

Как всегда, интернет молчал касательно интересующей меня информации, но даже в имеющейся информации нигде не было упоминаний про то, что войны используют ментальные способности. Легкие классы, использующие кожаные доспехи и различные вариации легкого спаренного оружия, имели подобные особенности, но и только. Про вступление в Братство также не было никакой информации, разве что некоторые кланы так именовались, и при попытке поиска по слову, поисковики тут же отправляли на их сайты, где рекрутинговая реклама буквально-таки заволакивала подобно комиссару из военкомата.

Лера просидела до позднего вечера, и когда я уже смог совершать короткие передвижения в пределах номера, она ушла отдыхать, ну а я же полез в новый модуль, так сказать, обкатать тачку.

* * *

Открываю глаза, внутри помещения никого, сам сижу за столом на скамейке, напротив стоит знакомая кружка с чем-то, принимаю - неалкогольное, делаю глоток.

Наложен эффект "Просветление разума", штрафы, наложенные вследствие чрезмерного употребления алкоголя снижаются с каждым глотком на 2%.

То, что надо! Залпом выпиваю всю кружку, ощущая прилив сил, точнее возвращение собственных. Так, что-то параметров у меня прибавилось, надо почитать системные логи.

Наложен баф "Горный Хмель", в течение получаса болевой порог снижен на 20%. Наложен дебафф "Горный Хмель", в течение получаса координация утрачена на 25%, ясность ума снижена на 50%.

Наложен баф "Горный Хмель 2", в течение часа болевой порог снижен на 40%. Наложен дебафф "Горный Хмель 2", в течение часа координация утрачена на 30%, ясность ума снижена на 55%.

Наложен баф "Горный Хмель 3", в течение полутора часов болевой порог снижен на 60%. Наложен дебафф "Горный Хмель 3", в течение полутора часов координация утрачена на 35%, ясность ума снижена на 60%.

...

Наложен баф "Горный Хмель 25", в течение суток болевой порог снижен на 300%. Наложен дебафф "Горный Хмель 25", в течение суток координация утрачена на 85%, ясность ума снижена на 99%.

"Ну ничего себе напиток!"

Получена травма "Ушиб кисти", показатели силы снижены на 5%, ловкости на 10%.

Получена 1 единица силы.

Получена травма "Ушиб плеча", показатели силы снижены на 5%, ловкости на 10%.

Получена 1 единица выносливости.

Пьянка и сопутствующие забавы не обошлись просто так, травмы буквально всего, вывихи тут же вправлялись, судя по логам. Один параметр прибавлялся, другой отчего-то отнимался, потом наоборот. В итоге прибавилось 5 силы, 10 ловкости и 17 выносливости. Мозгов не прибавилось.

Ощупываю себя, ничего не потерялось ли, мечи лежат на столе рядом, встаю из-за скамьи и забираю оружие, направившись на улицу.

- Хей! - разнеслось среди каменных домов, когда пара воинов увидела меня, выбирающегося на свежий воздух. День выдался солнечный и безветренный, лишь снег непрерывно падал с неба, кажущемся таким близким, что протяни я руку, коснусь облаков.

- Проснулся, - здоровяк Пент вышел из стоявшей рядом кузни, в этот раз на нем не было ни доспехов, ни оружия: - Скидывай одегу и заходи в мою обитель. Будем из тебя хмельный яд выгонять.

Внимание! Доступна к изучению профессия "Кузнечное дело", хотите ли вы изучить?

Станный вопрос, я ведь воин, а воинам требуется оружие и доспехи из металла. Если у кого-то их покупать, то цена может быть просто заоблачной по сравнению с затратами на производство. Так что соглашаюсь и иду внутрь, снимая по пути кожуру.

- Так, силенок у тебя не особо, поэтому будем сейчас тебя тренировать, а то одни кости, обтянутые кожей, - проворчал Пент, когда я вошел: - Вставай к мехам и принимайся за пламя, чтобы горело, как в пасти Дракона.

Делать нечего, по сравнению с кузнецом я вообще тут вешалка для вещей. Даже самый маленький молот не подниму, а если подниму, то нормально не ударю, а если ударю, то несколько раз такое же повторить не смогу. Реализма здесь полно, за это разработчики достойны уважения, не стали утрировать настолько, что даже тощий эльф смог бы принести в кузню пару тонн металла и сковать из них какую-нибудь пятиметровую осадную баллисту.

Я встал на специальные помосты для ног, взялся за захваты, свисающие на цепях и принялся накачивать. Кузнец же, не обращая на меня внимания, занимался сортировкой заготовок. Да уж, без доспехов Пент смотрелся еще более грозно, распухшие мышцы, вздутые вены, его рост и ширина плеч делали того похожим на великана, а я его хотел с ног сбить, да он при желании щелбаном меня бы убил.

- Пент, - стараясь не хрипеть, я обратился к нему: - Скажи, почему здесь нет женщин и детей?

Кузнец обернулся, на его лице читалось горе, - Наш народ проклят за свой выбор.

- Какой выбор? Как проклят, - все-таки прохрипел я, не выдерживая, пришлось свободные параметры добавить в выносливость, стало чуть легче.

Внимание! Ваша сила увеличилась на 1. Ваша выносливость увеличилась на 1.

"О как, оказывается, не зря я тут толкаю меха, труде делает из обезьяны сильную обезьяну".

Пент отложил все, сел на пенек, выдохнул: - Много зим назад, когда еще не было подобных тебе в этом мире, Боги сошлись в последней битве. Все народы ввязались в нее, кроме нас, потому как мы не просто воины, а наемники, и ни один не мог предложить такую цену, которая способна была покрыть возможный ущерб из-за ярости остальных Богов, чьи предложения мы отвергнем. И тогда все Боги прокляли нас. И с тех пор каждую зиму наши жены и дети заточаются в оковы льда, а мы не смеем покидать нашей деревни, ожидая нападения, приходящих со снегом Древних, дабы защищать ледяные статуи, пока не придет весна.

- Весной все становятся прежними?

- Да, до зимы, - кузнец еще более погрузился: - А зима наступает через четыре недели.

- И как же разрушить проклятие?

- Нужно покинуть пределы Холодных земель.

- Всего лишь?

Внимание! Ваша сила увеличилась на 1. Ваша выносливость увеличилась на 1.

- Всего лишь?! - взгляд Пента был пронзителен, и мне захотелось спрятаться внутри кузнечной печи, лишь бы он сверлил меня насквозь: - Сильнейшие воины пытались пройти через Предел, и как видишь, Проклятие так и осталось.

- А переместиться отсюда с помощью магии?

- Ни одна магия не способна преодолеть Предел. Поэтому наш народ был всегда свободным и самым сильным, от внешнего врага мы всегда были защищены настолько, что пусть придет к Пределу армия всех миров, ни один не пройдет на наши земли. А вот мы спокойно проходили и грабили, каждый сезон.

- А если я пройду, Проклятие рассеется?

Пент посмотрел на меня своим пронизывающим взглядом: - Если ты, да, если тебе это удастся, то Проклятие спадет.

Внимание! Доступно мифическое задание "Покинуть отчий дом"

Выйдите за Предел Холодных земель, дабы снять Проклятие, наложенное Богами на северосов, и тогда награда будет бесценна. А главное, вы освободите свой народ и возродите былую мощь великого народа.

"Ух ты! Мое первое задание и сразу офигеть какое грандиозное!"

- Ну да ладно, чего-то печь затухает, а ну ка поддай жару! - востропнулся кузнец и принялся вновь заниматься своими делами.

Я принялся сильнее работать руками и ногами, мышцы стонали, связки трещали, зубы скрипели, но я, вспоминая время, проведенное в качалке в молодости, продолжал накачивать меха.

Внимание! Ваша сила увеличилась на 1. Ваша выносливость увеличилась на 1.

Не знаю, сколько прошло времени, но я знал, для чего теперь мне это нужно. Нет, не для работы, не для битв, не для себя, для них, этих вот пусть и игровых, но сородичей, для своего народа. Нужно стать сильным и выбраться из проклятых земель. Я видел в глазах Пента - этого сильнейшего человека из тех, кого я повстречал, всю горечь, безнадежность, бессилие и мольбу о помощи. Статичные персонажи на такое не способны, да и многие люди тоже. Тут кроется большее, нет необъятное, нужно обязательно сделать, не сдаться, перебороть себя, сломить сопротивление.

"Черт! Как же приятно иметь цель в жизни и тем более такую величайшую! Как же приятно сражаться за кого-то!"

- Ну все, слезай, а то меха порвешь, - кузнец встал: - Все угли уже прогорели, а они, к слову не прогорают.

Я соскочил с мехов, мое тело горело, вены вздулись, грудь расширялась подобно мехам, я готов был еще столько же простоять на мехах, нет, я готов был перетаскать гору камней, а потом перенести все обратно. Я взглянул на свои руки, они не были руками шестнадцатилетнего, нет, двадцать пять лет: кость шире, пальцы грубее, мышцы толще. Я взглянул на параметры:

Специальность: неактивно

Уровень: 6

Сила: 40

Ловкость: 20

Выносливость: 62

Разум: 22

Мудрость: 17

Свободных параметров: 0

ХП: 1240

Урон: 80

Уклонение: 80

Блокирование: 110

Грузоподъемность: 510

- Каждый день вот также занимайся, и скоро станешь тем, кого видишь перед собой, - произнес Пент.

Вы получили способность "Сила и выносливость".

Занимайтесь в кузнице с мехами и повышайте свои параметры независимо от уровня персонажа. Частота тренировок не чаще 1 раза в день, длительность не более 2 часов.

Пент подошел к незаметному рычагу, дернул его на себя, и меха начали самостоятельно качаться, я стоял ошеломленный, а кузнец смотрел на меня и ухмылялся.

- Пент...

- Зови меня Сигур, - тяжелая рука легла на мое плечо, и я почувствовал ее вес на себе.

- Так тебя же все зовут...

- Это прозвище, дабы Смерть не сыскала среди живых, у каждого из нас есть прозвища.

Внимание! Доступно уникальное умение расы "Оберег от Смерти". Укажите прозвище своего

персонажа, и никто не сможет узнать вашего имени, если вы этого не захотите. При этом невозможно будет вам отсылать сообщения, лишь на настоящее имя.

Вот тебе и на, с именем мучился, а теперь еще и с этим повозись. Ну и как назвать лодку?

- А что означает твое прозвище?

- Это имя одного зверька местного, он почти как я, только очень белый, лохматый и когти, как твой ножик по длине, только острее. Только я сильнее: - Сигур улыбнулся, и только сейчас я взглянул на ожерелье, висевшее все это время на его могучей шее, оно было сделано из десяти клыков, каждый с мой указательный палец: - Вот-вот: - заметил кузнец, куда я смотрю.

- Знаешь, я не хочу зваться Белой Смертью.

- Не по-мужски немного, - рассмеялся кузнец: - могу предложить тебе назваться Тиред. Это на языке наших предков означает "Первый".

- Тиред, хм, звучно.

Вы хотите использовать умение "Оберег от Смерти"?

Предложение имя "Тиред" свободно, принять окончательно?

Получено достижение "Двуликий", у вас либо два облика, либо два имени, главное, не забыть, кто вы на самом деле.

"Даже так, еще и облики можно менять? Интересная загадка".

Я вышел из кузни, и позади тут же раздался звон молота, кузнец принялся за работу, а мне хотелось начать тренировку, хотя бы с меньшим ущербом для собственного здоровья. И я направился в сторону крепостных ворот, вообще, странно осознавать, что в такой большой деревне-крепости всего лишь пятеро, нет, шестеро воинов, себя в счет не беру. Сейчас на воротах стоял один из троих, что смотрели, как Сигурд делает из меня отбивную. Он приветливо кивнул, когда я подошел шагов на десять, улыбнулся и спросил: - На тренировку? Нужно дело.

Ворота открылись, и я вышел на открытую всем ветрам вершину. Шкура оберегала, но все же непривычно, ощущения никуда не подевались, хоть и занижены, поэтому нечего стоять на холоде, надо идти вперед.

Вообще, как-то глупо получается, страж на воротах понимает, что я иду за приключениями, это у них в крови, сами, небось, так же познавали искусство боя, только вот посоветовать, куда все-таки лучше идти, не догадался, а я спросить не додумался. Ладно, пойду, куда ноги несут, думаю, на той же тропе встречу кого-нибудь.

Внезапная тревога и дергание воздуха заставили сделать кувырок, рядом просвистело что-то, я встал, готовясь отразить следующую атаку из снежной пелены. Умение включилось, и я явно ощущал, откуда идет угроза, пальцы сжали эфесы мечей.

- Подходи по одному, разберу на компоненты, - прокричал я в никуда, но никто не ответил, лишь какие-то силуэты медленно приближались, два, нет, три. Разноцветные пятна пропадают в снежном ненастье и появляются, я прождал пару мгновений новой атаки, но ничего не произошло, тогда я пошел вперед сам.

Шаг, еще шаг, но прежней тревоги нет, умение указывает на угрозу, но та медленно идет в мою сторону, не пытаюсь сорваться с места подобно Белой Смерти, шаг, еще шаг, и я останавливаюсь.

Промерзлые изломанные доспехи, потупленное оружие, полу распавшиеся смерзшиеся тела трех восставших мертвецов брели, увязывая в снегу. Их глазницы пылали ядовито-зеленоватым светом и нашли свою цель в моем обличье.

- Что ж, это будет легче, чем я думал, - я ухмыльнулся и шагнул, и в этот момент, казавшийся неповоротливым мертвец с поколотым топором рванул так, что я только успел отскочить назад, а том месте, где я только что был, снег взлетел вверх.

Вокруг скелета забегали его фантомы, бледно-желтые пятна покраснели, и последовал новый удар, я отскочил в сторону, еще удар, снова отскок и попытка контратаковать, но лезвие меча налетело на выставленный другим скелетом обрубок.

- Так вы еще и вместе, опять нечестно, ладно, потанцуем! - попытался я себя подбодрить, ведь это был мой первый настоящий бой, где случайность не даст окончательную победу, где поражение не даст шанс отыгаться в тот же момент, где либо я, либо меня.

Удар, отскок, снова удар, я крутанулся и машинально выставил руки с мечами в стороны.

Вы нанесли 100 физического урона.

Вы изучили "Вихрь мечей", урон наносится всем противникам в радиусе 2 метров.

"Вот как значит! Тогда давайте попробуем еще вот так".

Я рубанул двумя мечами сразу справа налево, но ничего не произошло, лезвия лишь прочеркнули по старому доспеху мертвеца, и тот сразу же попытался ударить по мне, двое других тоже не заставили себя ждать, и мне пришлось отбежать в сторону, чтобы перевести дыхание. Все-таки, два меня - это не мое, надо будет придумать что-то другое. Так, вспомнить бы пару ударов, не тех, что были в реальности в те времена, когда сражались вот так на мечах, а игровые, ведь, думаю, разработчики не заморачивались насчет фехтования и методик по боям с холодным оружием.

Передохнул, теперь можно с новыми силами и в бой, подбегаю к ближайшему, тот совершает резкий удар, и в этот момент наношу два удара последовательно, первый ударяет по старым доспехам, второй же отрубает руку.

Вы нанесли 150 физического урона.

Вы изучили "Контрудар", в случае попадания игнорируется физическая защита на 50%.

Удар, еще удар.

Вы нанесли 100 физического урона.

Вы нанесли 100 физического урона.

Вы получили 75 опыта.

Двое других мертвяков успели подойти, и вновь атаковали вместе. Боевой расчет работал, и все их удары уходили в сторону, и теперь иногда в разных участках на мгновение подсвечивались значки моих умений, чем я ни преминул воспользоваться.

Вы нанесли 200 физического урона. Применен "Контрудар".

Применяйте умение почаще, и оно будет совершенствоваться.

Мертвяк просел, оставляя в снегу нижнюю часть тела, второй, игнорируя потерю бойца, размахнулся топором, и в этот момент

Вы нанесли 400 физического урона. Применен "Удар в горло".

Применяйте умение почаще, и оно будет совершенствоваться.

Внимание! Применение умения оказалось смертоносным, мастерство применения возросло, при текущем ударе вероятность критического поражения увеличивается на 160%.

Вы получили 75 опыта.

Добить покалеченного не составило большого труда.

Вы нанесли 100 физического урона.

Вы нанесли 100 физического урона.

Вы получили 75 опыта.

Отдышавшись, и на мгновение прикрыв глаза, я выпрямился. Боевой расчет тут же исчез, как только глаза открылись. Вокруг вновь царствовало ненастье, и снег пытался скрыть тела. Хм, как тут с дропом, или тоже придется тащить на себе? Я потянулся к ближайшим останкам, те при прикосновении истаяли, оставив лишь куски доспехов и оружия, с другими случилось то же самое. Я облегченно вздохнул, все-таки не придется возиться с останками и прочей мерзостью. Сгребаю все железки в мешок, в котором все само собой исчезает, не изменяя размера мешка, лишь прибавляя веса тому, и возвращаюсь обратно в деревню. На сегодня приключений с меня хватит.

<http://tl.rulate.ru/book/28868/609555>