

После схватки с человеком в маске Рейма продолжает путь через деревню, тропинка ведет через крышу разрушенной хижины. Оглядываясь в поисках чего-нибудь интересного, он стучит в дверь хижины, в которой, кажется, кто-то есть... Нет ответа. Он стучит снова, но по-прежнему не получает ответа, прислушиваясь, он слышит тихие всхлипывания и отчаянные царапающие звуки, доносящиеся изнутри. Думая, что кто-то в опасности, он пинком распахивает дверь и видит скорчившуюся фигуру в темном углу однокомнатной хижины.

Рейма: - Привет. - осторожно говорит он. В игре не было ничего подобного, насколько он помнит...

Фигура, кажется, не слышит его, но продолжает царапать что-то на своем лице. Рейма подходит к фигуре и поворачивает ее, она в маске... Маска вся в крови, вероятно, от окровавленных пальцев, которые, кажется, стерлись до костей.

Человек отталкивает его и держит голову, как будто ему больно. Он хватается за края своей маски и пытается сорвать ее, но, кажется, не может этого сделать.

Рейма: - Я могу попытаться помочь тебе, если ты позволишь... - Не видя никакой реакции со стороны человека, он решает попытаться сорвать маску. Он хватается за волосы человека и края маски, прежде чем применить нечеловеческую силу, чтобы разделить их, он чувствует, что что-то дает это сделать, и ему удается только вырвать волосы из головы человека... Он не выказывает никаких признаков боли и просто продолжает маниакально дергать и царапать маску, чтобы избавиться от нее...

Рейма: - Извини, я не думаю, что смогу что-нибудь для тебя сделать... -Он печально качает головой и выходит из хижины... Сосредоточив свой слух, он слышит похожие звуки, доносящиеся из соседних хижин... - Что здесь происходит?..

Он продолжает идти по деревне, постепенно она становится все более захлавленной. Дорожки, пересекающие верхушки зданий, дают небольшое облегчение от солнца, и в конце концов он заходит в тупик... Путь вперед преграждает мерцающая дверь высотой 8-9 футов, которая,

кажется, сделана из камня, его медальон почти пытается оторваться от его шеи, поскольку он трясется больше, чем когда-либо раньше... Приглядевшись, он видит на ней какую-то карту со светящимися значками, прямоугольник, который кажется этой дверью, и тропинку, ведущую к светящейся белой точке... Рейма помнит, что это первый "босс", которого необходимо победить, чтобы продолжить... Он мог бы просто телепортироваться мимо него, но это в первую очередь уничтожило бы смысл прибытия сюда.

Рейма решает следовать карте и поднимается по лестнице направо, ведущей к верхним дорожкам... На полпути к вершине здания, он чувствует, что что-то движется позади него, используя хаки наблюдения, он видит необычное зрелище, на голове идущего человека, расположилась маска похожая на... Портал?

Пока он отвлекается на эту новую персону, мужская фигура в маске поднимает ногу в воздух и делает топорный удар в сторону Реймы... Рейма ухитряется отодвинуть голову в сторону от яростной атаки, но получает ее по плечу. Покрытие его брони блокирует большую часть удара, но незнакомцу все же удается вывихнуть левое плечо.

Рейма: - Блять! - Он почти кричит, когда чувствует, что его плечо выскакивает из своего места, он быстро поворачивается и бьет кулаками засадившего врага, но тот отступает, когда он пытается следовать прямым ударом.

Фигура стоит в позе, которую Рейма распознает как стиль Виндфолл*... Это уклончивый боевой стиль, который позволяет практикующим ловко уворачиваться и уклоняться от атак, обеспечивая быстрые, технические или сложные атаки, которые требуют высокой ловкости для правильного использования. Он стоит прямо, раскинув обе руки и выставив вперед ладони. Его правая нога находится почти прямо позади левой и, кажется, готова прыгнуть в любой момент.

Рейма внимательно наблюдает за его стилем, поскольку он хочет включить ее приемы в свой собственный репертуар известных движений.

Фигура медленно приближается к Рейме, ни на секунду не отводя взгляда и, казалось, наблюдая за каждым его движением. Он пригибается на мгновение, прежде чем подпрыгнуть и развернуться в воздухе, и только когда Рейма должен увернуться от молниеносного удара ноги, приближающегося к его лицу, он узнает атаку... Один из менее полезных приемов, который почти никто не использовал, удар торнадо 360... Если вы знаете, что это, то ему легко противостоять. Главный минус этого удара в низкой скорости и невозможности остановиться, как только вы его начнёте.

Фигура приземляется вблизи своей цели. Рейма мгновенно ориентируется в ситуации и видит возможность ударить его. Рейма исполняет грубый удар в боковую часть колена.

«ТРЕСК»

Удар ногой, кажется, разрушает коленную чашечку человека в маске, и он падает на землю. Рейма, не теряя ни секунды, наносит удар по лицу в маске как по футбольному мячу, заставляя его взорваться во вспышке различных частиц.

Рейма держит свою вывихнутую руку и стонет, когда пытается вставить ее, заставляя себя хрипеть от боли за каждую неудачную попытку. После четвертого раза ему удается заставить свою руку вернуться на свое законное место и продолжает сидеть, чтобы усвоить позу и движения Виндфолл, чтобы он мог использовать их позже.

Виндфолл (Windfall) - На основе китайского боевого искусства Тайчи. Этот стиль дает вам способность Avoid, позволяя вам избегать ударов, прыгать и уклоняться в сторону. Этот стиль фокусируется на ловкости.

<http://tl.rulate.ru/book/33585/739135>