

Бедная серебряная жила, вероятность нахождения серебра 35%, вероятность нахождения иных примесей 55%, особенности отсутствуют.

Инфоокно, выскочившее прямо над выступающей из земли каменной глыбой, не радовало чем-то сверх неординарным. Да и само название несколько не соответствовало месту, более подходило бы назвать его заброшенной или обрушенной шахтой. Именно так было бы более подходящим, наличие полусгнивших вагонеток, проржавевших рельс и останков инструмента, торчащего из-под кусков камня, заваливших вход, явно указывало именно на такое название. Если бы не густая высокая трава, то это место можно было бы заметить по останкам сарайчиков, а так холмик небольшой, похожий на своих соседей.

Но, признаюсь, я не огорчился по поводу бедности шахты, молча достав свиток и активировав его. Тут же рядом появился седовласый старец, не обративший на меня никакого внимания, сразу же подойдя к камню. Дотронувшись, он будто бы что-то прошептал и тут же истаял, а каменная порода будто бы окрепла, чуть изменив цвет. Вновь активирую инфоокно.

Богатая серебряная жила, вероятность нахождения серебра 65%, вероятность нахождения иных примесей 25%, вероятность нахождения золота 2%, вероятность нахождения мифрила 0,02%, особенности: неиссякаемая.

- Опаньки! – восклицаю, начиная про себя пытаться посчитать, сколько нужно перелопатить тонну породы, чтобы набрать тонну мифрила. Разум утопает в расчетах, а ноги уже сами несут к золотой шахте, и руки им помогают, точнее лапы. А позади не отстает волчья свита, радующаяся столь резвой прогулке.

Истощенная золотая жила, вероятность нахождения золота 10%, вероятность нахождения иных примесей 75%, особенности отсутствуют.

Активация свитка, появление старца, благословение приложенной рукой.

Золотая жила, вероятность нахождения золота 40%, вероятность нахождения иных примесей 35%, вероятность нахождения чистого золота 0,05%, особенности: неиссякаемая.

- Что-то слабовато, - рука вытащила еще один свиток, нажимаю активацию.

Внимание! Улучшить шахту можно лишь единожды. Активация Благословения Макария Великого отменена.

- Облом, - бурчу себе под нос, сквозь силу уходящий прочь, борясь с вдруг пробудившейся золотой лихорадкой.

Если бы у меня были эфемерные жаба и хомяк, кому многие любезно приписывают пороки алчности и жадности, то они именно сейчас отделились, материализовавшись и вооружившись

инструментами, уже бы всю долбили породу. Надо бы побыстрее отсюда свалить, а себе в память сделать зарубку, чтобы у шахт постоянно добычу контролировали волки, дабы не провоцировать на случайное попадание добываемой руды в сапоги, да карманы.

Я не пожадничал и улучшил оставшиеся шахты.

Богатая медная жила, вероятность нахождения меди 65%, вероятность нахождения азурита или малахита 15%, вероятность нахождения иных примесей 10%, вероятность нахождения золота 0,05%, особенности: неиссякаемая.

Богатая железная жила, вероятность нахождения железа 75%, вероятность нахождения чистого железа 15%, вероятность нахождения иных примесей 10%, вероятность нахождения золота 0,005%, особенности: неиссякаемая.

Богатая оловянная жила, вероятность нахождения олова 55%, вероятность нахождения железа 21%, вероятность нахождения иных примесей 15%, особенности: неиссякаемая.

Богатое угольное месторождение, вероятность нахождения угля 55%, вероятность нахождения кузнечного угля 30%, вероятность нахождения алмаза 5%, особенности: неиссякаемая.

Побегать пришлось изрядно, что, в принципе, на пользу, так как я получил возможность обследовать новые территории и теперь явно представлял, где что находится. Особенно меня интересовали пещеры, а точнее их местоположения и размеры, так, приблизившись, я явственно ощутил на себе причину желания остальных убраться подальше. Точнее, системное окно информировало, что на меня было оказано воздействие страхом, но безуспешно. Выскочившее инфоокно над пещерой торжественно сообщило, что таковая являлась входом в одноразовое подземелье для 50 участников, рекомендуемый уровень не указывался. Другие пещеры были примерно такими же, информация разнилась в численности группы. Максимальная позволяла взять с собой две сотни, включая меня, и все оказались одноразовыми, что несколько огорчало по объективным для любого геймера причинам. Что ж, надо идти готовиться.

Новоград обрел свой облик, не окончательный, еще много чего предстоит сделать. Но когда-то зеленеющий холм исчез белокаменными двухэтажными домами с зеленой черепицей. Общая стилистика зданий подчеркивала именно славянские корни, не знаю, как это было достигнуто, но вроде бы полностью каменный дом больше походил на избу, хоть и несколько измененную, чем европейскую или иную какую архитектуру.

Нет, меньше недели понадобится гномам, вон уже во всю работают по периметру, укладывая фундамент под будущие башни и стены. Проект меня более, чем удовлетворил: крепостная стена шла не по кругу, как обычно делали, а больше походило на солнце, испускающее лучи, оканчивающиеся башнями. Точнее, по кругу устанавливались башни, соединяемые между собой стеной, идущей по вогнутой дуге. Таким образом, решившие подкатить к стене осадную лестницу или башню, попадали под обстрел с трех сторон. Само собой, такая форма снижала число стреляющих по врагу на упреждение при подходе, но тот обычно не подходит, пока

работают осадные орудия, а для них у меня будут иные сюрпризы, позаимствованные из истории.

Внимание! Число проживающих на вашей территории превысило 2000! Уровень Новогграда увеличен до 3!

Получено достижение «Градостроитель», складывается ощущение, что кто-то в детстве любил лепить из песочка всякие куличики.

Внимание! Во славу Перуна возведен Храм, святое для верующих место воплощено близ Новогграда.

Внимание! Мир узрел сошествие Божества!

Внимание! Великий Перун посетил вашу землю. Отношение северосов достигло максимума. Кто вас не почитает, тот не северос.

Внимание! Мир узрел сошествие Божества!

Внимание! Мать-Сыра Земля посетила вашу землю. Отношение северосов достигло максимума. Кто вас не почитает, тот не северос.

Внимание! Храм Перуна сливается с Храмом Матери-Сырой Земли, созидавая Великий Храм Порядка! Новогград наречен Святейшим Градом Порядка!

Внимание! Перун нарекает земли Новогграда святыми. Дружина Новогграда при защите получает увеличение параметров на 25%, защита от Хаоса на 50%. Захватчики на территории Новогграда слабеют на 5% каждый день осады.

Внимание! Мать-Сыра Земля нарекает земли Новогграда святыми. Земли становятся плодородными, урожайность увеличивается на 50%. Животные, птицы и рыбы становятся плодovitее на 20%.

Внимание! Разблокировано скрытое достижение города «Святой город». Уровень города автоматически увеличен до 10 уровня! Защитные свойства всех сооружений увеличиваются на 25%, уровни на 5!

Получено достижение «Ловец роялей», администрация уже давно задумалась и следит за вами, решая: вы или сверх удачливых человек, или мастерский читер. Но так или иначе, хорошенько намыльте веревочку – пригодится.

Резкий марш-бросок на всех четырех лапах не дали желаемого результата, я не успел, хотя город и опустел, и никто не мешал мне, бегущему со всех лап по улицам.

Вокруг созданной реликвии толпились все горожане, среди которых затесались и гномы. Не знаю, что точно произошло и сожалею об этом, но толпа не ликовала, выражая свое восхищение, напротив, вокруг царила полнейшая тишина как среди местных, так и оказавшихся свидетелями ратников. Большие глаза и опавшая челюсть – вот те черты каждого лица, устремленного к возвышающемуся храму.

Огромные деревья в десятки метров высотой и несколько обхватом ствола сплетались меж собой, создавая стены, грузные ветви расходились по окружности в стороны, создавая навес, способный упрятать под собой ни одну сотню. Вершины соединялись вместе, создавая крышу храма, над которой летали бесчисленные птицы, устроившие среди ветвей гнезда. На входе в храмовую арку меж двух стволов по бокам лежали медведи размером с Белаз, мирно посапывающие себе под лапу и лишь негодующе гремящие, ворча при попытке пройти вовнутрь. Лишь волхвы ходили беспрепятственно, громогласно читая молитвы.

- Перуне, Отче наш! Гремят во Сварге Синеи твой Меч и Щит. Мы, верные дети Твои, слышим Силу Твою несказанную, Силу Праведную, Родом данную, в Коле Живого явления Ты лад оберегаешь, род и нас православных всегда защищаешь. Защити души наши Святыми Перуницами, а тела наши – Огненными Громницами, пусть они нас не трогают, а врагов отгоняют. Горит в душах наших Огонь Сварожий, Огонь Веры Праведной, Святой Божий. Посему с Тобой мы всегда едины, в Триглаве Великом объединены, прибуди к нам на призыв наш! Слава Перуну!

При приближении на меня тут же упал баф волхвов, поднимающий параметры на 10%, что в довесок к божественными бафами делало из меня что-то типа титана, ведь чуть ли не 50% халявного повышения!

- Макоша, в Славе Великой приходишь к нам из Ирия, - донеслось от других волхвов: - Творя достаток детям своим. Твои руки склоняются к нам плодовитыми ветвями, и улыбку Твою видим в тепле осеннему. Богатыми урожаями одариваешь нас и мы чтими кланяемся Земле святой – Макоше – кормилицы нашей. С любовью славим Тебя как дети верные Твои.

- Макоша? – недоуменно спрашиваю сам себя: - Это они про Мать-Сыру Землю? Скорее всего, но ее вроде как Землилкой зовут, или? Ее первоимя для тех, кто рядом, а для остальных она Макоша?

- Князь, - рядом раздался голос вездесущего Истислава: - Чего это ты себе бубнишь, аки старик, ум раздавший потомкам?

- А? Да так, мысли вслух.

- Понятно, не серчай, но совет дам. Держи мысли в своем разуме, иначе за блаженного могут принять, а то будто бы орешь о неразумном.

- Ага. Что тут было?

- Как что? Ты не видывал?

- Нет, не успел.

- Эхе-хе-хе, - Истислав покачал головой: - По началу расступился лес, открывая нам Храм Перуна, сотворенного из древа. После этого сам Перун вступил на землю, придя в облике человеческого, аки богатырь, ему понравился храм, украшенный оружием и щитами. Вслед за ним пришла Макоша, ей тоже понравилось, а после она оглядела округу и сказала, что это место подходящее, здесь смогут защитить и ее храм, и тогда началось чудо, сотворившее Великий Храм. После боги благословили нас и ушли в небеса, а мы так и стояли, аки вкопанные, не в силах поверить случившемуся! Князь, никогда не думал, что увижу Богов воочию! Да и! Князь!

- Да понял я, держи себя в руках.

- Извини, Князь. Но такое было, такое!

- Ага, а я не успел, - бурчу себе под нос: - Ладно, собери лучших людей, да и надо бы нам лекарей, а то одними воинами, боюсь, не потянем.

- Сколько людей? - опытный вояка не спросил, куда и зачем, сразу главное.

- 49, со мной будет 50. Подземелье больше не запустит.

- Понял, 49 дружинников и, - Воевода взглянул на Белис: - Волков.

- Лекарей.

- Сыщем, знамо, что без них никуда. Когда идем?

- Пока не знаю, надо еще подготовиться. Борислав где, не скажешь?

- Как не скажу, вон он истуканом до сих пор стоит.

- Ну что, готов? - интересуюсь у кузнеца, побледневшего от волнения, причем двойного или даже тройного. Не успел он отойти от пришествия, как я добил информацией о новой кузнице.

Вообще, эпизод вышел интересный. Подзываю Борислава и говорю, мол, пошли за мной, кузнецу буду новую ставить, а он вдруг помрачнел и с негодующим выражением спросил, а чем мне эта не угодила? Пришлось успокаивать в миг вскипающего кузнеца, до боли душевной полюбившего свою ненаглядную. Даже не знаю, кого он больше любит: кузню или жену.

Наверное, все же кузницу, ведь реально душу вкладывает в свою работу, днями и ночами там пропадает. А тут я, мол, пошли, нафиг старую, ставим новую.

Знаете, биться с кузнецом по вопросу улучшения чего-то в кузнице все равно, что в одиночку против орды ворогов стоять, причем они все закованы в латы, а ты с палкой да портками подпоясан, чтобы срамом не светить.

Но когда я сказал, чем хочу заменить прежнюю кузницу, которую никуда не удаляю, а просто ставлю новую, Борислав в миг превратился в статую, будто бы в нем что-то переклинило. Если бы в игре имелись допотопные фотоаппараты, то снять застывшего кузнеца не составило бы и труда, причем, раз десять точно, и ни одного кадра не испортилось бы.

- Вроде как, - могучие пальцы стиснули рукоять кузнечного молота.

- Ну тогда поехали.

Внимание! Легендарная Кузница Сварога успешно установлена! Максимальный уровень ремесла отсутствует, ограничение на материалы отсутствует, дополнительные свойства: изделия неразрушимы, увеличение свойств на 5%, шанс успеха создания увеличен на 20%, время создания сокращено на 10%, любая работа сокрыта от внешнего мира. Дополнительные слоты улучшения свободны, текущий уровень кузницы 10.

- Ух, - выдохнул кузнец, не отрывая взгляда от новой кузницы, занявшей определенное место: - Это ж!

- Ага, ну что? Принимай.

Осторожно, боясь спугнуть, кузнец зашагал к кузнице, и я последовал за ним, вдруг, почти зайдя внутрь, Борислав обернулся и произнес: - Сварог не проявит слабости, не откроет эмоции, но оценит помыслы, как соответствующую просьбу. О чем помыслишь, то и будет сотворено. Что сотворено, то и получишь. Что получишь, то и проживешь, а как проживешь, о том и будешь думать – такой замкнутый круг. Всегда надо находиться в радостных, благополучных и созидательных мыслях.

На меня как будто бы накатила волна, пронизывающая тело, сметая лишние мысли и оставляя лишь те, что имели суть сотворения, с какими и требуется входить в кузницу, нарекаемую капищем бога-кузнеца с момента ее сотворения, как и любую другую, и работающей в ней кузнец есть никто иной как жрец Сварога, творящий во славу Его и с Его помощью.

«Вот это меня накрыло!»

Внутри кузнеца ничем не отличалась от всех тех, что довелось мне посетить до этого, разве что внутри нее я ощущаю некое вдохновение, хочется творить, созидать, делать совершенное и

неповторимое. Инструмент будто бы сам просился в руки, вовремя оказываясь под рукой, пламя в печи разгоралось сильнее, требуя меньшее количество угля, а жар от него исходил такой, что подносимый металл принимался плавиться, не успев соприкоснуться с пламенем.

- Бросай весь металл, печь примет все и расплавит, - будто бы прочтя мои мысли, произнес Борислав: - Очищать мифрил будешь?

- Очищать? - в голове всплыл недавний разговор, а взгляд задержался на всполохах пламени, завораживая себя игрой искр и танцем трепыхающихся языков. Плавающий в огне металл стекался меж не расплавившихся кусочков и постепенно поднимался, поглощая не успевшие поддаться обломки, на поверхности образовалась пепельная пленка, из тела металла вытеснялись ставшие легкими кусочки сора. Истинное серебро не обретало привычный для восприятия цвет, оставаясь черненным, и это меня еще больше завораживало. Мне и раньше нравилось серебро, а черненное еще сильнее, сама красота этого металла, и вот сейчас я, будто бы вернувшись в детство и сидя с друзьями перед костром, плавил свинец и любовался процессом.

- Князь.

- А?

- Металл ждать не будет, будем очищать?

- Нет.

- Хорошо, тогда я разливаю заготовки, а тебе предстоит самое важное, но не мне тебя учить.

- Хорошо, - киваю, подходя к верстаку и активируя режим создания.

Думал, что на меня нахлынет дежавю, когда увижу памятный стол, листки с набросками, готовыми работами и фигуркой самого себя. Но стол оказался совершенно иным, монолитная серая столешница из какого-то камня без борозд от царапин, никаких сколов на углах и выбоин на полотне. Идеально гладкая поверхность завораживала своим рисунком, и хотелось повторить эти узоры на чем-то, ведь они совершенны, их переплетения прекрасны.

Но ничего более нет: ни листков, ни фигурки, и пустота вокруг, лишенная света, мрака, времени, звуков, лишь стойкое ощущение, что кто-то или что-то пристально следит, будто бы чего-то выжидая. Странное ощущение присутствия будто бы толкает к столу, требуя начать что-то делать, но я не могу понять, как я сделаю, если ничего нет, ни листика, ни карандаша, ни линейки. Как я могу создать меч?

Вдруг передо мной над столом материализовались бесчисленные фантомы мечей от самых простых до неопишимо красивых, но кажущихся неподходящими в силу несоответствия каких-либо пропорций. Так один искривленный до дуги меч оканчивался изогнутой рукоятью, точно

не подходящей под человеческую руку. Но, знаете, не хотел бы я встретиться с тем, кто был способен орудовать таким мечом.

Подумал, что надо оставить лишь те, что подходят по руке, и тут же число мечей сократилось на порядок, хм, кажется, я начинаю понимать, как работает местный режим. Следующий фильтр по одноручным, осталось порядка пяти десятков разномастных вариантов мечей, причем, все они были лишь образами, и, полагаю, система создания позволяет из одного и того же фантома сделать как самый слабый меч для новичка, так и самый сильный для высокоуровневого игрока. Ключевым были лишь уровень профессии, материалы и желание создающего.

Перелистываю список, фантомы послушно сменяют друг друга в строгом порядке, не хочется изобретать велосипед, да и выбирать что-то изогнутое или тонко сабельное, силы хватает, чтобы одновременно двумя двуручными мечами орудовать, только это не особо удобно, разве что постоянно вращаться и прикидываться вентилятором. Единственное, что приму к образцу, так это змеевидное лезвие, дабы увеличить критический урон и добавить к ранам кровоточащий эффект. Гарда классически короткая без узорности и прочей несуразицы, а вот длина лезвия полуторная, да и ширина увеличенная, придавая мечам не только дальности действия, но и увеличивая степень урона. Хотя, это больше от накатывающего порыва сотворить нечто интересное и подходящее для меня, использующего тактику открытого наступательного боя с постоянными ударами по врагу.

Очень радует, что разработчики не пошли по легкому пути, навязывая определенные модели и введя лишь несколько моделей на разные уровни с фиксированными параметрами. Слава тем, кто переборол эту застарелую аксиому в разработке игровых проектов! На столе появился солдатик, вооруженный двумя фантомами и принялся сражаться с невидимым врагом. Эффектно смотрятся искривленные клинки, пусть и не обычные, но в игре можно все, да и ножен не понадобится как таковых. Точнее они будут, причем обязательно, только их наличие никак не скажется на скорости вытаскивания мечей, появляющихся прямо в руках, а ножны – лишь антураж. Еще поиграл с пропорциями, подумав, что можно было бы их сделать обоюдосторонними, но это уже будут подобиya фэнтезийных глеф или чего-то такого, да и пришлось бы очень долго учиться такими мечами махать, а так, может, и следует сделать что-то подобное на будущее. В итоге длина клинка по прямой достигла 1,25 метра, сбалансированного черепом на окончании рукояти, яблочки не смотрелись бы, гарда или огниво по-старинному короткая, дабы не мешать скользящему удару, хотя я и не спец в этом, но буквально до скрипа в сердце захотелось сделать именно такими.

Металл с легкостью заполнил фантомную форму, наполняя собой и затемняя тело, на поверхности проступили узоры, будто бы зажившие своей жизнью, постоянно изменяя формы. Я заворуженно понаблюдал за причудливой игрой металла, шевелящегося в новом теле и решающего что-то для себя. Мечи воплощены, но не живут, как единое целое, каждая частица их новосотворенной плоти будто бы ищет свое место и не может найти, расталкивая соседние.

Не просто так во всех известных рецептах создания предметов требуются кристаллы сознания, не просто так, иначе любой бы мог с легкостью сделать крутые себе предметы без особых усилий. Что там надо было бы? Насобирать руды, угля, прокачать профессию до нужного уровня и все. Раньше с этим в старых играх легко справлялись несколькими ключевыми ингредиентами, которые можно было добыть где-то с крайне тяжелыми усилиями, но здесь все

иначе. В смысле, требуемые предметы не просто ключевые, они будто бы впечатывают осколки сознания в предмет, делая его тем самым единым. Не знаю, задумывали ли так разработчики, или же это появилось в процессе развития игры, не важно, но всего меня переполняла уверенность в том, что я делаю, как и для чего. Знаете, как будто бы я делаю, но и не я одновременно, и эта вторая сущность дает знания, что и как сделать, что должно получиться. А я лишь думаю о том, что именно так и надо, и именно этот результат даст мне символ того, что поведет моих людей вперед, что обеспечит им долгую и счастливую жизнь, и с этим устоят стены Новограда, и преумножится сила города, и люди его во главе со мной и во славу избранных нами богов пойдут вперед, обеспечивая будущее нашим детям, что будут расти на самой красивой и мирной земле.

Взор Смерти раскрывает заточенные сущности внутри осколков и кристаллов. Пульсирующая энергия разноцветными лучами вырывается из серых кристаллов, переплетаясь с соседними, общаясь и противостоя. Осколки вибрируют, сдерживая заточенную энергию, стремящуюся разорвать скрепы, и я вижу, как сидящие внутри кристаллов с ненавистью пытаются обрушить всю свою мощь, дабы разрушить свою тюрьму. Но долго они не смогут сопротивляться, постепенно истаивая, теряя силы, и вскоре утратят самих себя. Теперь я знаю, что чем свежее кристалл, тем сильнее заключенная в нем сущность, и тем лучше будет результат, все-таки, в этой игре есть срок годности, хотя бы в кристаллах сущностей, и вот тут встает вопрос, знает ли об этом кто-нибудь еще? Хотя, если знаю я, то этого уже достаточно, время не терпит.

Подношу первый меч, разбросанные кристаллы завибрировали, исторгая щупальца, а я принялся разглядывать, как каждый из них реагирует при приближении к тому бессознательного тела будущего меча. Реакции разные, но все алчные, эгоистичные и полные ненависти ко всему. Вдруг один чуть ли не вспух, сдерживая внезапно проявившуюся силу сущности, подтягиваю к нему и пронизываю кристалл.

Вспышка внутри кристалла пронзила скорлупу, вконец разрушая ту, но никто не сбежал, заточенная сущность уже влилась в тело меча, связывая каждую его частицу. Вспыхнувшая в голове мысль вызвала на столе запасы демонической крови и праха, обильно окропляя теми новорожденного, из небольшой ранки в пальце потекли капли моей собственной крови, завершая созидание и ритуал скрепления оружия с будущим владельцем. Второй меч прошел тот же ритуал, поглотив другую сущность и впитывая даруемую кровью демонов и моей силу. Насытившиеся сущности закрепились в мечах, изменяя с помощью дарованной им силой образы мечей, проявляя нечто демоническое, доставшееся от сути крови демонов, но оставляя преобладающий облик прежнего, скованные силой моей крови.

Мысль, и на лезвиях выжигаются слова «Огнем и мечом во имя Рода».

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали первую часть Символа Сварога. Соберите части, собрано 1/11, неизвестная ошибка 253525305/56658.

Название: Брат Вечного Единства

Тип: Одноручный Меч

Атака: 600-700 (вариантная/масштабируемая)

Урон: режущий

Скорость: 1,5

Точность: 1

Дистанция: 1,8

Прочность: неуничтожимый

Качество: легендарный

Раса: Северос

Эффект: Увеличение атаки огнем на 75% от физического. При использовании двух одноручных мечей комплекта силы во время использования умений и знаний истощаются на 90% медленнее.

Дополнительные свойства: Благо Перуна. Предмет не подвержен преждевременному старению и проклятиям, разрушающим предмет. Свойство не удаляемое.

Ограничение: Невозможно передать, продать. Единственный во всем мире.

Бонус от комплекта: 2/11 - Сияние Сварога, 4/11 - Сила Сварога, 6/11 - Дар Сварога, 8/11 - Благо Сварога, Весь комплект - Знак Сварога.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали вторую часть Символа Сварога. Соберите части, собрано 2/11, неизвестная ошибка 253525305/56676.

Название: Сестра Вечного Единства

Тип: Одноручный Меч

Атака: 600-700 (вариантная/масштабируемая)

Урон: режущий

Скорость: 1,5

Точность: 1

Дистанция: 1,8

Прочность: неуничтожимый

Качество: легендарный

Раса: Северос

Эффект: Увеличение атаки огнем на 75% от физического. При использовании двух одноручных мечей комплекта силы во время использования умений и знаний истощаются на 90% медленнее.

Дополнительные свойства: Благо Перуна. Предмет не подвержен преждевременному старению и проклятиям, разрушающим предмет. Свойство не удаляемое.

Бонус от комплекта: 2/11 - Сияние Сварога, 4/11 - Сила Сварога, 6/11 - Дар Сварога, 8/11 - Благо Сварога, Весь комплект - Знак Сварога.

Сила созидания обняла, лаская своей нежностью и вливая неистовое желание сотворить, напрочь выметая все мысли и запуская новую череду созидания. Ведь надо восполнить все: доспехи, двуручное оружие, щит, нет, без щита обойдусь, не тот стиль, пусть лучше будет алебарда или серьезная глефа, с помощью которой я смогу, я СМОГУ, Я СМОГУ!!!...

Фигурка меня мечется по поверхности стола, обуреваемая пламенем, сражаясь с невидимым врагом. Изогнутые клинки рассекают и сокрушают пустоту, превращая владельца в неистовый огненный смерч, дарующий смерть всем, кто дерзнул выступить против.

А передо мной уже темнел фантом двуручного меча, и здесь выбор был быстрый, воспоминания в миг пробудили желание, материализуя утраченного собрата по битве.

Длиннее змеевидное составное лезвие, по инерции увеличивающее длину. Не знаю, как это работает, но работает. Увеличенная рукоять, выступающая малая гарда на лезвии, чтобы лучше зацеплять оружие противника, усиленная большая града с витиеватым рисунком. Меч

почти готов, осталось малое. Добавляю металл, плоть меча становится осязаемой, после чего выкладываю перед собой все кристаллы и принимаюсь подносить каждый по-отдельности, Кристалл сущности Наги врезался, впитываясь в тело меча, полилась кровь, и лезвие, окропившись, сначала посерело, а потом покраснело и в этот момент

Внимание! Создание предмета не удалось, суть и сущность поглотила Пустота. Вы остались ни с чем.

«Какого буя?!! Робаный ет!!! Самка бешеной собаки!!!»

«Возьми себя в руки, феилы были и не раз, все норм, и так фартит».

Что-то пошло не так, хотя, есть же определенная вероятность неудачи, что ж, ладно, не всегда же должно успешным быть. В голове тут же навалились образы из прошлого, когда в играх раньше копил кучу ресурсов и буквально молился, крафтя какую-то вещь и надеясь, что все-таки удастся. И даже просили крафтить, потому что у меня однажды удалось сделать, а у них нет, и было так, что люди даже плясали, радостно крича на всю голосовую связь и благодаря за удачу. Эх, что ж повторим.

Внимание! Создание предмета не удалось, суть и сущность поглотила Пустота. Вы остались ни с чем.

«Твою МАТЬ!!! Да что за хрень по всему лицу?!!! Да чтоб тебя старухи перли!!! Чтоб тебе дотить по жизни да танками рулить!!!»

Правило при крафте: если не получается, делай другое или иди в лес и копай ресы.

Междуглавие 10.

Тяжелые цепи содрогнулись, сдерживая внезапный резкий рывок века назад закованного в них пленника. Капля влившейся силы пробудила затуманенное сознание утратившего себя, казалось бы, навсегда, но все же, не покоренного. Ссохшиеся потрескавшиеся губы сомкнулись, расплываясь с треском кожи в улыбке. Все-таки он жив, он жив, выдержал, не исчез в небытие мироздания, его сознание не развеялось с годами беспамятства, его душу не сломили. И о нем вспоминают, вновь созидая с его именем и даруя частичку, пусть и мизерную, но силы животворящей, каждую своей каплей, дающей шанс на избавление и возвращение со своими братьями и сестрами.

Тяжелые веки с дрожью приподнялись, открывая побелевшие глаза, вновь увидевшие свою темницу, нисколько не изменившуюся за прошедшую вечность заточения. Но вот цепи, хоть на них и наложено божественное заклятье, уже не те, и со скрипом усталости противятся немощному, но усилию.

Скоро, скоро о нем вспомнят еще больше тех, кто своим сиянием наделяет богов силой и низвергает их же.

Скоро, скоро цепи проржавеют, и спадут оковы.

<http://tl.rulate.ru/book/28868/1038816>