Через три шага Вэл резко остановилась: — Почему ты хромаешь?

Я тупо уставился на нее, а затем жестом указал на три волчьи туши позади себя.

Судя по нахмуренным бровям, Вэл осталась в замешательстве.

— Они... напали на меня? Вонзили свои когти?

— И это было больно?

— Серьёзно? Третий уровень? Ну, теперь четвертый уровень. Да, волчьи когти - это больно.

— Уф... — сказала Вэл, опустив плечи и откинув голову назад, как обиженный подросток. — Ну, давай.

— Что?

— Давай, тогда, — повторила она. — Давай я тебя вылечу.

— Ох, так ты можешь исцелять, нет так ли?

— Что, завидуешь? — ответила Вэл и продолжила, прежде чем я успел возразить. — Исцелять? Конечно. Немного. Достаточно, чтобы избавиться от плохого похмелья, правда, но и для легких ран вполне достаточно, — она положила руки на меня, ее прикосновения были удивительно мягкими для человека, который, казалось, не беспокоился о том, что попадёт в переделку.

Вокруг моих ран распространилось теплое, светло-желтое свечение, и сквозь легкий зуд я почувствовал, как раны закрываются, а кожа восстанавливается.

Она потрогала ближайшую рану - вернее, то место, где была рана: — Очень хорошая работа.

« Если ты сама так считаешь.

— Конечно.

С этими словами она продолжила идти, ведя нас к Плейнсайду и прочь от заходящего солнца. Я позволил не по сезону теплому ветерку омыть меня, поднимая вместе с ним ароматы леса, а затем сосредоточил свое внимание на минимизации уведомлений.

Работа с ножами повысилась до 4-го уровня!

Работа с ножами повысилась до 5-го уровня!

Получено базовых очков - +2 Ловкости, +2 Силы, +4 свободных очка (Живучесть/Ловкость/Сила).

К этим четырем свободным очкам я вернусь позже. Обычно я вкладывал их сразу, но в данном конкретном случае нужно было сначала сделать кое-что другое - точно знать, куда лучше всего вложить очки.

Выбор способности разблокирован

Выберите способность из списка ниже:

Вариант 1: Колющий Удар (Работа с Ножами) – приложите вес к клинку и проткните острием более прочную шкуру и броню. Урон зависит от [Силы].

Конечно, это был базовый навык, но в той схватке с волками он был бы более чем кстати. И это была еще одна способность, которая тоже зависела от силы, как и «Разрез». Если бы я решил сконцентрировать свои базовые очки на этой характеристике, то, возможно, так бы и поступил, но я не мог отделаться от мысли, что в этот раз мне хотелось бы больше сосредоточиться на ловкости и повысить выносливость. Я свернул этот вариант и перешел к следующему.

Вариант 2: Метание (Работа с Ножами) – метание лезвий с огромной скоростью в сторону противника. Урон зависит от [Ловкости].

Это был еще один неинтересный вариант - я втайне надеялся, что в этот момент я выполнил какое-то особое условие, открывающее скрытую, более продвинутую способность. Но когда это могло произойти? Единственный навык, которым я действительно владел, - это Опознание, а также едва открытая Скрытность. По крайней мере, этот навык зависел от ловкости, и если бы я хотел пойти по этому пути, он мог бы стать вариантом. Кроме того, это дало бы мне некоторый радиус действия, а значит, мне не пришлось бы лезть прямо в лицо врагам. Это позволило бы мне хотя бы на несколько мгновений оказаться вне пределов досягаемости щелкающих челюстей этих волков...

Я снова обратил внимание на уведомления и вызвал третий, последний вариант.

Скрытое условие выполнено! Альтернативный выбор способности разблокирован.

Вариант 3: Казнь (Работа с Ножами) [Требуется: разблокирован навык «Скрытность»] – атака цели, оставаясь незамеченным, наносит +100% урона.

О, хей! Я все-таки получил одну скрытую способность. Конечно, в прошлый раз у меня был выбор - скрытность и работа с ножами в какой-то степени сочетаются, - но это была хорошая возможность. Недостатком было то, что она не масштабировалась с базовыми очками, и через некоторое время даже бонуса +100% будет недостаточно для борьбы с этим... Кроме того, это была способность, которую я разблокировал в прошлый раз, и для того, чтобы она стала полезной, я должен был повысить ее до «Казнь II» и «Казнь III» в будущих точках выбора способностей. Неужели я действительно хочу упустить другие способности из-за того, что постоянно буду улучшать эту?

Хотя моя интуиция подсказывала, что нужно выбрать эту способность - она была самой интересной, - вместо этого я остановился на первых двух вариантах. Если я собираюсь тренироваться с нуля, то, скорее всего, мне придется сражаться с большим количеством зверей низкого уровня. И только одна из этих способностей давала мне большее преимущество в таких условиях. Поколебавшись, я выбрал вариант 1.

Способность разблокирована – Колющий удар

Колющий Удар (Работа с Ножами) – приложите вес к клинку и проткните острием более прочную шкуру и броню. Урон зависит от [Силы].

Затем нужно было принять базовые очки. Теперь, когда я знал, что выбираю Колющий удар, выбор из Живучести, Ловкости и Силы был очевиден. Я вложил все четыре свободных очка в Силу.

Это был уже совсем другой я - прежний я бы упорно шел на исполнение, добавляя свободные очки к Живучести, исходя из того, что больше очков здоровья - это всегда хорошо. Но какой смысл выживать дольше, если ты не можешь нанести никакого значимого урона? Возможно, если бы я думал так раньше, то выходил бы из некоторых боев с меньшим количеством царапин...

Зарегистрировав новую способность, я закрыл уведомления и сосредоточился на том, чтобы не отстать от спешащей Вэл. С такой скоростью, как у нее, мы без проблем доберемся до Плейнсайда до ночи.

* * *

Когда мы добрались до Плейнсайда, уже наступила ночь.

Я не знаю, как так получилось: я думал, что у нас достаточно времени, и, возможно, даже немного притормозил. Вэл, впрочем, не слишком расстроилась по этому поводу - на меня лишь бросили неприличный взгляд, когда солнце померкло, и не сделали никакого замечания - но, возможно, это было связано со зрелищем, представшим перед нами.

Плейнсайд был выжжен.

«Выжжен», пожалуй, было бы преуменьшением. Я знал, что Игрок и два его сообщника подожгли город, но до сих пор не понимал масштабов разрушений. Ни одно здание не осталось нетронутым - те, что находились на окраине города, сровнялись с землей не меньше, чем те, что окружали особняк Коллекционера; огонь не пощадил ничего. В Плейнсайде, некогда шумной остановке на пути к Пустошам на востоке, впервые за все время существования города стало по-настоящему тихо. Среди останков не шевелилось ни одно существо.

— Где… — начала Вэл.

— Тела, — закончил я; этот вопрос не давал мне покоя.

Нахмурив брови, мы двинулись дальше в город, и вскоре ответ стал ясен.

В центре городской площади находился большой участок свежей грязи, две лопаты были воткнуты в землю с одной стороны, как бы образуя импровизированное надгробие.

— Выжившие? — спросила Вэл.

— Или добрые самаритяне, — ответил я. — Здесь проходит много людей по дороге в Пустоши. Раньше, по крайней мере.

Вэл задумчиво кивнула, глядя на рыхлую грязь братской могилы. Наблюдая за ней, я почувствовал, что ноги начинают подгибаться, и присел на низкую каменную стену, которая когда-то была городской площадью.

— Ты помнишь тех волков? — сказала Вэл.

— Это было буквально сегодня утром. Да, я помню.

— Насколько ты чувствуешь себя виноватым в их убийстве?

Этот вопрос застал меня врасплох, отвлек мое внимание от братской могилы: — Это были дикие животные, Вэл. Я им сочувствую, конечно, но я не собираюсь размышлять о том, имею ли я право на самозащиту. Если бы я их искал, может быть, это и было бы вопросом, но при таком раскладе…

— Дикие Животные, — повторила Вэл.

— Разве я не прав, называя их так?

— Нисколько. Это животные. Они не одомашнены. Определение подходит. Но на самом деле ты

этим ярлыком хочешь сказать, что они ниже тебя. В пищевой цепи, или в обществе, или в великой иерархии существования. Верно?

— ...Конечно?

— Посмотри на землю. Как ты думаешь, сколько там тел? Насколько большим был город Плейнсайд?

На этом вопросе мне не хотелось останавливаться, и я быстро ответил: — Сотня человек. Может быть, две. К чему ты клонишь?

— Твой Игрок зарезал двести диких животных.

Я почувствовал, как закипает моя кровь. Ничего не мог с собой поделать. Сравнивать то, что сделал Игрок, с тем, что...

— Вот как этот Игрок видит их, — поспешила уточнить Вэл. — Как они видят нас. Как низших, чем они. Как «диких животных». Как вредителей. Вот как они нас воспринимают, независимо от того, делают они это или нет.

Город вокруг нас затих, лишь вдалеке послышался вой волков.

Вэл, конечно, была права. Хотя по общественному договору Альтерры никто из нормальных людей не мог сказать ничего подобного, у Игроков были права, которых не было ни у кого из нас. Они происходили от самих Великих Архитекторов, создателей и богов нашего мира. Мы считали их своими спасителями, потому что зачастую так оно и было - они убивали драконов, рушили империи зла, распускали страшные культы. Но даже когда они совершали эти поступки - даже когда они были героями - мы знали, что они делали это для себя. Для развития своих навыков. Чтобы получить награду. Когда в последний раз Игрок отказывался принять награду за выполнение таких заданий? Эти Игроки, они считали нас ниже себя, и это был лишь вопрос времени, когда мы станем слишком незначительными для каждого из них.

— Ты со мной? — спросила Вэл, не отрываясь от могилы.

Я кивнул, хотя она не видела меня: — Я с тобой. Давай убьем этого монстра.

Стик

- Уровень 4 Крестьянин -

- Характеристики -

Живучесть 2

Интеллект 5

Ловкость 8

Сила 13

Мудрость 8

Харизма 0

- Навыки -

Работа с Ножами – уровень 5

Опознание – уровень 4

Скрытность – уровень 1

- Способности –

Разрез (Работа с ножами) - разрезает противника, нанося ему физический урон, равный базовому урону оружия, и дополнительный урон, зависящий от [Силы].

Колющий Удар (Работа с Ножами) – приложите вес к клинку и проткните острием более прочную шкуру и броню. Урон зависит от [Силы].

Обычная скрытая атака (Скрытность) - Пассивная. 10% прибавка к урону, когда не замечен противником.

Базовое Опознание (Опознание) - обнаруживает основные атрибуты конкретного объекта или человека. Способность зависит от [Мудрости] + [Интеллект].

- Активные эффекты -

Наследие Сизифа

Прирост Опыта увеличен на +400%

http://tl.rulate.ru/book/94079/3162279