 1 (13%)

Сила: 9

Ловкость: 9

Мастерство: 9

Интеллект: 9

Дух: 9

Удача: 9

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 3, 56%)

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

Дополнительные навыки:

[Пусто]

Я не потерял ни капли опыта... зато потерял характеристики! Это уже действительно серьезно! Смерти здесь не такие простые!

И все из-за этого ужасного навыка, который привлек ко мне сразу трех волков. Вероятность того, что я привлеку одного волка была всего 8%, а трех – и того меньше. Так что, скорее всего, этого больше не повторится.

Отложив свой "прогресс" в сторону, я решил на время выйти из игры.

В личном кабинете я использовал панель управления, чтобы привести в порядок своего аватара, так что он уже был не голым. В меню было множество вариантов одежды, в том числе и та, которую носит Лост, мой персонаж. Решение далось легко – я просто скопировал внешний вид персонажа из «Енд Онлайн».

Я решил не углубляться в параметры и, зайдя в настройки личного кабинета, нажал "Выйти из виртуальной реальности".

После того как я открыл глаза и снял шлем с головы, меня начало мутить от резкого перехода от светлой комнаты личного кабинета к темной спальне, которая освещалась одним только уличным фонарем. Однако это чувство быстро прошло.

Тот факт, что я не мог даже шевельнуть ногами, отдал прохладой изнутри. Схватив простыню, я подтянулся на руках, чтобы сесть.

Пожалуй, я не смогу продержаться долго – чувствую себя слишком истощенным в эмоциональном плане, опустошенным.

Сев в кресло, я передвинулся к компьютеру. На часах было 1:17 утра. Быстрый поиск в интернете выдал мне фанатскую вики по «Енд Онлайн». Это было именно тем, что мне было необходимо. На сайте была куча фактов и размышлений насчет особенностей игры. Например, боссы подземелий или система навыков.

Однако сейчас мне нужна была инструкция для новичков. Там описывался выход из церкви, и наставник, который не отойдет с дороги до тех пор, пока ты не поговоришь с ним. Но все, что сказано в той инструкции отличалось от моей ситуации.

Чем дольше я читал, тем сильнее клокотало во мне раздражение. Выходило, что, когда игрок называл ему имя, которое еще никто не занял, наставник давал пару стартовых золотых и позволял выбрать любой из шести доступных базовых навыков.

Сказать, что я был разозлен и обескуражен – ничего не сказать. Только попадись еще мне, мерзкий старикашка! Сломаю твою палку с камушком как прутик!

Там было еще много информации о навыках с подробными описаниями, методах прокачки, билдах и некоторых дополнительных умениях. Также я узнал одну интересную вещь. Оказывается, после двадцатого уровня можно было приобрести несколько базовых навыков от церкви любого стартового города за приемлемую цену в размере нескольких уровней.

Хотя, максимум, что можно получить – десять навыков:

1-я способность – 1 ур (стоимость)

2-я способность – 1 ур

3-я способность – 2 ур

4-я способность – 3 ур

5-я способность – 3 ур

6-я способность – 4 ур

7-я способность – 4 ур

8-я способность – 4 ур

9-я способность – 5 ур

10-я способность – 5 ур

К счастью, навыки можно было не только покупать, но и получать за выполнение квестов или достижений. Это спасет меня от лишней траты уровней.

Кстати, уровень в игре влиял только на максимальное здоровье персонажа, ману и выносливость, которая, в свою очередь, тоже кое на что влияла. Хотя, для того чтобы достичь нужного уровня выносливости для боевых искусств и маны для магии, понадобятся такие навыки как боевая доблесть и магическая сила.

Так же, я изучил информацию о боевых искусствах и навыках владения оружием, за которые система давала больше урона. Чтобы выучить их, нужно было выполнить атаку на высоком уровне навыка и тогда система ее засчитает. Большинство людей узнали эти приемы от

тренеров или других игроков. Но чтобы эффективно пользоваться оружием и боевыми искусствами, нужны еще специальные умения. В теории можно было использовать любое подходящее оружие, но без умения и опыта владения им, урон будет снижен в два раза, а боевые искусства заблокируются.

Характеристики персонажа напрямую зависели от времени, проведенного в игре и выполняемых действий. Например, игрок, который постоянно сражается мечом и щитом, всегда будет иметь высокие характеристики силы и выносливости. Смерть – самое ужасное, что может случиться, так как она отнимает статусы.

Было еще несколько интересных вещей о навыках.

Во-первых, это "Повышение навыка". Когда некоторые умения достигают максимального уровня (а иногда еще каких-то дополнительных критериев), появляется возможность повысить навык. То есть, получить новый навык, основанный на старом, но сброшенный до первого уровня. Если "повышения навыка" нет, тогда старые навыки останутся доступными навсегда, но получить новые, которые перейдут в такие специализации, как одноручный меч, двуручный меч, колющее оружие и экзотическое оружие, уже не удастся.

Во-вторых, о моем [Раздражении] на сайте ничего нет. К тому же, его нельзя было назвать обычным навыком, потому что он был привязан ко мне без возможности удаления. Я мог считать себя уникальным персонажем, но, по правде говоря, счастья мне это не доставляло...

Информацию, которую я нарыл на сайте, решил опробовать завтра же. В частности, меня интересовали казармы в Айсридже, где можно было получить такое умение, как военное искусство. Оно не только давало бонус к урону, но и доступ к некоторым необычным боевым искусствам! Все, что нужно было сделать для получения этого навыка – терпеть постоянные тренировки в течение недельного боевого курса.

Следующее утро началось с ноющей спины, ведь во время сна я не двигался, и мышцы сильно затекли. Я пришел в себя только к середине утра – слишком уж поздно лег спать. Жоэль и Шари были уже в школе. Кажется, они стали более самостоятельными с того момента, как я попал в больницу. Но кое-что меня все-таки волновало: они никогда не приводили никого из своих друзей домой. Может, девочки стеснялись, что живут в таком отстойном районе, по сравнению с остальными? Или они стеснялись меня? Я не знал причин этого, но, кроме этого, они точно так же никогда не уходили к друзьям и всегда возвращались домой ровно в четыре.

Я позавтракал остатками вчерашней пиццы. Вредно, но все же утром ничто не бодрит так, как холодная пицца.

Желая как можно скорее почувствовать ноги, я возвратился в комнату и надел шлем на голову. Перед тем как войти, я решил посмотреть варианты настройки личного кабинета. Количество разных элементов было просто огромно – копаться в них можно было очень долго. Не желая тратить на это много времени, я просто поставил посередине белый диван и кофейный столик. Добавил несколько чашек и самую обычную кофеварку. Когда вернусь сюда позже, добавлю что-нибудь еще.

При входе в игру, комната, где я находился, обратилась в пыль, превращаясь в привычный виртуальный мир. Я оказался возле церкви, где разлогинился вчера.

Вернувшись на главную площадь Айсриджа, я не услышал о себе ничего. Но это было, скорее всего, потому, что все люди, которые обсуждали меня вчера, сейчас были не в сети. Я направился на юг к центральной крепости, где, судя по описанию, должны были находиться

казармы.

Я прошел через много областей, где на домах висели объявления об аренде и продаже. Я с уверенностью мог сказать, что некоторые люди вели себя как самые настоящие магнаты – приобретали недвижимость и сдавали ее в аренду. Как по мне, так продажа дома намного более выгодна, нежели сдача в аренду.

В итоге, я пришел к некоему подобию Колизея. По обеим сторонам был ряд каменных изваяний, которые изображали каких-то воинов, на постаментах были выгравированы их имена. Пройдя мимо изваяний, я уперся в парадную дверь. За ней была почти пустая просторная комната. В самом конце секретарша в белой солдатской форме занималась бумажной работой за столом. У нее были светлые волосы, забранные в пучок, и простые прямоугольные очки.

Когда я подошел ближе, секретарша подняла глаза и спросила:

- Что Вы здесь делаете? Это не место для туристов.

- Извините, я пришел сюда, чтобы стать сильнее, – ответил я так вежливо, как только мог.

- Не мои проблемы. Вы мне не нравитесь, в вас есть что-то отталкивающее. Не думаю, что Вам можно доверять, – и снова моя чертова аура гнева!

- Но я должна следовать уставу. Прочитайте и заполните анкету. Затем, пройдите через дверь слева и по коридору до тренировочного зала. Наставник Маркус будет вашим инструктором.

Не знаю, кого мне благодарить, но, похоже, что в этом месте эффект моей ауры почти не действовал.

Секретарша дала мне заполненную анкету. От меня требовалось только вписать свое имя и расписаться. Прочитав анкету дальше, я заметил, что за мою смерть на арене Военные Силы Айсриджа (или сокращенно ВСА) никакой ответственности не несли.

В это время в казармы зашел другой игрок. Он тоже взял анкету и начал ее заполнять.

Кинув на него взгляд, я впал в ступор. Этот блондин... хотя, его волосы, скорее, были золотистого цвета – ни длинные, ни короткие, что-то среднее. Яркие голубые глаза и солидное телосложение. Ростом он был выше меня на целую голову, а лицо было настолько благородным, будто он только и делал, что боролся во имя слабых и немощных. Человек, который находился рядом со мной, был самой настоящей реинкарнацией принца из сказок, не иначе!

Он даже не читал анкету – просто подписал и ушел на тренировочную площадку, не обращая ни на что внимания. Я отправился следом. Может, парень и был одет в такую же одежду новичка, но эта аура силы и уверенности показывала насколько огромная разница была между нами.

Мы вышли на тренировочную площадку, размеры которой были где-то тридцать на пятьдесят метров. Здесь уже находилось еще несколько человек, выстроившихся в шеренгу, и манекенов, засыпанных снегом. Не представляю, как, но на полу снега не было. Одна только грязь.

Самый огромный мужик, которого я когда-либо видел, осмотрел нас с ног до головы. У него были густые стриженные волосы, четыре шрама через все лицо, имевшее хищные звериные

черты, и толстые медные латы, которые закрывали все до самого подбородка.

Повернувшись к "прекрасному принцу", он обратился к нему:

- Ты! Как зовут? Мне кажется, из тебя выйдет толк, - с легким кивком он произнес одну из фраз, о которых я читал в интернете. Все они были примерно одинаковыми, и немного менялись в зависимости от телосложения собеседника.

- Сир Лоуренс! Рад с вами познакомиться, наставник! - сказал тот в ответ громким, привлекающим внимание голосом и вытянулся по струнке. Что не так было с его именем? Он и в самом деле хотел стать сказочным рыцарем-героем?

- Хм... Подбери себе что-нибудь там, - наставник кивнул на четыре стойки с оружием и щитами в углу поля:

- Покажи мне, на что способен. Отработай сто ударов на манекене.

Прижав руку к животу вдоль талии, Лоуренс коротко поклонился и ответил:

- Как прикажете, наставник.

Он взял длинный стальной меч и каплевидный щит, перешел на пустое место посередине поля и начал старательно избивать манекен с разных углов и позиций.

Наставник повернулся ко мне и некоторое время просто смотрел сверху вниз, не произнося ни слова. Вены на его шее вздулись, и я даже начал опасаться, что они сейчас взорвутся. А потом наставник вдруг начал орать:

- Отлично! Ничего не хочешь сказать в свое оправдание, гнида!?

Я просто остолбенел от такой резкой смены его настроения.

- ...

Я не мог выдавить из себя ни слова. Мой лоб начал обильно потеть, а я сам - краснеть от смущения.

- Ничтожество! - крикнул он. Все прекратили свои дела и глазели в нашу сторону. Даже наш "прекрасный принц" повернулся и с жалостью посмотрел на меня. Хотя, нет, это была не жалость, а злорадство!

- Бегом! Оружие! К пугалу! Бей! Четыреста раз! - наставник, похоже, потерял способность разговаривать нормально. Это, не говоря уже о том, что я должен был выполнить работу в четыре раза большую, чем новый любимчик наставника! Но как бы мне ни было обидно, следовать приказу все равно пришлось. Я подбежал к стойкам, и прикинул, что из всего этого наиболее мне подойдет.

В который раз мой навык показывал, насколько он ужасен. Поэтому, в сложившейся ситуации, самым главным для меня было: суметь убежать, когда тот или иной противник решит покуситься на мою жизнь. А раз так, мне нужно было что-то такое, что не замедлит движение.

Я выбрал короткий меч, длиной приблизительно до предплечья - с ним я должен был быть более проворным. Окинув взглядом щиты, я понял, что даже самый маленький из них будет сковывать меня, поэтому я взял еще один меч, идентичный первому.

Я был всего лишь игроком без щита, который отрабатывал удары на манекене. Так почему все вокруг опять обсуждали меня?!

– Что за идиот? Он просто умрет без щита! Должно быть, он полный нуб, раз не понимает этого!

– Да, но есть много людей, которые не используют щиты. Просто играть становится сложнее...

– Я бы не хотел быть с ним в пати. Прикрывать того, кто своими коротенькими зубочистками и ударить нормально не сможет? Не надо мне такого счастья!

– Как у него получилось так взбесить наставника? Никогда не слышал о таком!

Извините, но с моим [Раздражением] вряд ли кто-то сможет прикрывать меня. Все противники будут агриться и сделают все от них зависящее, чтобы напасть именно на меня, а не на кого-то другого. Пожалуй, из меня мог бы выйти отличный танк, однако, это не подходило для одиночной игры. К тому же, радиус действия навыка был целых двадцать метров.

Игнорируя их обсуждения, я продолжил наносить удары по манекену с хорошим темпом. В местах разрезов и уколов оставались красные росчерки, которые сравнительно быстро исчезали. То же самое, кстати, было и с монстрами. Это было сделано не только, чтобы предотвратить любые жалобы и вопросы, но и чтобы снизить нагрузку на сервер за счет меньшего количества процессов.

Пару раз в поле зрения появлялось окошко, которое говорило о том, что мои характеристики изменились. Увеличились, в основном, сила и мастерство.

После двух сотен ударов меня кто-то толкнул в спину. Это было совсем не больно, но система все-таки сняла единицу здоровья. Обернувшись, я увидел наставника, который сидел на корточках с мечом наголо и тыкал в меня рукоятью.

– Шевелись! Я тут состарюсь, пока ты выполнишь задание! Сейчас! Бей! Быстрее!!!

Невероятно! Еще сотня таких ударов и я сдохну! Как только этот парень может быть таким бессердечным!

Я увеличил темп и начал бить быстрее. Мои статки, преимущественно ловкость, росли быстрее. После очередной сотни ударов, здоровье просело на сорок пунктов. Осталось всего шестьдесят, но усталость уже давала о себе знать. Мечи тяжелели, движения становились более вялыми.

А вот наставник, наоборот, начинал тыкать меня быстрее – здоровье проседало в ускоренном темпе. Все вокруг уже давно закончили выполнять задания, но мучитель не обращал на них никакого внимания, продолжая с упоением изводить меня.

– Слишком медленно!!! Ты – не жилец!

Конечно, не жилец! Особенно, если ты будешь продолжать тыкать в меня мечом!

Остальные ученики с интересом наблюдали за мной. Кое-кто даже делал ставки: успею ли я закончить задание или умру раньше.

Быстрее! Быстрее!!! Мне нужно двигаться быстрее!!!

Я уже почти не вкладывал силу в удары. Я был сконцентрирован только на том, чтобы клинки

хотя бы просто касались манекена. Ловкость и мастерство снова ползли вверх, становясь основными характеристиками.

Здоровье начало мигать красным. Оружие оттягивало руки, словно свинцовое, но я не мог взять все и бросить! Я сбился со счета и уже почти не чувствовал рук, как вдруг болезненные тычки в спину прекратились, а сам наставник поднялся. У меня осталось всего четыре очка здоровья. Будь я с мечом и щитом, ни за что бы не закончил бы это задание. Просто не смог бы колотить по манекену так быстро.

- Хмпф, еле успел, - наставник ненадолго затих:

- Похоже, тебе нужно что-то, чтобы сбросить усталость?

Неужели, после того как я выполнил задание, он стал относиться ко мне лучше?

- Круги! Вокруг поля!! Двадцать!!! - конечно же, нет. Я даже не расстроился, хоть и чувствовал, что на этом все не закончится. Но отступить было ниже моего достоинства.

Большинство зевак были ошеломлены происходящим, хотя некоторые смеялись: две девушки, противно хихикали над моими неудачами. Но наставник сделал им замечание и наконец-то отправил всех нарезать круги по полю. Для них было пять кругов - проще простого, тем более с полным здоровьем.

Тем временем, мои ноги едва передвигались, но я старался бежать так быстро, как только мог. Лишь бы наставник не начал гоняться за мной со своим мечом или чем-то еще, что могло бы превратиться в орудие убийства.

После десяти кругов меня посетило нехорошее чувство, и я прибавил в скорости. Как оказалось, не зря. В стену, там, где я только что был, что-то врезалось. Виножник произошедшего с лицом заядлого садиста поднял с земли новые камушки и готовился швырнуть их в меня.

Мое здоровье восстановилось до 20%, скорость прилично выросла, так что я был достаточно проворен, чтобы уклоняться от снарядов. Другие ученики давно отдыхали - им даже наскучило смотреть на мои мучения.

Неожиданно, через пять кругов, что-то прилетело мне в голову, забрав два очка здоровья. Точность наставника заметно возросла, и теперь каждый его удар добавлял мне все больше усталости, делая тренировку по-настоящему сложной и невыносимой. Пытаясь избегать камней, я кувыркался, припадал к земле, а иногда резко останавливался, как вкопанный, чтобы пропустить снаряд мимо себя.

Пригнувшись на последнем круге, я увернулся от двух последних камней, на что учитель недовольно цыкнул.

Извините меня, наставник, но я не сдамся! Буду продолжать Вам назло!

После этого тренировочный день закончился, и наставник попросил прийти на рассвете следующего дня.

Ночью в игре было невероятно темно. Без факела или другого источника света, увидеть что-либо было невозможно. Луна давала немного света, но для битвы этого было недостаточно. К счастью, все улицы города были хорошо освещены фонарями, поэтому можно было

передвигаться, ничего не опасаясь.

Если играть слишком долго, усталость проявит себя даже в игре. Чтобы избежать этого, можно было лечь спать прямо в виртуальной реальности, и в реальном мире организм также будет отдыхать, словно Вы спите по-настоящему. По всей видимости, ВЛ в это время находится в режиме ожидания, что позволяло отдыхать до игрового утра, после чего шлем снова активировался и будил игрока. Но в игре не было ничего, что могло бы заменить пищу. Даже если перекусить здесь, появлялось чувство сытости, однако, самому телу это ничего не давало.

Я вышел из игры и вернулся к реальности. У меня не было денег, чтобы отдохнуть на каком-нибудь постоялом дворе. Конечно, Жоэль и Шари были дома и устраивали бардак на кухне.

- Вы, двое, как сами думаете, чем занимаетесь?

- Ну-у... мы были голодны и хотели кушать, - почти забравшись на кухонный шкафчик, с глупой улыбкой ответила за двоих Шари.

- Еда заканчивается. Давайте, купим что-нибудь на ужин и на ближайшие пару дней.

- Хорошо, тогда пойдем! Могу я сегодня что-нибудь приготовить? - мило улыбнулась Жоэль, надеясь стрясти с меня разрешение на вторую попытку приготовить ужин.

- Извини, но после прошлого раза я лучше сделаю это сам. Давай, я научу тебя готовить позже? - отказал я. Недавно ночью она чуть не сожгла кухню. Думаю, ей лучше подождать и поучиться немного перед тем, как снова подходить к плите.

Некоторое время они дулись, но потом мы все вместе пошли в магазин. Хорошо, что он находился неподалеку. Это избавило нас от многих проблем с моим передвижением.

На ужин были спагетти болоньезе - они были дешевые, быстро готовились и нравились девочкам. Также мы купили еды для нескольких обедов и ужинов, чтобы следующий поход в магазин был нескоро.

После уборки девочки стали играть в настольные игры в гостиной, а я возвратился в «Енд Онлайн». Нужно было успеть прежде, чем рассветет.

Весь этот день оказался таким же выматывающим, как и прошлый. Может, даже хуже. Я стал свидетелем очередной похвалы "прекрасного принца". Неудивительно, что две единственные девушки тут же стали его фанатками. Хотя большинство игроков все-таки бросали в его сторону презрительные взгляды.

Две недели непрерывных попыток наставника убить меня тренировками значительно повысили мои характеристики, особенно ловкость. Так же общение с наставником подняло до небес уровень моего вредоносного навыка.

[Раздражение] (Ур 9, 87%) - пассивный

Люди, с которыми Вы общаетесь, относятся к Вам более враждебно, а монстры нападают чаще.

Ур 9:

- НПС доверяют Вам на 18% меньше

- Каждые 30 секунд с 17% шансом монстры вокруг получают статус «Агрессия»

- Статус будет длиться 2 минуты

Этот навык привязан к вашей душе и не может быть убран.

Все, кто начинал тренироваться со мной, закончили еще в течение первой недели. Я же был вынужден продолжать, хотя людей, желающих тренироваться, только прибавлялось. Это место оказалось довольно популярным. А еще, здесь был я – ученик, которого всей душой ненавидел наставник.

В последний день моих тренировок он вдруг подозвал меня к себе. Я даже немного смутился, когда наставник привел меня в небольшую комнату, положил руку на плечо, посадил за стол и похвалил мое усердие. Все это казалось мне чем-то нереальным, учитывая его отношение ко мне.

- Поздравляю, ученик, ты стал сильнее, чем раньше, – суровый обычно голос внезапно стал мягким.

- Не знаю, как отблагодарить Вас, Вы столько для меня сделали, – это была чистая правда. После всего, что мне пришлось пережить, характеристики значительно увеличились, и я даже разработал свой собственный стиль боя двумя мечами.

- Хорошо. Но вначале я был очень недоволен тобой. Просто глядя на твое лицо, мне хотелось бросить твой труп гнить в тюремной камере, – он говорит совершенно серьезно, и мы оба знали это:

- Но своим характером ты доказал, что я ошибался. Твои тренировки превышали обычные требования к ученикам. Они дали тебе навыки и собственную технику.

- Я не мог сдаться, и сейчас очень рад, что дошел до конца.

- Это хорошо, потому что я хочу поручить тебе кое-что, – не оставляя шанса ни согласиться, ни отказаться, он продолжил:

- Видишь шрам на моем лице? Его оставил Великий Белый Волк, порождение самого Фенрира[2]. Из-за моих обязанностей защитника города я не могу пойти и отомстить ему. Поэтому, я прошу тебя сделать это за меня.

Новое задание: Убейте Великого Белого Волка.

Наставник Маркус просит Вас убить Великого Белого Волка, который оставил шрамы на его лице.

Волк живет в пещере на горе к востоку от города.

Отказ или провал задания уверит наставника, что Вы слабее личинки, и он больше никогда не будет вас тренировать снова.

Ранг: Редкий

- Хорошо, я убью его и принесу его труп, – по крайней мере, это будет великолепной проверкой моей новой силы. Однако ни в коем случае нельзя было провалить это задание, иначе наставник никогда больше со мной не заговорит.

- ОТЛИЧНО! Возьми с собой свое оружие, новый навык, и отправляйся выполнять задание! –

наставник снова говорил чересчур громко. В любом случае, прямо сейчас я не только заработал подходящее оружие, но и получил уведомление о новом навыке. Смахнув оповещение, я зашел в свой статус и потерял дар речи. Вместо обычного навыка военного дела, был навык на целую ступень выше:

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 1, 0%) – пассивный

Вы завершили курс тренировок в Военной Академии Айсриджа. Вы показали свою решимость перед лицом самой смерти и профессионально овладели короткими мечами.

Ур 1:

- Отвага в бою: +2

- Владение коротким мечом

- Бонус к атаке короткого меча: x1.1

Ловкость: +6

Сила: +4

Мастерство: +4

Не верю своим глазам! Это даже намного лучше того, о чем писали в интернете! + 2 к отваге в бою дает гораздо больше, чем целая шкала выносливости!

Имя: Лост

Здоровье: 100/100

Выносливость: 80/80

Ур 1 (13%)

Сила: 15 +4

Ловкость: 26 +6

Мастерство: 18 +4

Интеллект: 9

Дух: 9

Удача: 9

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: –

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 9, 87%)

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 1, 0%)

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

Дополнительные навыки:

[Пусто]

Говорят, что навык [Доблесть] – единственный навык, который при наличии отваги в бою дает сразу +50 к выносливости и позволяет использовать боевые искусства с любым хорошо знакомым оружием уже на первом уровне!

На следующее утро я вышел из Айсриджа через восточные ворота. Перед этим я создал в личном кабинете самую простую кровать и проспал на ней три часа. У меня до сих пор не хватало денег ни на зелья, ни на что-либо еще, однако я все равно был рад своему первому заданию.

Кстати, у меня еще был журнал, в котором записывались как завершенные, так и текущие квесты с прогрессом их выполнения. Первая страница была озаглавлена как "Мечь наставника", под ней был детально записан весь наш диалог, под которым стоял статус "Не завершено".

Восточная часть пригорода мало чем отличалась от западной. Разве что деревья стояли не так плотно, а на горизонте виднелись большие холмы с горными пиками позади. Также здесь было гораздо больше волков и сравнительно мало игроков, несмотря на то, что сейчас в реальном мире было послеобеденное время, а это самый час-пик для серверов.

Волки заметили меня и тут же кинулись в атаку. Отбросив обоих одним ударом, я удивился насколько быстрыми стали мои движения. Одна атака снимала у них по сорок процентов здоровья.

После двух недель тренировок наставника эти волки казались такими медленными и предсказуемыми! Я быстро закончил с ними и направился к горам. К своей цели, Великому Белому Волку, который должен был обитать в самой дальней части пещеры.

Пока добирался до горного хребта, я успел получить три уровня, еще три – пока разыскивал пещеру. Таким образом, я довольно легко взобрался на седьмой уровень. [Улучшенное Военное Дело] поднялось до пятого уровня, [Раздражение] – до десятого. Мой уровень здоровья теперь был выше на шестьдесят семь пунктов, а выносливость – на тридцать. [Улучшенное Военное Дело] со своим великолепным эффектом делало меня еще сильнее.

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 5, 17%) – пассивный

Вы завершили курс тренировок в Военной Академии Айсриджа. Вы показали свою решимость перед лицом самой смерти и профессионально овладели короткими мечами.

Ур 5:

- Отвага в бою: +2
- Владение коротким мечом
- Бонус к атаке короткого меча: x1.5

Ловкость: +6

Сила: +4

Мастерство: +4

Пещеру я нашел в нескольких минутах ходьбы от подножия гор. Изнутри она была тускло освещена случайными вкраплениям руды в стенах. То, что эта нужная мне пещера, я понял, когда заметил огромное количество волков внутри. К сожалению, они были сильнее тех, что я встречал по дороге, поэтому на одного волка приходилось тратить не меньше двух ударов.

Я так же изучил новый прием, который назывался [Тройной Выпад]. Он тратил пятнадцать очков выносливости и позволял нанести два быстрых колющих удара одним оружием и более мощную атаку вторым. Этот прием убивал волков с одного раза, но моя выносливость восстанавливалась не быстро, так что много им не получалось пользоваться.

В пещере снега почти не было, а путь был только один. Изредка в туннеле попадались развилки, и неверные направления резко заканчивались тупиками, где поджидала засада или ловушка. В основном, я использовал [Раздражение], чтобы выманивать монстров по одному, но изредка на меня бросалось гораздо большее количество противников. В какой-то момент на меня напало шесть волков. В своей кровожадности они запросто конкурировали даже с наставником. Я потерял большую часть здоровья, выносливости, заработал одышку, но, к счастью, остался в живых.

Через десять минут "разминочных" боев я вышел к огромной открытой пещере. Зрелище внутри потрясло воображение. Несмотря на время года снаружи, здесь росла сочная трава, яблони создавали удивительный пейзаж – их ветви смыкались над головой, как навес, полностью закрывая собой свод. Я слышал грохот водопада где-то на другом конце пещеры, а сверху из двух отверстий на все это великолепие лился яркий теплый свет, какой обычно бывает весенним утром. Я словно попал в другой мир.

Неожиданно раздался вой. Такой сильный, что я почувствовал вибрацию земли. Из-за деревьев вышел волк. Он был больше меня в полтора раза, с острыми, как бритва, когтями, белоснежной шерстью и удивительными голубыми глазами. Зверь рычал, обнажая клыки, из его пасти капала слюна. Сейчас у меня было восемьдесят процентов здоровья и шестьдесят очков выносливости. Я подозревал, что его выманила моя аура, хоть и не мог сказать наверняка. Однако, сейчас это меня не очень-то интересовало.

Все посторонние мысли покинули меня, как только волк молниеносно сократил дистанцию и одним ударом чудовищных когтей отправил меня в полет. Я врезался в дерево, здоровье просело до пятидесяти процентов, а значок в углу поля зрения показал эффект оглушения.

Будто зная, что я не могу пошевелиться, волк моментально развернулся и помчался в мою сторону. Ему оставалось сделать всего несколько шагов до меня, но эффект оглушения пропал, и я прыгнул на яблоню позади себя буквально за секунду до очередного сильного удара. Взобравшись выше и перепрыгнув на соседние деревья, я понял всю ценность ловкости как характеристики. Правда, несколько раз я чуть не свалился – руки были заняты мечами, поэтому не было возможности даже за ветку схватиться. Все, что мне сейчас оставалось, это балансировать.

Тем временем Великий Белый Волк следил за моими движениями и преследовал по земле. Я был несколько напуган. Если бы он был немного больше, то с легкостью подпрыгнул и стащил меня вниз.

Восстановив десять процентов здоровья и всю выносливость, я кинулся вниз и вонзил оба клинка в череп зверя. Приземлившись на землю, я вытянул руку для активации [Тройного Выпада], целясь в живот, так как от первой моей атаки волк удачно встал на дыбы.

Я был предельно сосредоточен. После того как навык активировался, я резко разорвал между нами дистанцию. Пусть противник и был гораздо больше и сильнее, но теперь он явно опасался меня. После того, как я снял у него сорок процентов здоровья, нанося идеальные критические удары в уязвимые точки, я превратился в серьезную угрозу. Мне тоже следовало бы быть настороже, но волк атаковал слишком неожиданно. К тому же, он атаковал связками из нескольких ударов. Пытаясь уклониться от самых опасных ударов, я в итоге пропускал тот, что снимал половину оставшегося здоровья.

И у волка, и у меня было всего тридцать процентов здоровья, мы оба были измотаны и тяжело дышали, но волк пока явно одерживал верх. Моих сил уже не хватало, чтобы снова взобраться на дерево, а волк не мог уже атаковать так быстро, как в начале.

Мы метались между стволами яблонь, обмениваясь ударами. Атаки когтями я отражал, а один раз еле увернулся от пасти – это было очень близко. То, что чаша весов в этой битве вдруг качнулась в мою сторону, было не что иное, как удача. Неожиданно, волк начал хромать, и я получил полное преимущество в скорости. Короткий росчерк меча и [Тройной Выпад] пробили открытый участок шеи противника.

Битва закончилась.

Я почувствовал себя чуточку виноватым – он был таким красивым существом. Но, как и любой босс, он был обречен на смерть с самого начала. Рано или поздно, не я – так кто-то другой.

Похоже, во время битвы у меня несколько раз поднялся уровень, системное окошко показывало хорошую добычу: гигантский белый клык, огромную белую волчью шкуру – квестовый предмет и какой-то элемент для крафта. Несмотря на это, я чувствовал себя

выжатым, словно лимон.

Исследовав пещеру, я нашел водопад, который слышал до этого, и огромных размеров пруд в самом конце пещеры. В центре находился небольшой холм, без какой-либо растительности на нем. Полуденное солнце светило прямо в отверстие в потолке, освещая склон, купающийся в его теплых лучах. Думаю, взрослый мужчина мог бы легко скатиться по нему, хоть я и сомневался, что после этого он выживет.

Поднимая с земли яблоки, которые были сбиты с веток нашей битвой с волком, я складывал их в инвентарь. Теперь у меня был запас пищи. Некоторые я все же съел. Оказалось, в этой игре бывала вкусная еда, особенно эти яблоки. Полностью восстановившись, я взобрался на дерево, чтобы собрать еще больше фруктов.

Мой журнал обновился – туда было добавлено описание моей битвы с боссом. Причем, история была написана таким высокопарным слогом, что можно было спокойно петь по этому тексту балладу. А это было первым в моем списке, чего я точно не стал бы делать, даже если от этого зависела бы моя жизнь!

Покинув пещеру, я направился к Айсриджу. Падающий снег и яркое солнце заставляли белый город сверкать, создавая невероятную картину. Это было одним из самых красивых зрелищ, которые я когда-либо видел.

Я возвратился в Военную Академию Айсриджа до наступления сумерек. Новички, как и все остальные ученики, уходили группами по два-три человека, болтая, будто школьные друзья. Я замечал и тех, с которыми учился. Но из-за того, что я ни с кем не общался, не обращал на них внимания. Зато меня, похоже, узнавали – в чьем-то разговоре я услышал фразу: "преступник вернулся". Но у меня было слишком мало времени, чтобы тратить его на них, так что я просто всех игнорировал и двигался дальше.

Я застал наставника Маркуса, когда тот уходил с поля и окликнул его.

– Наставник, задание выполнено. Я убил Великого Белого Волка, – я не видел смысла в том, чтобы кружить вокруг да около. Да и наставник тоже не любил разводить длинные разговоры.

– Тихо! Ты хочешь, чтобы все знали, о чем я тебя просил?

Думаю, нет. Неужели я первый кто нашел и выполнил этот квест? Это почти нереально, учитывая количество людей, учившихся здесь.

Перед тем, как продолжить, наставник отвел меня в помещение, где он и дал мне этот самый квест.

– Итак, Белого Волка больше нет? Докажи это.

– Хорошо, надеюсь, этого будет достаточно, – я вытащил из инвентаря огромную белую шкуру и положил ее на стол. Шкура соответствовала размерам зверя, так что это было прекрасным доказательством.

Ваше задание успешно выполнено.

– Господи! – при виде шкуры наставник выпучил глаза от удивления:

– Со времени нашей битвы он увеличился вдвое!

Теперь, когда он упомянул об этом, я заметил, что шрам на его щеке не соответствовал размерам когтей белого волка. Похоже, как детектив я полностью провалился.

– Хорошо, тебе нужна награда за такую работу. Вообще, я и не думал, что ты сможешь ее выполнить. Подожди одну минутку, – он не кричал, как прежде, и это выглядело очень непривычно. Наставник схватил шкуру и отправился в соседнюю комнату.

Из комнаты доносился ужасный шум, треск и стук, который сопровождался отборными проклятиями. Такие звуки чаще всего встречались в фильмах ужасов...

Наставник Маркус возвратился, держа в руках белоснежную мантию. Длинной она доходила мне до лодыжек, так же у нее было несколько дополнительных слотов хранения и капюшон. Изнутри мантия была подбита мехом волка, который, впрочем, был подстрижен примерно до половины первоначальной длины. Мех был не очень густой, но качество материала, безусловно, радовало.

– Этот плащ будет очень хорошо защищать тебя от холода. Как броня он бесполезен, но его можно накинуть на любые доспехи. Так же, тебе лучше прятать лицо под капюшоном, иначе глядя на него, начинаешь чувствовать необузданную ярость и желание убивать! Но капюшон будет сковывать твои движения, так что для боя он не подходит. Так же, у меня есть несколько монет в качестве награды. Это достаточно хорошие деньги, так что не трать их понапрасну и подбери для себя подходящее снаряжение.

Он протянул мне три золотых монеты и мантию. Я с трудом сдерживался, чтобы не заплакать от радости. Этот чудо-плащ защитит меня от действия моей ауры гнева!

Надев плащ, я почувствовал, как температура вокруг меня повышалась, а тело согревалось.

– Кстати! Ты никогда не говорил мне своего имени! Как тебя зовут? – я был не до конца уверен был ли это вопрос это или приказ, но секретом такая информация не была.

– Я Лост.

– Ха-ха-ха!.. Лост! Какая жалость! – что ж, это вполне ожидаемо. Я развернулся, чтобы уйти подальше от этого ребенка, которого по ошибке сделали наставником, однако, у него нашлось для меня кое-что еще:

– Обязательно приходи, когда захочешь стать сильнее! Я буду обучать тебя пер-со-наль-но! Ха-ха-ха-ха...

Нет уж, спасибо, больше я себя в этом месте не увижу! Хотя странности иногда случаются. Вполне возможно, что когда-нибудь я снова приду сюда...

Я вышел из ворот академии. Мне нужно было найти нормальную броню, но сейчас все магазины были закрыты, так что это подождет до утра.

Имя: Лост

Здоровье: 167/167

Выносливость: 113/113

Уровень: 10 (42%)

Сила: 17 +4

Ловкость: 29 +6

Мастерство: 20 +4

Интеллект: 9

Дух: 9

Удача: 9

Слава/Позор: 0

Репутация: +0

Покровительство богов: -

Вера: 0

Используемые навыки:

[Раздражение] (Ур 10, 21%)

[Улучшенное Военное Дело] (Ур 6, 12%)

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

[Пусто]

Дополнительные навыки:

[Пусто]

Зимний Плащ Белого Волка

Сделан из шкуры Великого Белого Волка неизвестным портным с навыками мастера. Защитит от любого холода, а капюшон скроет ваше лицо, так что никто не сможет Вас узнать.

Требования:

- Уровень: 10
- Ловкость: 15
- Мастерство: 11

Характеристики:

Защита: +4

Прочность: 50/50

Вес: 5,6 кг

Сопротивление к холоду: +40%

Сопротивление к огню: -10%

Способности:

- Регулирует температуру вокруг хозяина, делая ее комфортной
- Когда капюшон скрывает лицо, отношения с НПС не могут быть изменены в хорошую или плохую сторону.
- Когда капюшон одет, на 50% снижается скорость.

[1] Очень хотелось дать ему имя «Потрачено»)

[2] Огромный волк в скандинавской мифологии, подробнее

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/11304/218829>