На следующий день я добрался до одной из редких рощиц, которые время от времени встречались в степях. Вчера мы как раз и остановились в одном из таких живописных уголков степи. Большой ручей, текущий из темного леса, редкие птицы, что умудрялись своими трелями играть чуть ли не произведения Бетховена, и прекрасный вид на серебряную равнину.

Долгое время мне не давал покоя вопрос, почему их назвали серебряными, но все оказалось довольно просто - эти равнины действительно были серебряными. Высокая трава, произрастающая здесь, подверглась неблагоприятному воздействию магии темных эльфов еще во времена первых войн, в результате чего, приобрела свой необычный цвет.

Стянув с головы повязку, я воспользовался возможностью масштабирования. Эти равнины и в самом деле были прекрасны, не зря получив такое название. На рассвете степь переливалась необычными красками, отражаемыми от местной растительности, создавая лучшие виды для любого художника.

Особенно выделялось крупное зверье, которое жило своей жизнью, совершенно не опасаясь, стать жертвой охотников. Один только элитный варг тридцатого уровня говорил об угрозе этой локации к случайным прохожим.

До входа в игру моей попутчицы оставалось всего полчаса, поэтому для начала я решил поэкспериментировать с одним из своих новых навыков. Взяв в руки меч, я аккуратно провел ладонью по острию меча, оставляя на нем кровавый след. Конечно, это было неприятно, но все же боли как таковой не было, тем более рана зарастала на глазах.

Кровь начала медленно стекать пока не появилось системное сообщение, в надежде на которое, я и решился провести этот эксперимент.

*Внимание! Вами открыто новое умение – Кровавое лезвие. При активации умения, кровь начинается литься из вашей правой ладони придавая атакам вашего оружия эффект бурлящей крови. Требуется 10% от вашего максимального здоровья.*

Это же потрясающе, с таким хорошим мечом и этим эффектом я буду выдавать невероятный для танка урон! Зайдя в интерфейс, увидел, что этот навык, как и умение “бастард и баклер” не доступен для улучшения, но уже изучен, заняв слот в ветви расовых навыков.

Теперь второй пункт, модификация. Сняв с руки щит, я расположил его на земле и выпустил свои когти (именно ими урд-блады наносили руны). Аккуратно вычертив в центре щита руну Кан, произнес ее название вслух, и влил всю имеющуюся ману. Обождав три с небольшим минуты, я нарисовал маленькую руну тир, таких размеров, чтобы хватило на простейшее воздействие.

*Поздравляем! Вы успешно модифицировали: Баклер, оббитый кожей. Предмет получил активируемый навык – бросок щита.*

Сработало, видимо учитель прав насчет использования сочетания этих двух рун. Зайдя в интерфейс, включил использование умений на голосовые команды. Это немного напрягало, но разработчики обещали в скором времени привязать умения к мыслеинтерфейсу.

И последнее что мне осталось сделать – создать фонарь. Подобрав небольшой булыжник, я вычертил на нем руну Рен, и камень зажегся ровным белым светом. Пожалуй, этого, и запасов расходников, что выдала мне перед уходом Мисси, хватит нам, чтобы пройти подземелье.

Достав из мешка спящего Узурпатора, я отправил сообщение Немезиде, которая уже должна была выбраться из кровати.

“Сейчас зайду”.

Через пять минут передо мной появилась смуглая девушка с глазами цвета пламени. Должен сказать, Немезида не изменяла себе, как обычно создав аватар максимально похожий на нее саму. Рост метр семьдесят, чуть раскосые глаза, хорошая фигура, ничем непримечательное лицо, и, конечно же, ее любимый ник – Немезида, богиня возмездия.

- Вчера я тебе не говорила, но твой аватар действительно брутален, хоть и похож на тебя. Откуда столько визуальных эффектов? Насколько я помню, татуировок и монохромии не было в стартовых настройках аватара, не говоря уже о том, что твои вены немного подсвечиваются. Да и экипировка – двуручный меч со щитом и арбалет.

- Не понял? – подойдя к ручью, я осмотрел себя. И в самом деле, я уже мало походил на тот аватар, который выбирал при создании.

От шеи шла красивая вязь татуировки, выполненная в виде черного пламени, которая заканчивалась чуть выше левой брови. Сам левый глаз стал обладать узким зрачком и оранжевой радужкой – результат работы двуликого, не иначе. Так же мои вены и в самом деле стали немного просвечивать сквозь кожу ярко-красным. Точь-в-точь как у того высшего демона. Видимо это эффект бурлящей крови. Не зря же это умение перешло в модификацию тела.

- Я и в самом деле стал брутальным. Это результат различных квестов и татуировка о принадлежности к племени. Должен сказать, все это дает мне немало преимуществ, думаю, я теперь даже могу подрабатывать сенсором. Меч кстати можно использовать и одной и двумя руками.

- Результат квестов? После одного у меня изменилась радужка глаз, похоже, их стоит избегать. Не очень люблю менять свой внешний вид.

- Поверь, в этой игре никто не спросит твоего желания.

- О господи, Тир, что это за чудо???

- Ты о чем? – смотря на восторженную девушку, я и в самом деле не понимал о чем она. Пока не проследил за ее взглядом… Узурпатор, беги… этот трон тебе не по плечу!

- Где ты его прятал все это время!? – руки девушки на автомате потянулись к начавшему пятиться львенку. Тот явно чувствовал мое беспокойство и не спешил залазить к ней на руки.

- В мешке таскал, не хватало, чтобы ты еще его замучила, а вот сейчас что-то забыл.

Узурпатор довольно ловко увернулся от захвата девушки и спрятался за мной. Только судя по взгляду, отступать она не намерена, хоть и успокоилась.

- Злые вы. Что ты, что твой питомец. – ну, прости, мне он еще понадобиться, а ему жить хочется.

- Может, начнем охоту? Например, вон с того варга?

- Хорошо. Тогда для начала, я покажу что умею.

- Ладно. – набрав немного воздуха в легкие, я что есть мочи закричал. – Крушить!!!

Брови девушки поползли вверх, видимо прочитала эффекты от моего крика.

- В таком случае, у меня тоже кое-что есть. Аура гнева!

*Внимание! Вы получили позитивный эффект – +5% ко всему наносимому вами урону, +5% к скорости атаки.*

- Я тогда буду помогать тебе с арбалета.

Прицелившись на максимальном расстоянии, выстрелил волку-переростку в бок, снеся всего 45 единиц урона. Тот оперативно среагировал и развернулся в мою сторону.

- *Воздаяние, полог света, полог огня*! – девушку окутала аура света вперемешку с огнем. Ее меч тоже засветился, источая свет. – *Молот, длань света, шаг сквозь свет, первый приговор*!

Молот буквально свалил с ног атакующего варга, а вот дальше пошло что-то необычное. То чего не показывали в обучающем ролике паладина, вероятно, умения ее пути развития. Длань света сработала как обычно, выстрелив снопом яркого потока в цель. Как только луч достиг врага, девушка использовала шаг сквозь свет и появилась прямо в умении, сразу напав противника. В следующий миг ее меч раскалился, и она воткнула его в горло ослепленного противника, выбив сразу одну пятую здоровья.

Не смотря на уровень и опасность врага, девушка справилась самостоятельно, пропустив лишь несколько ударов, которые она довольно быстро залечила.

Найдя неподалеку еще одного варга, я указал на него Немезиде.

- Теперь моя очередь. Кровь, сосредоточенность. – повинуясь команде, на руке появился разрез, кровь из которого начала медленно сползать к лезвию. Все немного замедлилось, видимо тот самый эффект повышения восприятия. Активирую арбалет и стреляю в варга. – Бросок, рывок, контрудар, оглушение.

Брошенный щит попадает прямо в голову зверя и летит ко мне. Повинуясь мысленной команде, он занимает свое место. Рывком подлетаю прямо к варгу, который мгновенно реагирует и пытается укусить меня. Делаю шаг в сторону, пропуская его пасть, и активирую контрудар. Меч проходит сквозь плотную шкуру монстра заставляя того вскрикнуть. Не вынимая клинок из шеи волка, оглушаю его щитом и ухватив бастард двумя руками, начинаю рубить, стараясь поразить его уязвимые места.

После этого взрывного берста (урон за кротчайшее время), варг попытался достать меня лапой, но я успешно принял атаку на щит и ответил двумя короткими ударами после которой варг, наконец, свалился у меня перед ногами.

- Ты уверен, что ты играешь танком? Твой урон… просто поразителен. – Немезида сопровождала свои слова скупыми аплодисментами.

- Ну, скажем так, моя экипировка, довольна, неплоха для моего уровня, да и всяких бонусов я успел насобирать предостаточно.

- Кстати, почему ты не качаешь своего пета?

- Эти противники слишком сильны для него. Не с двенадцатым уровнем кидаться на тридцатых, тем более элита.

- Куда пойдем?

- В квестовое подземелье. Идти до него, правда, целых два часа. Думаю, по пути возьмем себе двадцать шестой.

\*\*\*

Вход в пещеру не выделялся ничем особенным, самая обычная пещера в огромном холме, заросшем сребристой травой.

Добирались мы до нее дольше ожидаемого. На просторах степей обитало огромное количество живности, и мы успели взять целых два уровня за каких-то четыре часа, вероятно, сказалось то, что монстры выше нас уровнями и при этом элитные.

Я изучил рев и ужасный крик, который будет неплохим подспорьем против высокоуровневых мобов. Так же новые десять очков вложил в силу.

*Внимание! Вы достигли квестого подземелья!*

Отбросив ненужную системку, я повернулся к Немезиде.

- Это оно. Пойдем?

- Почему всегда подземелья? Мне эти скелеты скоро сниться начнут.

- А кому еще охранять могилы?

Мы вошли в пещеру, о чем нас сразу уведомила система:

*Внимание! Вы вступили на территорию подземелья. Здесь обитают агрессивные монстры, будьте осторожны!*

- Пусть это будут бабочки…

К сожалению это были не бабочки, а самые обычные белоснежные скелеты, без единого намека на плоть или доспехи. Заняв центр пещеры, они перестукивались между собой костями (а как еще назвать их общение без слов, когда только щелкают зубы) и… играли в кости.

- Эм, ты тоже это видишь?

- Похоже, при жизни они были стражниками. Те тоже постоянно играют в кости.

Покачав головой от комичности ситуации, я достал арбалет и выстрелил скелету в голову. Оставшись в черепушке, болт сделал знатную трещину. Один из скелетов опустил челюсть и уставился на пострадавшего, после чего быстро заклацал челюстями. Выслушав говорившего, нежить дружно соскочила и побежала к нам.

- Кажется, ты их разозлил.

- А то я сам не вижу. *Бросок*! – щит со свистом врезается в черепушку пострадавшего и отправляет ее в полет. – Ну, пошли, покажем костяшкам, что их время прошло.

Излучая свет изнутри, Немезида, ворвалась в стан врагов, воспользовавшись шагом через свет, после чего снесла тараном сразу двоих скелетов. Я не отставал от нее и, взяв бастард в обе руки, использовал рывок. Оглушив одного из них, сразу атаковал другого, выбив у него за раз четверть здоровья.

Со скелетами мы справились меньше чем за минуту. Простые мобы нашего уровня уже давно нам не соперники.

- И куда дальше? – мы с Немезидой уставились на два выдолбленных в стене коридора уводящих дальше. Учитывая, что здесь могилы нет, то она в одном из этих проходов. – Разделимся?

- Придется.

- Тогда подержи. – я протянул девушку светящийся камень, который использовал как светильник, бросив на пол перед боем.

Найдя на полу еще один булыжник, быстро вычертил на нем руну света.

- Возьми один себе. Время от времени ему будет требоваться подпитка маной, но не думаю, что для паладина это проблема. Если не справимся в одиночку, пишем в чат. Не думаю, что данж длинный, в случае чего, успеем.

Выбрав левый коридор, как по канону положено выбирать любому мужику, я аккуратно вдел в пояс камень и отправился по коридору.

О пещере в целом даже и нечего было рассказать – самая обычная пещера. Стена, стена, пол и потолок. Никаких огромных отростков на потолке, ни светящегося мха, даже падающих капель воды и то нигде не слышно. Только скелеты, встречающиеся по пути в количестве одной-двух особей.

Через десять минут неспешной прогулки и уничтожения нечисти, я встретил первого убитого моба. Дальше – больше. Живых монстров больше не попадалось. Только груды костей. Пройдя еще три зала, я нашел виновника зачистки. Перед могилой стоял урд-блад источающий крайне жуткую, темную ауру.

- Привет, ты там как? Не против, если я кое-что с могилы возьму?

Орк отреагировал на мои слова, мягко говоря – неадекватно. Зарычав, он развернулся ко мне, таща по земле огромный двуручник. Его глаза заполняла тьма с тлеющим огнем в ее центре.

Над ним светился ник – Круциатус. Это был тот самый орк, о котором мне рассказывал гоблин, выбравший класс рыцаря смерти!

- Вали отсюда. – рыцарь указал на меня пальцем. Темное облако вылетело из его пальца и поплыло ко мне. Не растерявшись, я развоплотил ее взмахом баклера. Стихийный щит работал на ура.

- А вот грубить не надо. Кровь, сосредоточенность. – своими словами я вызвал дебаф понижающий урон врагу, а мне наоборот, баф повышающий урон. Рука уже привычно потеплела от крови, а мир для меня замедлился. – Не только ты здесь игрок с нестандартным мышлением. Бросок!

Бросив щит, я сразу стреляю в орка из арбалета. За счет сосредоточенности я успеваю поднять руку и поймать щит еще в рывке, выйдя из которого стараюсь сразу оглушить противника.

Но игрок – это вам не моб. Ожидая от меня нечто подобное, он успевает уклониться и резко атакует сбоку. Заметить атаку я даже не успел, поскольку не ожидал от него подобной прыти.

Удар был ощутимый. Меня словно здоровенным шестом со всей дури приложили. От удара я немного отшатнулся, и в это мгновение успел заметить, как его темная аура начала разрастаться, постепенно протягивая свои темные лапы ко мне.

- Эээ нет, этого мне точно не надо. – Отбежав в сторону от теней, я повторно использовал рывок и успешно активировал контрудар в ответ на широкий замах встречающего меня урда. Клинок целиком вошел в грудь, заставив взвыть моего противника.

Вы нанесли критический удар!

- Аааааааааааарррррг!!! – во все стороны от рыцаря ударила волна силы, отшвырнувшая меня к стене. – Оковы безумия, темная поступь, возвращение боли!

Темная аура уплотнилась вокруг орка. Взяв резкий разбег и сделав три шага, Круциатус подпрыгнул к сводам пещеры, занеся над собой клинок, вокруг которого начал собираться темно красный сгусток.

Я катастрофически не успевал ничего предпринять из положения сидя, поэтому мне оставалось только выставить щит навстречу этому устрашающему удару.

По баклеру пришелся удар такой силы, что меня резко прижало к стене. Урд не стал терять инициативы и начал целую серию ударов, один из которых все же достал меня, выбив приличную часть здоровья.

- *Взрыв тьмы!*

Мой начинающийся рывок был прервал сгустком теней, что ударил и ненадолго оглушил меня. Сразу за ним последовал еще один удар, вогнавший мое здоровье в желтый сектор.

- Отвали! – вместе с криком, я активировал рев, отбросивший к стене разошедшегося противника. Быстро достав из колчана болт, зарядил арбалет и выстрелил в спешащего ко мне противника.

- *Бросок, рывок, оглушение*! – от выстрела орк успел увернуться, а вот щит вполне удачно сработал по челюсти противника. Отработанным на скелетах рывком я вновь поймал щит и оказавшись возле орка использовал оглушение.

Навык удачно прокнул и теперь настала моя очередь атаковать беззащитного противника.

- *Очищение тьмой!* – аура рыцаря резко собралась вокруг него и тот смог прийти в себя, сняв негативный эффект.

Наш бой перешел в чистую рукопашную без использования умений, где я выиграл нанеся врагу шесть удар против одного, поскольку два из них у меня получилось отразить и ответить контрударом, отчего урд решил перейти в защиту.

Стоило только его здоровью перейти в красный сектор, как рыцарь отошел от меня, и снова использовал отбрасывающее умение.

- Сегодня ты выиграл, танк. Но будь уверен, в следующий раз результат нашей битвы будет совершенно иным. – орк достал свиток и сжав его ушел в синей вспышке телепорта.

Осознав, что этот бой наконец закончился, я упал на пол. Этот бой мне дался очень тяжело и потребовал от меня полной выкладки. Мое здоровье тревожно мигало в красном секторе, как и у рыцаря.

Охренеть! И это еще не прокачавшийся рыцарь. Похоже, без боя нам эта игра точно не покорится.

С трудом поднявшись на ноги, я достал припасенное зелье лечение и спешно проглотил его. Мое здоровье неспешно поползло к желтой зоне.

Не знаю, что он здесь искал, но он определенно не хотел свидетелей.

Успокоившись, я подошел к могиле наемника, на которой лежал тот самый щит, который просила бабочка. Сделанный из черного дерева баклер, был оббит по краям мифрилом, отливающим голубоватым светом.

*Баклер Аргаэля.  
  
Описание: Уникальный. Крепкий щит, созданный из дерева, произрастающего в центре темного леса. Его края оббиты из мифрила добытого в алмазных горах. Когда-то этот щит принадлежал опытному наемнику из числа темный эльфов. Не дойдя до своей родины всего несколько километров, он погиб от сил, превосходящих противников. Истинная причина нападения на караван так и осталась неизвестна.  
  
Броня: 110.  
  
Характеристики: выносливость +75, телосложение +75, сила +50. Уникальное пассивное умение: анигатор темной магии – впитывает 5% урона нанесенного темной магией. Уникальное активное умение: взрыв тьмы (анигатор) – поток тьмы урон которого зависит от накопленного урона темной магии.  
  
Требования: уровень 50.*

В этот момент моя жадность просто взвыла, не желая отдавать такую находку Бабочке. Мало того, что на нем было значительно завышенные статы, так еще и целых два умения, одно из которых я совсем недавно испытал на своей шкуре.

Закинув находку в рюкзак, я отписал Немезиде, чтобы она поторопилась ко мне.

В ожидании девушки, я осмотрел пещеру, в попытках обнаружить то, что искал мой недавний противник. Разумеется, удача мне не улыбнулась и ничего нового я так и не нашел.

- Босс, у вас свитки есть? Мне как-то не улыбается тащиться до вашей столицы пешком. Я же там не была и не могу открыть туда портал.

- Есть. В племени не было торговцев, но Мисси перед уходом снабдила меня всем необходимым. – достав свиток из рюкзака, я взял Немезиду за руку, после чего сжал телепорт. Синяя вспышка портала поглотила нас так же, как темного рыцаря.