Я оказался в небольшом кабинете, обставленным с хорошим чувством вкуса. Два полированных шкафа по обе руки, каждый из которых был заставлен различными книгами и свитками. С противоположной стороны стеклянная дверь, выходящая на балкон, с которого открывался отличный обзор на всю тренировочную площадку. Центр комнаты занимал дубовый стол ручной выделки, именно над ним и склонился хозяин кабинета, вчитываясь в развернутый свиток.

Что можно сказать об этом неписе? Он необычный. Широкие плечи, кисти, покрытые мелкой сеткой шрамов, поломанный несколько раз нос, черные густые брови и не уступающие им усы. Больше всего он напоминал одного из советских правителей, стоит только добавить курительную трубку.

- Добрый день, мастер. Меня зовут Тир, я из племени урд-бладов. Прибыл к вам по рекомендательному письму одной из учениц вашей школы.

- Письмо. – человек протянул руку, не отрывая глаз от свитка. Распечатав письмо, он внимательно вчитался в текст, и лишь после этого поднял на меня взгляд. – Видимо ты оказал ей неоценимую услугу, раз она впервые за несколько лет решилась написать мне.

Мастер провел по мне изучающим взглядом и отложил письмо в сторону.

- Зови меня мастер Парселл. – человек сложил свои кисти в замок и начал небольшой монолог. – Ты хорошо слажен, используешь необычное оружие и обладаешь исключительными талантами вкупе с необычными умениями. Мне было бы интересно поработать с тобой лично. Учитывая, что ты бессмертный, тебе вряд ли понравится перспектива безвылазно сидеть в школе.

Мне оставалось лишь утвердительно кивнуть в ответ на его вопросительный взгляд.

- В таком случае, за небольшую плату, я обучу тебя некоторым навыкам в определенное тобой время. Должен предупредить, мой подход к обучению неспешен, но надежен. Те навыки, которые ты мог бы изучить за пару часов у другого наставника, у меня ты будешь изучать на протяжении нескольких вечеров. Тебя это устраивает?

- Да, мастер Парселл.

- Хорошо. Тогда скажи, какую роль ты себе определяешь как воину?

- Агрессивный защитник.

- Скажу честно, мне редко предоставляется шанс услышать подобный ответ. С твоей экипировкой это будет наилучшим выбором. Сегодня я подумаю над тем, что тебе предложить, возвращайся завтра, за два часа перед закатом.

- Спасибо Мастер Парселл.

Распрощавшись с мастером и старым лакеем, я вышел из игры. Перед сном оставалось еще куча важных дел.

\*\*\*

Выбравшись из капсулы, я первым делом принял душ и закинул пельмени. Все-таки целый день провести в капсуле безвылазно – это не выйти погулять.

Поставив поднос с едой перед компьютером, я начал листать форум.

Всего за сутки мое видео набрало больше полумиллиона просмотров. В комментариях царил настоящий хаос, и чуть ли не каждый третий игрок сознавался что он, мол, кого-то спасал из плена и тот обещал вернуться, правда, каждый из них был бит аргументом – ну и где же тогда анонс о запуске нового обновления?

Почта заполнилась различными письмами как простых неадекватов с угрозами, так и игроков представляющихся членом какого-нибудь крупного клана. Меня же интересовало совершенно другое письмо, и оно было от администрации игры:

*Пользователь Тир! Приглашаем вас на запуск проекта “Большой мир” основанный нашей кампанией! Там вы сможете выкладывать свои самые интересные ролики, получая за это достойное вознаграждение. Выкладывая ролики в проект Большого мира вы отказываетесь от возможности выкладывать либо передавать ролик третьим лицам. Расценки и ссылка на проект имеется ниже.*

Интересно. Я, конечно, слышал, что на телевиденье появилось несколько программ уделяющих игре львиную долю экранного времени, но чтобы так…

Согласившись с предложением, я перешел по предложенной ссылке и зарегистрировался на сайте. Он открылся всего два дня назад, но на нем уже находилось пять роликов, постоянно набирающих просмотры.

Быстро пролистав ролики, я обнаружил среди них тот самый с входом в гробницу мертвого бога, вот только ожидаемого продолжения здесь не нашлось. Второй ролик представлял из себя нарезки самых красивых мест светлого леса. Третий и четвертой были быстрой зачисткой данжей для уровней выше пятидесятого.

Пятый ролик, занимающий лидирующее место, сумел удивить. Действия проходили от лица гнома, который поочередно добывал различные компоненты. Сначала он добывал руду, после чего с помощью местного гнома, тщательно выплавлял форму кольца. Ближе к середине видео он отправился вместе с отрядом гномов уровня выше сотого и добрался до глубоких подземелий. На этих уровнях почти все стены покрывал светящийся мох, превращающий подземный мир в маленькую сказку.

Следующим кадром перед игроками предстал подземный город, судя по всему заброшенный, поскольку по нему сновали только тени. Следующую минуту показывали, как хирд гномов упорно продвигался к центру города, где на каменном постаменте лежал темный алмаз. Гномы заняли оборону, окружив постамент, а игрок подошел к камню и, взяв в руку начал его огранку с помощью магических инструментов. Быстро перемотанная запись не дала понять, сколько времени ремесленник бал занят драгоценностью, но к окончанию в живых остались только четыре гнома.

Достав готовое кольцо, гном аккуратно закрепил в нем камень, и поднял руку в воздух. Камень засиял тьмой, заставляя тени встать на колени. Перед игроком появилось системное сообщение:

*Вам доступно глобальное задание по возрождение древней расы драугов и сил бездны. Вы готовы приступить к выполнению задания? Кнопка согласия загорается и ролик заканчивается.*

Идиот! Я вообще не понимаю, как можно додуматься до того, чтобы выложить ролик о старте глобального квеста!? Да за ним теперь каждый игрок подземного царства начнет гоняться, чтобы урвать свой кусок! Ладно, он хотя бы ни разу не прокололся, показав себя или свой ник в ролике.

Выложив свой ролик, я повалился спать. На ближайшие несколько дней у меня серьезные планы.

\*\*\*

При входе в игру меня ждал сюрприз по имени Крион. Как только я появился возле школы, двуликий уже стоял на месте и смотрел на меня. Сделав дурашливый поклон в стиле карикатурных злодеев, он ухватил меня за руку и повел вперед по улице.

- Тир, я понимаю, что ты и так многое для меня сделал, согласившись на пир, но я вынужден снова попросить тебя об одном одолжении.

Признаюсь честно, мне нравятся те бонусы, которые я получаю от его действий, но я все равно неосознанно ждал, что он подставит меня.

- Какая мне выгода с этого?

- Солнце, ну что ты такой меркантильный? – сцепив руки, Крион изогнул их что есть силы и уставился на меня, быстро махая ресницами, на что я довольно хладнокровно отреагировал, приподняв вверх одну из своих бровей. – Ладно, будет тебе твоя награда, и твоим союзникам будет!

- Сколько тебе нужно человек?

- Желательно ближе к десяти, но не больше. Необходимо спуститься в подземелье. ОЧЕНЬ глубоко в подземелье и отыскать там одного коротышку, у которого будет кольцо с черным-черным камешком. Это кольцо конечно безделушка, но мне хочется такое же!

- Ты меня что, совсем за идиота держишь!? – сквозь мой голос прозвучал рык. – Я прекрасно знаю, ЧТО это за камень.

- Мда, неувязочка вышла. – двуликий негромко причмокнул губами, выражая свое разочарование. – Хотя так даже лучше.

- Что именно ты собираешься с ним сделать? Взять власть над тенями себе или вернуть в мир даургов?

- Даургов? Теней? – всего лишь на мгновение, но на лице Криона появилось удивление, быстро сменившееся улыбкой. – Конечно же, я хочу, чтобы тени стали моими. Зачем мне возвращать в этот мир ворчливых карликов с их крайне неприятной магией? Можно подумать, нам мурлоков мало!

Вроде бы злодей, а такой лох! Наверняка планирует срубить что-то масштабное, а мы так, на вторых ролях. Надо взять с него как можно больше.

Медленно покачав головой, я улыбнулся и похлопал Криона по плечу. Заглянув ему в глаза, проговорил:

- Скажи честно, что ты планируешь сделать с камнем? Я же тебе сказал, не держи меня за идиота. Ты, скорее всего и сам не знал, что камень имеет такие свойства. Для чего он тебе на самом деле?

- Запустить портал в междумирье.

- На дорогу миров?

Мысли в моей голове ускорились, это что же, получается, есть другой путь к титанам?

- Нет. Междумирье и дорога миров немного отличаются хоть и имеют одну и ту же суть. Муждумирье это пустое пространство между мирами, а дорога миров – это мир между мирами созданный мыслями разумных. Это дороги, по которым можно пройти от одного мира до другого. Вот только проделывали это считанные единицы, остальные же застревали там навсегда.

- Что ты надеешься найти в междумирье?

Ктоооо проживает на дне океана??? Мне сразу вспомнился старый мультик, стоило лишь подумать о тех созданиях, что могут существовать в междумирье.

- Как всегда, только одно. Силу.

- Ты же понимаешь, что сейчас твой долг передо мной возрос?

- Конечно. Ты можешь быть уверен, мне удастся найти тебе отличную награду.

Звучит мрачновато, но я вынужден согласиться.

- Хорошо, когда встречаемся?

- Завтра, на рассвете.

В семь утра? Будет тяжело собрать всех.

- Как доберемся до места?

- Моим любимым способом – порталом. – Крион поклонился, и задом зашел в открывшийся портал.

Чую я крупные проблемы. Но с другой стороны, что он может сделать в игре?

\*\*\*

- Босс, давай уже по самому главному.

- Дело рисковое. Нас где-то кинут. Плюхи того стоят. И да, с неписем аккуратнее, он неадекватен.

- Да что он, когда есть – мы!!!

- …мы!!!

- Ну да, куда ему до вас, ужаса подземелий и недосказанности.

Сегодня мы закончили пять подземелий, и я сумел подняться до тридцать восьмого уровня, как и остальные отстающие члены команды. Пет апнулся до двадцать восьмого уровня. Мы с ним потихоньку учились сражаться в паре, но пока ничего не выходило. Мы чувствовали друг друга благодаря связи, но до сих пор не могли нормально координировать свои движения, чтобы не мешать.

- Значит, сегодня закупаемся по максимуму. Кто знает, что нас там ждет. Уровень данжа тоже неизвестен. Завтра с утра отправляемся. Меня же ждет тренировка.

В школе меня встретил все тот же старик, который на этот раз представился Патрицием.

- Сегодня мастер будет читать речь перед молодежью, после чего он займется вами лично. Вот кстати и он. – старик указал на мастера, вышедшего из школы. Достав из кармана амулет, он сжал его и начал говорить.

- Все вы знаете, что ситуация в последнее время становится нестабильной. Дроу участили вылазки из своих пещер. У диких, снова нашелся вождь, который пытается объединить племена. Активизировались древние кровососы, которые спали многие годы. Да еще вдобавок ко всему появление пришлых, каждый из которых проследует свою цель. – голос мастера гремел по всему плацу. Уверен, что здесь не было тех, кто бы не услышал хотя бы одного слова. – Мы должны уметь защитить себя и своих близких. Думаю, вы и сами это знаете, иначе бы вас здесь не было.

Дальше мастер что-то говорил о росте мастерства и личных навыках. Я, разумеется, дослушивать его не стал, а решил пораспрашивать старика.

Как оказалось тот согласился поговорить со мной, видимо не испытывал особо пиетета перед хозяином школы.

- В чем сила вашего стиля? Существует множество стилей по всей империи и не обязательно у людей?

- Ха, да у нас и стиля как такового нет. Мастер скорее учит, как думать, оценивать противника, предугадывать действия. У нас, конечно, есть приемы нашей школы, но они не более чем инструменты. Для нас главное это изучить противника, понять и в итоге полностью подстроиться под него. Чем больше различных приемов ты знаешь, тем больше у тебя шансов противодействовать ему.

- Но тогда для чего все эти взмахи и спаринги?

- Основы. Основа нашей школы – это основы фехтования. А спарринги помогают научиться драться с людьми, рано или поздно у мечника появляется свой собственный стиль и тогда его обучение переходит на следующий уровень.

- Я так понимаю, более продвинутые ученики обучаются в школе?

- Все верно. Когда мечник приобретает стиль, то долг мастера завершить его. Показать слабые и сильные стороны. Так сказать отточить мастерство. Именно этим и занимается мастер.

Тем временем мастер Парселл закончил речь и подошел к ним.

- Готов, урд?

- Да, мастер.

- Что ты умеешь, в чем твое преимущество?

- В основном орудую мечом-бастардом и баклером. В Урк-маше я встретил одного наемника, который обучил меня контрудару. У меня хорошая реакция и глазомер. – я немного приподнял правую руку с закрепленным на ней Когтем. – Помимо прочего владею боевыми криками.

- Неплохо. В наше время редко увидишь воина способного напугать или воодушевить парой слов. Из-за этого твои способности как бойца сильно пострадали, не так ли?

- Верно.

- Глаз дракона, техника медитации, контрудар и бастард значит? – он понял, что у меня глаз дракона? - В таком случае есть у меня один прием, который тебе поможет в одиночных битвах. Ваши таланты помогут вам в его освоении. Эта способность называется – ясный клинок. Сумев найти уязвимое место врага, вы можете ударить, пробив защиту. Приготовься к бою!

Мастер одним движением достал из ножен длинную катану, и взяв ее двумя руками за рукоять, уставил конец клинка в мою сторону.

Я тоже собрался и закрепил баклер так, чтобы взяться за бастард двумя руками. Мечник тут же атаковал меня быстрым движением, целя в левую руку, ровно в открытое место до щита. Чуть повернув руку, у меня получилось принять удар на щит.

Сделал маленький прыжок назад, уходя от следующего удара, и тут же провел ответный укол, от которого мастер попросту уклонился. Следующим ударом он завязал ближний бой в который я ему проиграл подчистую.

Он целил в самые слабые места, используя логику реального мира. Бил ровно в стык лат и незащищенные места. Можно было бы сказать, что он попросту использовал контрудар, но это было не так. Контрудар бил в открытую часть тела, а не в уязвимую. Похоже, это пассивный навык, который позволит наносить максимальный урон каждым ударом, при должном умении конечно.

Наш бой продлился минут десять, в течение которых он мне нанес десятки, если не сотни ударов. В один момент он просто поднял руку вверх и сказал прекратить.

- Запомни куда я бил. Запомни принцип, по которому я выбирал эти места. Завтра ты будешь весь вечер тренироваться с моими учениками владеющими этим навыком. Тебе необходимо увидеть, как они используют эту способность, и научиться самому, проводить подобные удары. На следующий день ты должен будет продемонстрировать это умение мне.

*Вам доступно задание: Тренировка.  
  
Посетите еще два урока мастера Парселла для изучения пассивного навыка – ясный клинок.  
  
Награда: Новый пассивный навык из ветви умений – владение бастардом.*

- Я буду завтра, мастер.

- Обратишься к Патрицию. Он проводит тебя к ученикам и все объяснит. Сейчас можешь идти.

Поклонившись учителю, я ушел из школы и прожал логаут. Завтра предстоит тяжелый день.