С трудом разлепив глаза, первым делом отправился в душ. Прохладная вода помогла разогнать сонливость и заставила голову проясниться.

После похода в темный лес прошла уже пара дней, за которые я успел перезнакомиться со всеми боле-менее значимыми персонажами в нашем племени. До двадцать пятого уровня мне оставалось совсем немного. Подросший питомец, активно качался на безобидных насекомых и грызунах, уже достиг двенадцатого уровня. Я даже начал привлекать его к бою со своими противниками предварительно заагрив моба.

Вождь рассказал мне немного о прокачке питомца. Моему львенку подходило все снаряжение для крупных кошек и волков (ну или собак). Каждые десять уровней он получает одно пассивное умение, а на уровнях кратных двадцати пять одно активное.

К шаману для изготовления новой тетивы к арбалету я должен зайти как раз сегодня. Необходимым зельям было нужно время, чтобы настояться. Ну и в дополнение ко всему, вечером к лагерю должна будет добраться Мария.

Приготовив пельмени и выложив их себе на тарелку, уселся за компьютер. Новостей за вчерашний день понабралось изрядное количество. Самый высокоуровневый игрок достиг девяносто третьего уровня. Он же выложил информацию о том, что в игре у всех классов, есть сабклассы, которые формируются в зависимости от выбранных тобой ветвей умений. Если вы получаете сабкласс на семьдесят пятом уровне, то возможно некоторые ваши умения изменятся.

Все это было интересно, но ни шло ни в какое сравнение с новой темой под названием: Гробница бога. В ней было размещено лишь одно видео от первого лица, где игрок толкает огромную дверь. Створы гробницы расходятся и… видео прерывается. Ну, по крайней мере, кто-то знает, где находится гробница, а вот смогут ли они забрать реликт из гробницы титана – это вопрос.

Так же начал расширяться подфорум с темой касающейся пвп – player versus player, игрок против игрока. Пока люди только развлекались на аренах, но уже некоторыми предприимчивыми игроками начал формироваться первый турнир с тремя номинациями: один на один, два на два и пять на пять. Три категории с уровнями от двадцать пятого до семьдесят пять плюс.

Близнецы уже снискали кое-какую славу, и теперь во всю резвились на этом подфоруме тролля ноющих игроков, которые участвовали в боях двое на двое. Ну, дуэт М в нашей группе никогда не был балластом.

Закончив с завтраком, забрался в капсулу и задал нужные команды. Сегодня меня ждал фарм и двадцать пятый уровень.

\*\*\*

Выстрел из арбалета был не самым удачным, и болт даже не пробил бок варга. Развернувшись, зверь уставился прямо на своего обидчика, то есть на меня, и решил отомстить бифштексу с ногами.

- *Рывок, контрудар, оглушение!* – сделав резким прыжок рывком, я застал момент, когда контрудар стал активным для удара по летящему зверю. После меча последовал удар щитом, и зверь упал без сознания у моих ног. Взяв меч в две руки, вонзил клинок прямо в голову волка.

*Вы нанесли критический удар 237 единиц урона!  
  
Поздравляем! Вы достигли двадцать пятого уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено пять очков умений. Получено пять очков характеристик.*

Вместе со своей смертью, варг дал мне достаточно опыта для получения двадцать пятого уровня, ради этого элитника мне пришлось пройти пару километров. Мой классовый учитель, который, кстати, был единственным на всю расу (племя я выбрал все-таки удачно), обещал меня обучить новым навыкам после сдачи этого квеста, который был чем-то вроде завершающего теста для меня.

За мои пять уровней я вложил по десять очков в ловкость и силу, а оставшиеся пять ушли в выносливость, которая тратилась у меня пока что не так заметно. Все-таки сказывалось малое количество активных умений, список которых я намереваюсь пополнить ближе к пятидесятому уровню.

Умения я пока не улучшал, помня, что у меня появится новая ветвь талантов и еще пять очков для распределения на двадцать пятом уровне. В общем, у меня уже девять очков умений.

В племя я вернулся довольно быстро, с довольно семенящим за мной львенком, который не участвовал в моем последнем бою. Не откладывая, сразу отправился к классовому учителю.

- Я смотрю, мой ученик вернулся с достойными результатами. – седой, массивный орк, медленно поднялся со своей лежанки и с интересом осмотрел меня. – Теперь ты достаточно силен, чтобы усмирить свой гнев.

*Вам предложено умение – сосредоточенность. Активное умение, увеличивает ваше восприятие, и все происходящее вокруг немного замедляется. Повышает шанс заметить возможность для контрудара или удачно парирования на 10%. Так же во время действия умения все отрицательные эффекты 1 уровня влияющие на разум не действуют, а более высокий уровень уменьшается на единицу. Так же пассивно увеличивается значение характеристики мудрость на 5 единиц.*

Вот и оно, мое сокровище! Теперь я больше не буду бегать в бою за каждым проходящим мимо мобом, стоит только моей ярости накопиться до предела.

- Теперь скажи, кем ты хочешь быть? Военачальником, что ведет за собой и страшит своим присутствием врага, или защитником, что может спасти других, ценой своей жизни?

После его слов я сразу залез на форум, чтобы узнать, что это за ветки умений, ведь раньше я о них нигде не читал. К сожалению, там и сейчас не было информации о путях развития моего класса. Либо за него мало играют, признав ущербным, либо знающие люди специально скрывают информацию, хотя стоит учитывать и то, что все вместе.

- Я хочу стать военачальником.

*Вам предложена ветвь умений – военачальник.*

Неуверенно, но все же соглашаюсь.

- Простите учитель, но мне нужно некоторое время, чтобы освоиться с приобретенными навыками.

- Конечно, Тир, как скажешь.

Выйдя из шатра наставника, я устроился прямо на траве, неподалеку от его жилища.

- Так теперь посмотрим все доступные для прокачки навыки.

Начнем с ветви щитоносца, где при достижении двадцатого уровня появилось два умения: *стихийный щит* – вы можете отразить щитом целевое направленное в вас заклинание, за каждое заклинание тратится количество выносливости равное трем простым ударом. Без возможности улучшения. *Зеркало боли*– урон в размере одного процента за уровень умения без учета брони возвращается врагу в двойном размере. Улучшается до пятого уровня.

Ветвь бастарда пустовала, из-за отсутствия учителя. В ветви агрессии появилось одно пассивное умение: *успешные удары* – все ваши умения и удары вызывают на 3% больше ненависти за каждое очко навыка. Улучшается до пятого уровня.

В развитии тела не считая пока игнорируемых мной пассивок появилось еще две: *гибкое тело* – показатель вашей начальной ловкости увеличивается на 2% за каждое очко навыка. Так же скорость всех ваших движений увеличивается на 1% за каждое очко навыка. Умение улучшается до 5. *Кровь ваших врагов* – каждый убитый противник в радиусе 10 метров восстанавливает вам 1% вашего максимально здоровья за каждое очко навыка. Умение улучшается до 5.

Ну и напоследок оставались две нетронутых мной ветки умений. Арбалетчик и военачальник.

Первым умением стоял навык *мастерство стрельбы* – повышение шанса критического выстрела на 2%, увеличение урона на 2%, увлечение дальности на 1 метр, улучшение меткости выстрелов на 1%. Все статы повышались за уровень, который можно было поднять до пяти. Каждый новый навык из ветви умений арбалетчика требовал повышение уровня мастерства на единицу.

*Зачарование болтов* – способность зачарования снарядов силой стихий, повышает урон от выстрела на 3% за каждый уровень. С первого уровня доступно зачарование огнем, после становятся доступны другие стихии: лед, камень, молния, свет и тьма на последнем уровне. Каждое зачарование имеет дополнительный эффект при попадании. Стоимость зачарования: 10 маны. Возможно, улучшить до пяти.

*Меткость – увеличивает дальность выстрелов на 5 метров, возможность 10% увеличения изображения, все ваши выстрелы и удары получают улучшение меткости на 5%. Нет возможности улучшения.*

*Удачный выстрел – активное умение, при следующем выстреле ваш шанс критического удара повышается на 5% за уровень, 10% шанс за уровень глубокого попадания, которое оставит кровотечение. Улучшается до 5. Применяется раз в две минуты.*

*Град стрел – дает возможность использовать многозарядные арбалеты.*

*Напалм – требуется пять болтов зачарованных стихией огня. Заряды, обрушивающиеся сверху, устраивают ад всем противникам попавших под обстрел. Улучшается до пяти. Требует 20 единиц маны и выносливости.*

С умениями военачальника было все довольно проще. Два активных умения *крик* и *рев*. *Рев* отбрасывал от меня противников на 7 метров. А *крик*воодушевлял союзников по всему рейду, повышая их характеристики на 5%. Активные умения не улучшались. А вот пассивные умения к крику все кроме одного улучшались, при желании некоторые эффекты можно было отключить. *Боевой крик* – повышает весь урон на 2% за уровень умения. *Ужасающий крик* – понижает урон врагов на 4% за уровень. *Воодушевляющий крик* – повышает регенерацию маны, выносливости и здоровью на 15% за уровень. *Деморализующий крик* – накладывает страх на всех существ ниже вас уровнем.

Выбор был довольно сложным, и решение я принимал около получаса, пока в итоге не получилось так: улучшил провокацию до последнего третьего уровня, вкачал на единицу мастерство стрельбы, меткость, стихийный щит, крик и бурлящую кровь, после чего оставшиеся три очка вложил в боевой крик.

Количество неизученных умений заставляли меня мысленно стонать. Для прокачки всех доступных на данный момент навыков мне требуется семьдесят одно очко умений! При этом умения бастарда у меня не открыты, так же как и модификация. Не стоит забывать еще о двух неоткрытых ветвях!

- Ааааа! Что мне с этим делать!?

*Внимание! Вы получили позитивный эффект - крик: +5% к вашим характеристикам, +6% ко всему наносимому вами урону.*

Похоже, даже мой крик негодования теперь может помочь союзникам, или мат.

Открыв окно характеристик питомца, вложил большую часть очков в ловкость, а оставшиеся, разделил между выносливостью и силой. После десятого уровня ему предлагали на выбор три пассивных умения:

*Связь хищника - 10% характеристики ловкость передается его хозяину.  
  
Легкая поступь - увеличивает скорость передвижения питомца на 25%.  
  
Острые когти – шанс критического урона питомца повышается на 5%.*

В играх я всегда предпочитал делать ставку на себя, поэтому без сомнений выбрал первое умение. С таким навыком можно больше не вкладывать очки в и так излишне завышенную для танка ловкость. Пожалуй, на этом можно закончить.

Вот только окно питомца не закрылось, и передо мной выскочило системное сообщение:

Дайте кличку вашему питомцу.

Имя значит? Ну, с этим я уже давно определился. Он у меня будет – Узурпатор.

Только я хотел встать и уйти, как передо мной открылась арка портала, и оттуда вышел мой старый знакомый.

- Здравствуй, Тир, давно не виделись. Что же ты меня не зовешь? – прошедшее время явно хорошо сказалось на двуликом. За такое короткое время он поднялся на семь уровней, а руки обзавелись огромными перстнями.

- Не уверен, что стоит звать дьявола по своей воле.

- Спустя столько лет ты что-то узнал про меня? Уверяю, все это ложь, удобно выстроенная со стороны победителей.

- Если то, что я слышал от титанов не все, то кем же тебя считают демоны?

- Не вдавайся в подробности, они все равно пережиток прошлых лет. – Крион достал банку с плавающим внутри глазом. – Я пришел, чтобы выполнить одну часть своей сделки. Совершенно случайно, мне достался этот потрясающий глаз птенца золотого дракона, и я решил, что он отлично подойдет, чтобы сделать тебя сильнее.

- И что? Мне его съесть?

- Нет, ведь от этого не будет никакого толку. – в одно мгновение двуликий оказался передо мной, и его рука коснулась моего левого глаза.

*Внимание! Вы парализованы и не можете двигаться или испытывать боль.*

Мой глаз! Я ВИДЕЛ, как этот ублюдок, залез пальцами мне в глазницу и вынул его оттуда.

- Тебе лучше не шевелиться, обычно процедура замены глаза очень болезненная и сложная, но с моими навыками и опытом она не займет много времени.

Насвистывая под нос какую-то мелодию, он десять минут копался в моей глазнице, после чего достал глаз и заменил его, на око дракона.

- Еще пару заклинаний для того чтобы глаз быстрее прижился. – приложив руку к моему искалеченному лицу, он начал что-то читать на неизвестном мне языке. – Так теперь держи это.

Двуликий надел мне повязку на поврежденный глаз.

- Будешь носить ее около двух часов, раньше снимать не смей, а то останешься без глаза.

Снова коснувшись рукой моего лба, Крион исчез во вспышке телепорта.

*Ваш паралич снят. Вы снова можете передвигаться и испытывать боль.*

Сволочь! Мог бы и предупредить, прежде чем засовывать мне чужой глаз!

Зайдя в свои статы, рядом с татуировками я нашел новый раздел с названием - модификация тела. Здесь находилось уже два пункта, первым из которых была бурлящая кровь, появившаяся не от действия кольца, а от моего пассивного навыка. Вторым пунктом стоял *глаз золотого дракона – вы можете увеличить изображение на 20%, вы видите в темноте на 20% лучше, улучшение характеристик: +5 мудрости, +5 интеллекта, добавлен активируемый навык – инфракрасное зрение.*

Какого хрена? Что за мусор он мне впарил? Как будто эта бесполезная хрень может мне пригодиться! Господи, и почему мне не достается достойных роялей типа меча-ваншота, или доспехи безлимитного хп. Когда я заключал с ним договор, то не думал, что мне будут выдергивать глаз ради пяти единиц интеллекта!

Еще раз, мысленно прокляв двуликого, я отправился к шатру шамана. Пора уже пристроить свою новую находку.

Старик как обычно встретил меня, рассматривая в упор.

- Воин, в своем ли ты уме? Взял себе священное животное темноухих, и связал свою жизнь с ним. Издеваешься над телом, что нам дали боги. Глаз дракона, кровь демонов, что будет дальше? – какого черта? Почему старпер смог рассмотреть глаз сквозь повязку?

- Ну, во-первых дали нашу ярость нам не боги, а как раз демоны. А глаз – это результаты выгодного вложения. Я же говорил, все что потребуется – я возьму.

- Хах, похвальное стремление для молодого воина. – шаман отошел от меня к своим котлам и начал проверять зелья. – Все готово. Можешь доставать свое сокровище.

Сняв вещмешок, я достал оттуда серебристую нить, которую нашел в коконе шелкпопрядов.

*Нить серебряного шелка.  
  
Описание: Реагент. Неуничтожимый. Серебряная нить, сделанная шелкопрядами темного леса. Иногда среди коконов шелкопрядов можно найти редкую нить, из которой можно делать невероятные вещи, почти не поддающиеся внешнему воздействию. Считается крайне редким и дорогостоящим реагентом.*

- Отличное качество. Если ты и в будущем будешь добывать такие материалы, то со временем твой коготь станет самым острым в племени. Найди мифриловую сталь и дерево меллориана. Из них ты создашь поистине великое оружие. Когда закончишь с его созданием приходи ко мне. Я смогу наложить на них такие чары, с которыми не справится ни один маг.

*Вам доступно задание: Легендарное оружие.  
  
Найдите мифрилл и древесину меллориана, после чего обратитесь к шаману племени сов.  
  
Награда: зачарование оружия.*

Принимаю задание. Похоже, оно из той же оперы что и задание с сетом титанов, если я его и выполню, то очень даже не скоро.

- Не стой с разинутым ртом, давай сюда.

Аккуратно приняв нить из моих рук, шаман начал что-то шептать над ней. Открыв первый котел, он опустил ее и почти сразу вынул, закинув во второй, сделал несколько вращательных движений и только после этого закинул в последний котел, продержав там около трех минут.

Достав нить, он натянул ее на необычной конструкции, после чего протянул мне.

- Продержишь ее в натянутом состоянии двое суток, после чего можешь снять и приделать на свой арбалет.

*Закрепленная обработанная нить серебряного шелка.  
  
Описание: Обработанный реагент для тетивы. Считается крайне редким и дорогостоящим реагентом.*

- Спасибо. – поклонившись шаману в знак уважения, я вышел из его шатра.

С делами в племени теперь покончено. Пора опробовать свои силы на серебряных равнинах, осталось только дождаться попутчика.

Кстати, касательно моего попутчика. Я открыл свои сообщения, и мои брови поползли вверх.

“Босс, я прибыла на место, где вы?”

“Тут появилась приставучая орчиха, не верит, что я к вам. Можно убить ее?”

“Босс, мне скучно. Оркша оказалась сильна, но я успела подпалить ей прическу”.

“О, тут еще один орк хочет померяться силами, можно я его размотаю? А то у меня очень плохое настроение в последнее время, а они начинают меня знатно подбешивать.”

Дочитав последнее сообщение, я схватил Узурпатора в охапку и на спринте рванул в центр становища. Мария же сейчас всех тут покалечит! Когда она в ярости ее ничто не может остановить.

- Немезида, прекрати! – судя по творящейся здесь картине, Немезида добивала уже третьего урда, вгоняя его в красный сектор. Похоже, соплеменники моего уровня решили потягаться со странной девушкой в доспехах, но потерпели крупное фиаско.

- Так она все-таки твоя знакомая? Эта чертовка хороша, особенно для мягкотелых южан. Думаю, она вполне успешно вписалась бы среди нашего народа, ярость – у нее в крови. – подошедшая Мисси почти шептала мне на ушко, вызывая довольно неоднозначную реакцию. Похоже, некоторые действия мозг воспринимал так же, как в реальности.

- Да, она отправится со мной на серебряные равнины. Мы хотим выполнить обещание, данное мной Бабочке.

- Хорошо. Думаю, ты уже готов к походу. Кстати, что это за вульгарная повязка у тебя на глазу?

- Повредил глаз в последнем бою, но ничего страшного. Заживет задолго до того, как мы доберемся к равнинам.

- В таком случае, тебе приготовят припасов на несколько дней, и ты сможешь смело отправляться в свой поход. Думаю, после него ты не вернёшься в племя долгое время.

- Все верно, я собираюсь показать свою силу всему миру.

- Именно таким и должен быть мой супруг. – Мисси с силой развернула меня к себе и поцеловала.

Господи, какой же это был божественный и долгий поцелуй и мне плевать, что она всего лишь нпс, умения отлично целоваться это у нее не отнимало.

- Удачи, Тир.