

- Какая стая?

"Моя стая! Отец! Мой народ с нами! Ты позвал их, и они услышали!"

-- Как позвал?

"Зов!"

- Не понял ничего, ты можешь объяснить конкретно?

"Нет времени, нужно встретить Стаю!"

- Где они?

"За мной! Покажу!" - Белис рванула с места, побежав куда-то в неизвестную мне часть подземелья. Мне ничего не оставалось, как быстро одеть на себя созданные доспехи и побежать за ней.

Волчица мчалась со всех лап, уверенно маневрируя между осколками и глыбами, перепрыгивая через трещины, я не отставал и не задумывался о том, почему бегу с такой скоростью и не устаю. Я услышал зов, шедший откуда-то из тоннелей, выводящих наружу, карта их не показывала, но они были, ведь я по ним сейчас несусь быстрее любого человека.

"Стоп! Я бегу, как волк, почему я бегу на четырех лапах? Мои руки стали лапами? Откуда когти и шерсть? Почему я чувствую все, почему я слышу все? Где окно сообщений? Ах да, вот оно!"

Внимание! Открыт неизвестный эффект одетого комплекта "Оборотень". Вы способны перевоплощаться в волка, получение волчьей скорости передвижения, повышение чувств, инстинктов. Вы способны перевоплощаться в оборотня, повышение боевых способностей, повышенная регенерация.

Аууууууу- Аууууууу! - донеслось издали разрастающейся пещеры, я вырвался на холодный воздух, снежные хлопья ударили в лицо, обнимая и лаская короткую шерсть.

Перед пещерой стояли три десятка белоснежных волков, размерами превышающих мою Белис в полтора-три раза, волчьи глаза светились в темноте ночи и смотрели на меня, вставшего на задние лапы и становящегося собой - человеком.

"Отец! Стая! Семья! Здесь!"

- Меня тоже переполняют эмоции, не кричи пожалуйста, а то я оглохну изнутри, - произнес я, погладив за загривок ставшую рядом волчицу. К нам приблизился самый большой из волков.

"Приветствую тебя, Враг, Брат по Крови, Отец дочери Стаи, Друг, Принесший Войну, Дающий Надежду. Я Волакир - Патриарх, ты позвал нас, Убийца Матриарха, и мы пришли".

- Как я вас призвал?

"Зов Крови, обличие на тебе, кровь Матриарха на тебе, кровь в тебе, ты есть кровь, ты есть Белая Смерть, ты есть Первый Человек-Волк".

Поздравляем! Вы обрели сущность "Оборотень", раса не меняется, свойства объединяются. Сущность доступна при ношении комплекта, дающего данный эффект.

Доступно расовое умение "Зов Стаи". Вы можете призвать волков не чаще, чем раз в неделю, на зов придут все способные сражаться в текущий момент особи.

Получено Достижение "Волчье Обличие", все волки мира и их сородичи нейтральны к вам при любой степени агрессивности, атака на волка расценивается как поединок, остальные волки не вмешиваются до исхода.

- Патриарх, ты отец Белис?

"Да. Но она приняла тебя, и поэтому тебе суждено ее воспитать, чтобы впоследствии она заняла свое место в Стаи, место своей Матери".

- Стая большая?

"Пять сотен, но боевых взрослых особей, способных сейчас выступить вместе с тобой, лишь три десятка, остальные либо малы, либо охраняют потомство".

- Куда выступить?

"НА ВОЙНУ!" - эхом раздалась в моей голове три десятка голосов: волчицы, волки, слившиеся в единую песню торжествующих воинов.

- Я буду рад, но сейчас могу ли я попросить вас о помощи?

"Что нужно сделать, Брат по Крови?"

- Мне нужны вот такие кристаллы, я достал один из инвентаря и протянул в руке, давая увидеть и унхат, я покажу, где те примерно находятся, прошу вас отыскать и принести мне все найденные в кузнецу, они требуются, чтобы завершить приготовление к Войне.

"Мы поможем!" - Волакир понюхал предмет, все остальные волки пригнули головы и сделали тоже, думаю, нет, знаю, даже самый дальний учуял запах кристалла: - "Мы принесем!" - Волки

сорвались и умчались прочь, разнося вой по округе, началась охота, и я слышал призыв к ней, заставляющий кровь бурлить.

- Дочь, ты можешь присоединиться к охоте.

"Отец! Спасибо!!!" - волчица рванула вперед и умчалась за остальными.

Я развернулся и пошел обратно, переваривая все то, что сейчас обрушилось на меня и перелистывая системные сообщения, пытаюсь осознать, что я вдобавок ко всему стал оборотнем, дальше что? Примут ли меня с такой трансформацией другие, смогут ли понять?

"Примут, поймут, пойдут за тобой", - раздалось у меня в голове.

- Кто здесь? - только и смог я сказать, застыв, словно меня сковали.

"Хранитель, Заступник, Страж, Древний, выбирай имя".

- Почему пойдут? Я же всего лишь игрок, новичок, обычный человек, как и те, что стоят за стеной. Можно сказать, для остальных я никто.

"Никто - это тот, кто имея все, ничего не делает, не имея цели. Ты же, ничего не имея, сделал все, чтобы иметь цель. Люди ждут, я вижу их, их глаза, скрывающуюся внутри души надежду на лучшее, им нужна цель, им нужен смысл".

- Так почему же просто ты не даешь им эту цель?

Я пошел дальше, возвращаясь к кузнице, точнее следуя к одному из показанных рудников.

"Принеси пламя в пещеру Богом, и люди примут его как Кару Небесную. Принеси пламя в пещеру Смертным, и люди примут его как Освобождение".

- Тогда скажи, когда я закончу делать оружие, что изменится?

"Все уже изменилось еще до тебя, еще не попавшего в этот мир, ты же оказался тем рычагом, что смог сдвинуть валун. Когда сделаешь оружие, ничего не изменится. Война все равно будет, только тогда ты будешь встречать Врага не один. И у нас будет шанс".

- А чего нельзя сейчас выступить всеми силами?

"Потому что мы должны выстоять, а не умереть героически, хотя второе многие бы из моих братьев приняли, заточенные веками в этих камнях".

- Ты не один?

"Нет, мы самые первые, те, кто встал против Пришедших и проиграл, но остался в живых. Нас заточили в эту тюрьму, бывшую до этого нашим домом. Мы ждали, пока Смертные смогут пробудиться, но ничего не происходило, а потом появились Вы, пришли из другого мира, и тогда мы поняли, что время пришло, нужно было только подтолкнуть, найти тех, кто поверит и захочет изменить мир".

- И появился я.

"Были и другие, на этом материке и других, но только ты пошел дальше помыслов, принялся менять то, что было неизменным, начал создавать свои правила, вдыхать жажду жить во все, чего касаешься".

- Блин, все звучит так, как будто я Избранный в очередном фильме про спасение мира. Пафосно это все.

"Что это означает?"

- Так, набор слов, - понимаю, что беседую с каким-то ИИ, ограниченным в информации: - Можешь ответить? Когда я сниму Проклятие с Холодных земель, что произойдет?

"Мир изменится".

- Теперь все понятно, - я не скрыл сарказма: - А поподробнее нельзя?

Но никто уже не беседовал со мной в моей голове. Наверное, у меня просто крыша чуть поехала, набеседовался с неписями, насиделся в подземельях, света солнечного не видя, вот и тихонечко ухожу в сторонку.

Рудник оказался именно там, где на карте стоял маркер, я принялся за работу, доставая кирку...

Именно сейчас оставшись наедине с самим собой, могу отринуть все окружающее и хорошенько обдумать происходившее со мной за столь короткий, но самый бурный период моей жизни.

Стремительный подъем от заурядного новичка до цели N1 в виртуальном и реальном мирах не поддается осмыслению. Нет, даже понять не могу, почему именно я? Вроде бы не узнал, где захоронено золото Партии вместе с сокровищами всех китайских династий в одном схроне.

Я вообще не могу понять, как какая-то игра может влиять на финансовую составляющую всего мира? Откуда такие обороты? Почему играть стало выгоднее, чем работать? Нахрена я оканчивал институт и устраивался на работу? Играл бы в игры постоянно и был бы сейчас

каким-нибудь клан лидером на своей яхте в океане. Что вообще творится с миром? Были уже в Истории, когда целые Империи рушились, а народ только и требовал Хлеба и Зрелищ.

Ладно, с этим как-нибудь разберусь, нужно только решить главные на текущий момент вопросы. Админы, конечно же, колоссальные азартники: поставить все на одного человека и начать такую буйную кампанию, что уже не стоит выходить на улицу, иначе могут пристрелить. Или же это вовсе не они? Может, это какие-то силы мирового уровня пытаются поделить новые территории, при этом не стремясь себя проявлять, чтобы все также по вечерам проводить совместные игры в гольф или типа того, чем они там занимаются? Типа игры в Богов, когда кто-то выбирает фигурки на шахматной доске и начинает их двигать, а потом все садятся с бокалами и наблюдают, что получается. Волне вероятно, по крайней мере, происходившее в нашем мире последние несколько столетий были всегда под контролем определенных кланов, иначе бы все было либо гораздо спокойнее, либо ничего вообще бы не происходило, либо все уже давно бы закончилось.

Так что же мне остается? Только делать то, что считаю нужным и постараться кое-что внести от себя. Устал быть пешкой, пора становиться ферзем.

Последний рудник опустел, руды теперь более, чем достаточно, хотя, я же не знаю, для чего она еще понадобится, возвращаюсь к кузнице. Кстати, волком передвигаться стало гораздо проще, мне теперь и ездового питомца не требуется. Надо было банкира раскручивать на что-то серьезное, типа трехпалубного восьмикрылого дракона. Ладно, еще потом затребую свое, иначе устрою ему чаепитие.

Кузница встретила той же обстановкой, разве что местами появились свежие копоты, пламя разгорелось тут же, как только я вошел, наверное, автоматическая активация при вхождении пользователя. Я подошел к плавильне и принялся за конвейерное производство. 10000 руды плавить потребуется несколько часов, думал, что мог бы разжечь одну из доменных печей, но прикинув масштабы, понял, что угля не хватило бы, хотя сейчас у меня его было предостаточно. Так как одна из отмеченных рудников был как раз угольным, так что Сигурд, тебе не придется раскрывать тайну, которой для меня нет...

Изрядно покрывшись копотью, разливаю по формам последнюю партию расплавленного металл, перестав обращать внимание на системные сообщения о получении слитков, расходе руды, получении опыта и поднятии очередного уровня кузнеца. Все это не важно, это лишь напоминания, что я внутри игры, а не в настоящей кузнице, подходящей по размерам великанам, но не мне. Так или иначе, спустя несколько часов, руда была готова, и я принялся творить.

"Да уж, в жизни так не работал, как здесь, но почему-то мне все это еще больше нравится".

Оборачиваюсь и вижу появившихся рядом двух волков, у каждого в пасти зажаты Кристаллы проклятия древней сущности, я протягиваю руки, и челюсти раскрываются, отпуская те мне в ладони.

- Благодарю.

"Нас отправили первыми, остальные скоро придут".

- Хорошо, можете посторожить возле меня, чтобы никто не отвлекал, а я пока буду работать, как только придут другие, попросите их не беспокоить и подождать.

"Хорошо, мы останемся".

Уже родной стол, листки с набросками, готовыми работами.

Вот крутится фигурка доспехов, одетых на меня, и я, посмотрев на нее, ощутил внутри себя неудовлетворение собственной работой. Что-то в ней было не так, не совершенно, не доведено до конца, нужно будет потом с ней повозиться, исправить. А пока оружие.

Первым нужно сделать одноручный меч, хотя, он у меня уже есть, даже два, надо попробовать их улучшить или переделать, вытаскиваю те, кладу перед собой и всматриваюсь в них. Два брата близнеца, одинаковые грани, форма, отличаются лишь царапинами и сковами, делающими их уже несовершенными, но по-своему уникальными. Металл уже устал, я чувствую, как он стонет от напряжения, как внутри тела меча рушатся скрепы, еще немного, и мечи перестанут быть эффективными. Нужно в них вдохнуть новую жизнь, новую сущность. Кристаллы! Точно! Так, где они? Вот, все четыре лежат передо мной, вроде бы одинаковые, но в то же время разные. Вглядываюсь в них, внутри пульсирует энергия, жаждущая вырваться наружу, в каждом своя, пульсация разная, жажда иная, свойств нет, но нутром чувствую, что каждому должно быть именно свое место, иначе конечный результат будет намного хуже, чем могло быть.

Верные полторные мечи, вы послужили мне достойную службу, пришло мое время отплатить вам за верность, извлекаю состарившийся металл, оставляя саму суть вещей, вношу новый, хоть и проклятый, но более прочный, отныне на вас не появятся царапины, вы впитаете в себя столько крови, сколько пожелаете, и враги познают вашу мощь. В голову врываются слова, прорвавшиеся сквозь пепел веков, несясь в пламени войн, и наносю на лезвии одного "In hoc signo vinces" (Под этим знаком ты победишь), а на лезвии второго "Dum spMgo, spIgo" (Пока дышу, надеюсь). Теперь они одинаковы и разны одновременно, два брата, два рожденных в пламени, в нем живущих и в нем погибнувших. Теперь последнее, кристаллы приблизились к близнецам, два словно отпрыгнули прочь, а два напротив попытались потянуться, я поднес их ближе, скорлупы треснули, и в мечи ворвалась сила, вбираемая плотью металл.

В этот момент я вспомнил наставление Сигурда, и на плоть мечей низринулись струйки моей собственной крови, тут же исчезающие в чернеющем от нее металле.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали первую часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Соберите части ключа для снятия Печати Проклятия, собрано 1/11.

Название: Идеальная Гибель Вечного Пламени

Тип: Одноручный Меч

Редкость: Мифический.

Раса: Северос

Атака: 300 (вариантная/масштабируемая)

Тип атаки: колющий/режущий

Эффект: Увеличение атаки огнем на 50% от физического. Показатель атаки растет с ростом уровня владельца. При взятии обоих близнецов в руки те начинают пылать пламенем владельца, не требуя потребления жизненных сил. Использование режима "Пламя Войны" увеличивает урон на 100%, потребляя на 30% меньше жизненных сил.

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали вторую часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Соберите части ключа для снятия Печати Проклятия, собрано 2/11.

Название: Идеальный Страх Вечного Пламени

Тип: Одноручный Меч

Редкость: Мифический.

Раса: Северос

Атака: 300 (вариантная/масштабируемая)

Тип атаки: колющий/режущий

Эффект: Увеличение атаки огнем на 50% от физического. Показатель атаки растет с ростом уровня владельца. При взятии обоих близнецов в руки те начинают пылать пламенем владельца, не требуя потребления жизненных сил. Использование режима "Пламя Войны" увеличивает урон на 100%, потребляя на 30% меньше жизненных сил.

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

Рядом стояла стая, их морды оскалены, судороги подземелья усилились, а рядом со мной в земле торчали два черных меча, на которых сияли белым выгравированные слова.

- Тихо, тихо, - я взял мечи, и те тут же запылали в моих руках черным пламенем: - Они для врагов, но не для друзей.

"Проклятое оружие, символ..."

- Кто его проклял?

"Боги".

- А я - Проклятый Кузнец, проклятый Богами, а кто нам Боги?

"Враги".

- Так чего стоят такие проклятия?

"Мы тебя поняли, Брат по Крови".

- Странно, что-то никто не побеспокоился о том, что я создал первые мечи, даже как-то унижительно.

"Мы принесли, что ты просил".

Я только сейчас обратил все свое внимание на окружающую стаю, все волки были в крови своей и чужой, раны, синяки, Белис выглядела не лучше, она сидела слева от меня, и перед ней лежали все кристаллы сущностей, одинаковые, но все разные.

- Трудно было?

"Нет. Великая Охота. Великая Победа! Стая стала сильнее!"

- Рад, что все живы, но если в следующий раз будет также, скажите, и мы выступим вместе со всеми, не надо рисковать понапрасну.

"Великая Охота вместе! Великая Война - Великая Охота вместе!" - и волки завывали в победном кличе, они радовались, они ждали.

- Я вновь буду работать, просьба, охраняйте меня, у меня такое ощущение, что дальше мне попытаются помешать, - и я интуитивно предложил вступить в рейд Патриарху, тот, как ни странно, принял предложение, и я увидел значки тридцати одного волка, уровни от 150 до 300.

Я по сравнению с ними - младенец 50! уровня. Как? Когда? Это просто создавая вещи? Или еще как-то? Стоит потом разобраться, одной загадкой больше. Сейчас не до нее.

Продолжим. Вновь знакомый стол, знакомые листки, знакомая фигурка воина с новыми мечами в руках, пылающих черным пламенем. Те были идеальны, но не доспехи, я хотел их улучшить, но чуть позже, сейчас настало время двуручного меча. Хотел, было, сделать алебарду, но изнутри сверлило, съедало, требуя обратить внимание именно на двуручный меч. Что ж, раз его, значит его.

Стандартная схема с чертежом были вполне обыденными, типовой фламберг готической Европы почему-то заменен на какое-то подобие с искривленным лезвием, я хотел изменить в нем все. Не знаю, почему, но хотел и был уверен в этом.

Лезвие длиннее, делаем составным, чтобы по инерции лезвие могло увеличиться в длину, тем более механика игры такое позволяет, первый же набросок показал, что работа и даже эффективность присутствуют, лезвие выходило лишь при большой инерции, а при обычной атаке было стандартным, также не происходило выпадение лезвия в положении на спине. Не знаю, как это работает, но работает, я просто захотел, вложил принцип действия, а система сама посчитала это рабочим и реализовала. Дальше я увеличил рукоять, чтобы хват был больше, и, следовательно, повышалась инерция, что увеличивало критическое поражение. Увеличиваю гарду на лезвии, чтобы лучше зацеплять мечи противника, усиливаю большую граду витиеватым рисунком. Меч почти готов, осталось малое, добавляю металл в плоть, меч становится осязаемым, после чего выкладываю перед собой все кристаллы и принимаюсь подносить каждый по-отдельности.

Сперва все отторгались, начиная вибрировать при попытке поднести и лишь девятый кристалл буквально вырвался из руки и разбился о плоть меча, принявшего поглощать сущность. Полилась кровь, и лезвие, окрапившись, сначала покраснело, а потом приняло естественный вид, а я мысленно вывел гравировку по лезвию "Vae victis" (Горе побежденным).

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали третью часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Соберите части ключа для снятия Печати Проклятия, собрано 3/11.

Название: Идеальный Убийца

Тип: Двуручный Меч

Редкость: Мифический.

Раса: Северос

Атака: 400 (вариантная/масштабируемая)

Тип атаки: колющий/режущий

Эффект: Показатель атаки растет с каждым убийством разумного, поглощая его частицу, и чем больше он поглотит, тем больше затребует для роста. Использование режима "Пламя Войны" увеличивает урон на 100%, потребляя на 20% меньше жизненных сил.

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

Своды над Подземным городом содрогнулись, но я вновь вернулся к работе, не обращая внимания.

Фигурка воина вращала новым оружием, упиваясь своей силой, инерционные удары, казалось, способны сокрушить любую преграду, а два близнеца благополучно висели за спиной, дожидаясь своего времени.

Что ж, рад, что ей нравится новая игрушка, настало время щита. Он должен быть прочным, но в то же время компактным, чтобы не мешал в бою, но тогда смысл щита, если им нельзя укрыться? Хотя, а что если создать его меняющимся? Почему бы и нет? Классические щиты в реальности однотипны, способные выполнять свои функции с некоторыми ограничениями, а я в игре, мы все в игре, тут иные законы, тут есть бронестринги, должны быть, тут дохлак одевает на себя латы и считает себя величайшим воином, тут есть драконы, тут звери общаются с людьми. Блин, чуть не заорал "Тут Спарта!", так, вернусь к своему.

Щит составной осадно-штурмовой, когда беру в руки, то он становится длиннее за счет высвобождающейся нижней части, когда закидываю на спину, собирается и закрывает всю спину до пояса, не мешая при этом двигаться и защищая тыл, и можно даже согнуться, чтобы шнурки завязать. Да, таким он и должен быть, таким я его и создам. Цельным, но в то же время составным, идеальным заслоном против угрозы, способным защитить даже от удара в спину.

На обратной стороне наношу гравировку "Age quod agis" (Делай то, что делаешь), дабы не забывать и не сходить с пути, когда сомневаюсь, тем более в бою. А на лицевой рисую Птицу Гамаюн, раскрывающую крылья, когда щит раскладывается. Сначала хотел нанести образ Феникса или Жар-Птицы, но те буквально улетали прочь, не желая находиться на заслоне. Но Гамаюн уселась на ветвь и внимательно смотрела на меня, не отводя взора. Тут настало время кристаллов, и ни один не хотел приближаться, словно отталкиваясь в руках, лишь один вел себя спокойно и никак не привлекал, я положил его на щит, ничего не происходило.

Вдруг Гамаюн востропала, внимательно посмотрела на кристалл, ткнула, еще раз, но тот не треснул, она еще раз взглянула, потом на меня, внезапно взлетела, вырвавшись из щита и обретя форму, подлетела к моей руке и чиркнула по ней когтем своего пальца на лапе, после чего вернулась на ветвь, внимательно смотря на меня. Я неосознанно подношу руку к кристаллу, капли крови капают на него, тут же впитываясь, изнутри вспыхивает яркий свет, Гамаюн тукает по скорлупе, и та лопается, всполохи вырываются и впитываются в тело щита, а вещая птица запела чарующую песню, вселяя успокоение и просветление, помогая верить в себя.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Предмет!

Поздравляем Вы создали четвертую часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Соберите части ключа для снятия Печати Проклятия, собрано 4/11.

Название: Идеальный Заслон

Тип: Щит

Редкость: Мифический.

Раса: Северос

Защита: 500 (вариантная/масштабируемая)

Тип защиты: все

Эффект: Показатель защиты растет с каждый уровнем владельца. С каждой атакой защищает все сильнее. Возможно получение абсолютной защиты от любой атаки в течение некоторого времени (вариантно).

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

Мне показалось, что что-то где-то рухнуло, начались постоянные содрогания, но я продолжил работать.

Фигурка воина сражалась с невидимыми врагами, то используя Убийцу, то близнецов, то срывая внезапно с себя щит и заслоняясь им, тому не хватало своего оружия, но я решил повременить. Ему пока не место здесь, точнее не сейчас оно должно появиться, не знаю почему, но именно такая уверенность была во мне. Я разложил перед собой образы доспехов, что были на мне. Незаконченные, но все равно изящные, мое творение, и ни одна иная вещь не смогут их заменить, ведь это моя вторая кожа, мое естество, сущность, бережно собранная и лелеянная. Вот тут поправим, тут подтянем, тут дополним, тут уберем, тут совместим, но все равно не хватает еще многого. Точно! Достая ониксы и кладу их перед образами, первый помещаю на шлем в глаз волчьей морды, второй в другой.

Делаю ожерелье из них на панцире, запястья и плечи, колени и бедра с голеньями. Камни сами просились на свои места, я лишь позволял им, но остались несколько не желающее никуда помещаться, я отложил их, выложив кристаллы, те вибрировали и рвались к сложенным вещам, первый, второй, третий, кровь обильно обливала все доспехи, я не жалел частицу себя для самого себя. Доспехи преображались на глазах, ранее грубые черты сглаживались, сочленения становились словно спаянными, ни единой щели, кольчуга стала походить на рисованную ткань, не имея в своих сплетениях ни малейшего отверстия, ониксы сияли, источая белесый свет, в котором играло черное пламя. Проявлялись резные символы, неизвестные мне, но в них чувствовалась сила, что-то родное, хотя и не понятное.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Комплект!

Поздравляем Вы создали главную часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Соберите части ключа для снятия Печати Проклятия, собрано 10/11.

Название: Идеальная Защита Предков

Тип: Средний

Редкость: Мифический.

Раса: Северос

Защита: 800 (вариантная/масштабируемая)

Тип защиты: все

Эффект: Показатель защиты растет с каждым уровнем владельца. Защита от магии холода 100%. Полный комплект объединяет владельца со своим питомцем. Эффект неизвестен.

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

Внемлите, Рабы Божьи! Отступники обрели силу, не позволяйте скверне разлиться по миру и осквернить Святость и Непогрешимость! Вступите в Земли Нечестивые и уничтожьте Зло в его логове!

Получено достижение. "Мастер от сути своей", создать мифический предмет, не имея технологии, схем и необходимых условий может только тот, кому дано быть лучшим среди лучших. Все ваши работы отныне будут качества не ниже отличный. Разрушаемые предметы обретают двойную прочность. Для вас нет понятия уровень профессии. Если бы в этом мире был Бог-кузнец, он бы призвал вас в ученики.

Внимание! Вы создали Идеальный Древний Доспех, довершите начатое и разрушите Проклятие.

Что-то я забыл? Сделать оружие к мечу? Нет, я могу взять и одного из близнецов, тут дело в другом, еще три кристалла лежат на столе, еще несколько ониксов, и гора проклятого металла. Стоп! Ну ка, где вещи моей волчицы? На ней, а смогу ли я вот так посмотреть их, ну ка, да могу, так, что тут у нас, на голову, на тело и на лапы. Три предмета, все эпические, с какого-то РБ что ли? Подарок дорогой, хм, только они не то, что требуется, точнее, не могу объяснить, так, что у меня в инвентаре, так, свитки, все активные, все раскрываю один за другим, полезная информация, но не то, дальше что у нас? Все на стол, все! Еду обратно, склянки

всякие туда же, идеалы несколько сотен тысяч туда же, остальное что у нас тут? Вещи для питомца из ранее добытых к тем вещам, гоблинские ошметки отдельной кучкой, дальше что тут? Не думай, делай, инстинкты сильнее, они не ошибаются, не могут заблуждаться, не умеют.

"Кручу, верчу, обмануть хочу" ...

Маска, маска, маска, маска... их две, совмещаю, не встают вместе, а если не умом, а силой, да молотом сверху? Вот так вот, останки гоблинов -- вот сюда, берем вот эту склянку, пестро выделяющуюся в инвентаре, все это в большой сосуд, началось, кислота какая-то получается. Непонятно, что я творю, ладно, разбираться не досуг. Проклятый металл в сосуд, вновь реакция, цвет сменился, так, теперь туда ониксы, ибо нефиг глаза мозолить, опять реакция, цвет вновь изменился. Так, теперь три сущности внутрь, те всплыли и словно выжидают, не разрушаясь, начнем с маски, беру ее, случайно порезавшись, кровь тут же брызнула, словно порезал артерию, маска вмиг покраснела, и рука выпустила ее, роняя в жижу, тут же принявшую подарок. Один из кристаллов лопнул, вырвавшиеся фантомные щупальца ухватились за маску и втянулись у нее, я схватил ту, пока не потонула и вытащил наружу, смотря на законченное творение. Тут же повторив то же самое с оставшимися двумя частями.

Поздравляем! Вы создали Идеальный Комплект!

Поздравляем Вы создали последнюю часть ключа для снятия Печати Проклятия, мифическое задание "Покинуть отчий дом" обновлено. Уничтожьте Скрижали Проклятия, не дайте Врагу добраться быстрее вас и усилить оборону.

Название: Идеальная Белая Смерть

Тип: Защита

Редкость: Мифический.

Ограничение: питомец

Атака: 500 (вариантная/масштабируемая)

Защита: 800 (вариантная/масштабируемая)

Тип защиты: все

Эффект: Иммуниет от шока, ошеломления, угнетения - 50%. Защита от магии холода 100%.
Связь с владельцем: неизвестный эффект.

Ограничение: после одевания нельзя передать, выбросить, разрушить. Единственный во всем мире.

"ОТЕЦ!!!"

<http://tl.rulate.ru/book/28868/615818>