        Тишина сменилась пением птиц. Через закрытые веки просачивались красные пятна, намекающие на то, что я уже некоторое время нахожусь на свету. Минут пять я просто лежал, наслаждаясь их щебетанием, но все же пересилил эту блаженную негу и открыл глаза, чтобы увидеть новый мир.

        Передо мной расстилалась огромная степь, посреди которой прорастали небольшие островки деревьев, больше всего напоминающие оазисы в засушливой пустыне. На одном из таких островов и находилась моя стартовая точка.

        Сразу за мной был установлен большой камень, напоминающий одного из своих собратьев в Стоунхендже. Только вот он светился неестественным синим светом и давал мне пассивный эффект, который появился в моем пользовательском меню. Или, проще говоря, на периферии зрения.

*Вы находитесь в безопасной зоне камня Пагоды. Ваше тело и вещи становятся нематериальными, все вражеские атаки будут проходить сквозь вас, не причиняя вреда.*

        Интересно. Что-то вроде острова безопасности, на котором можно спрятаться от убийц? Я коснулся самого камня, отчего вылезло еще одно системное сообщение:

        Камни Пагоды были построены магами древности в эпоху безымянных войн. Они использовались для проведения переговоров и служили островками безопасности для любых беженцев.

        И в самом деле, безопасная зона. Думаю, тут отличное место, чтобы посмотреть, что у меня есть на старте и какие характеристики я могу себе повысить за счет очков, дающихся при старте.

       Для начала, как посмотреть свой инвентарь?

       Инвентарь!

       Мысленная команда не работает. Кроме эффекта иконок в глазах я не вижу, имеется одна панель с откатами умений, которая у меня, разумеется, была пустая. С навыками я определюсь, как только наберу квесты. Мало ли, вдруг придется работать группой и надо будет взять агр (умение вызывающего у противника ненависть). В соло (игра в одного) же он мне будет совершенно бесполезен.

       Может, устной командой?

        - Инвентарь, - буквально в следующую секунду у меня в руках материализовался небольшой наплечный мешок. Должен признать, сделано довольно удобно, как для ролеплейщиков, которые могут таскать мешок у себя на спине, так и для простых игроков, которые не уважают подобных тонкостей и прячут «инвентарь». Вес повышается от груза, и ладно.

        Ревизия, проведенная мной, выявила, что у меня имеются простенькие штаны с рубашкой, которые даже не давали прибавки к статам, и топор с маленьким круглым щитом, зовущимся баклером. Да, именно начальные штрафы к большим щитам отпугивали многих игроков от выбора этого класса. Хардкорщики с форумов пишут, что дальше открываются и другие щиты, но на очень высоком уровне, особенно учитывая, что средний щит открывается только на пятидесятом уровне, а другие классы владеют им сразу. Как ни странно, так не любимые игроками баклеры тоже были полезны. Ими можно было полностью парировать атаку, не потеряв очков выносливости, но такие щиты требовали высокого показателя ловкости. Ведь для того чтобы успешно парировать атаку, надо успеть за своим противником. Опять же, ловкость - не лучший параметр для танка и, соответственно, до пятидесятого уровня людям, начавшим играть этим классом, приходилось очень тяжело.

        Я смотрел на все с другой точки зрения и потому без сомнения бросил сразу семь очков в ловкость. В начале игры этот параметр будет очень необходим, да и потом он мешать вовсе не будет, если все пойдет так, как я планирую. Еще семь очков ушли в силу и по три - в телосложение с выносливостью. Всего двадцать очков.

        Теперь у меня, скорее, сильный и ловкий воин, чем танк, но подобная перспектива не пугала. С уровнями я все выровняю. Сила необходима для оружия и тяжелых щитов, а ловкость - для баклеров и меча, на который при первой же возможности я сменю свой стартовый топор. *Ну и что там по статам получается?  
  
        Сила 8  
  
        Телосложение 4  
  
        Выносливость 4  
  
        Ловкость 8  
  
        Интеллект 1  
  
        Дух 1  
  
        Мудрость 1*

        Дух и мудрость, повышающие регенерацию и количество маны, я считаю бесполезными для себя, так же как интеллект, отвечающий за силу магических способностей.

        В итоге у меня получилось пятьдесят единиц здоровья. Десять - за первый уровень, сорок - за четыре единицы телосложения. Количество очков выносливости было равно двадцати, которые шли по пять очков за единицу характеристики, при этом за уровень выносливость не росла.

        - Вот теперь пора отправляться на поиски приключений!

        Только для начала надо опробовать свое новое тело, что я и сделал, проведя небольшую зарядку с отжиманием и прыжками. Попробовал сделать сальто назад, но в итоге неудачно упал прямо на спину. Виртуальное тело слушалось хорошо, хоть и тяжеловато. Не потребуется куча времени, чтобы привыкать к нему. Чуть шире руки - из-за увеличившейся мускулатуры, непривычно выпирающие клыки и непривычное ощущение волос на голове, собранных в дреды. Еще один фактор – рост. Пока он меня не беспокоил, к людям я выйду еще не скоро, а среди урд-бладов будут ребята гораздо крупнее.

       Присев на корточки, я ухватил ближайшую травинку и сорвал. Как настоящая. Закинув в рот, попробовал пожевать, но тут же выплюнул. Вкус не изменился ни на йоту, горький как в реальности.

        Быстро экипировавшись, самым натуральным образом натянув на себя вещи, я приступил к осмотру окрестностей, в надежде найти что-нибудь интересное. Через полчаса мне надоело любоваться высокой степной травой и пробой на зуб различных ягод, от которых мне достался забавный дебафф:

*Несварение – понижение всех характеристик на 10%. Длительность 1 час.*

       Не обнаружив ничего любопытного, кроме пары грызунов первого уровня, которые при моем приближении поспешно скрывались в норах, я вызвал карту. Впрочем, другого результата ожидать было глупо, у урд-бладов была только одна стартовая точка, и сейчас я находился именно на ней, следовательно, если здесь что-то и было, то все уже давно обобрали.

       Карта вызвалась голосовой командой и заняла практически весь обзор. Карта была абсолютно пуста, исключая небольшой кусочек, который я оббежал, и красную точку недалеко от меня. Наверняка там и находилось поселение орков.

        За время путешествия к пункту назначения - ближайшему городу - я никого не встретил. Только высокая трава, размеренно покачивающаяся под силой степного ветра. Сначала это напрягало, мало ли в каких условиях находится поселение этой нетипичной расы?

       Все мои сомнения пропали через час пути, когда я покинул очередной "островок" леса и увидел вдали крупное поселение, отстроенное вокруг крепости, слившейся с высокой горой.

        Особенно выделялась старая крепость, высеченная из самой горы. Раньше ее опоясывала линия каменных стен, но после нескольких удавшихся штурмов от них почти ничего не осталось. Город разросся и стал больше, вылезая за границы крепости. Место рядом с внутренней стеной занимали деревянные постройки, обнесенные внешним частоколом, выстроенным из крупных бревен.

        Даже издалека можно было рассмотреть огромное количество палаток, установленных под стенами города. Среди них выделялись пять довольно крупных шатров, равноудаленных друг от друга. Между палатками постоянно сновали орки, таская за собой лошадей и переругиваясь. Видимо, они только начали устраиваться и сейчас готовили табуны на пастбища.

        Похоже, мне посчастливилось попасть на съезд вождей, который длился около пяти дней. Всего у урд-бладов было шесть племен и только одно из них оседлое – племя медведей. Именно они и заняли столицу степей, крепость Урк-Маш.

        Прежде чем начать игру за столь необычный класс и расу я прочел всю возможную литературу, чтобы не попасть впросак из-за традиций или же не опозорить себя перед НПС, особенно выгодным это оказалось теперь, когда выяснилось, что их отношение ко мне и так не самое радушное.

        Дорога, или лучше всего будет назвать это протоптанным трактом, проходила гораздо восточнее меня. Вероятно, из-за ее удаленности я никого и не встретил по пути сюда. Наверняка из-за первого дня все местные сейчас находятся в крепости, подготавливаются к ярмарке, которая проходит во время сборов.

        Снова вызвав инвентарь, я закинул мешок на плечо и направился в город. Не знаю, как относятся НПС к возможностям игроков, но лучше не вызывать лишних вопросов.

        В одном отзыве я читал, что поведение НПС к обычным игрокам и к ролевикам разительно отличается. Чем натуральнее вы ведете себя с ними, тем быстрее НПС располагает к себе. Как ни странно, но информации об игровых нюансах в сети было не так много. Никто не открывал правды о скрытых квестах, которые доставались каждому второму, о возможностях получения внеклассовых способностей или информацию о выращивании питомцев.

        Тракт встретил меня ржанием коней и отрывочным покрикиванием орков, отдающих команды своим скакунам. Иногда среди них мелькали и представители других рас. Несколько исконно зеленых орков, толпы мелькающих в разных местах гоблинов и даже несколько вполне нормальных людей.

        - Шаракх ти! Разойдитесь, ублюдки, дайте проехать Ранктару, вождю племени Росомах!

        В пяти метрах от меня продвигалась небольшая кавалькада всадников, облаченных в тяжелые доспехи. Возглавлял ее огромный орк, ростом примерно под два с половиной метра, пластинчатые доспехи которого могли уступить разве что его наплечникам. Его лицо орошала сеть мелких шрамов, говорящих о том, что свои молодые годы урд-блад провел отнюдь не в палатке, прячась за чужими спинами.

        Скакун под вождем был не менее матерый, чем сам хозяин. Огромный конь, с ногами, покрытыми щетками (подобие гривы только на ногах, ближе к копытам), внушал невольное уважение. Казалось, что такой зверь при желании сможет остановить своими копытами даже носорога, несущегося на него с огромной скоростью.

        Подгоняя народ грозными криками, кавалькада обогнала меня и направилась в сторону крепости.

        Я вызвал справку, и в моих руках появилась книга, открыв которую я увидел перед собой самый обычный планшет, замаскированный под здоровый талмуд, который имел возможность запроса информации по игре. Введя в пустое поле – «племя Росомах», нашел пустырь с большим валуном и, устроившись поудобней, склонился над «справкой».

*Племя Росомах предпочитают пастбища, граничащие с эльфийским лесом. В бою безумны и крайне безрассудны. Основную силу племени составляют берсеркеры. Между народом урд-бладов и лесными владыками никогда не было крупных войн. Мелкие стычки и недоразумения случались, впрочем, они быстро угасали, благодаря стражу восточной границы леса и вождю племени. У них было что-то вроде договора или соглашения. В распрях в основном участвовал молодняк, который под присмотром командиров получал необходимый опыт. Пару раз даже проводились негласные учения, под предлогом кражи реликвий, или мести за пострадавшего эльфа королевской крови.*

        Усмехнувшись, я запросил информацию касательно остальных племен.

        Похоже, все племена, кроме оседлого, имели такое же положение дел, как и племя Росомахи. У кого-то более агрессивные отношения, у кого-то более пассивные, но можно смело утверждать, что в случае большого похода не будет тех, кто не готов к войне, которые народ урд-бладов не вел уже около сотни лет.

        Немного подумав, я решил все же идти в крепость. Лучше всего первые несколько уровней взять в городе, ведь не зря он считался начальной зоной, а между палатками племен можно погулять завтра или послезавтра.

        С двух сторон тракта располагались становища разных племен, что отображалось не только в небольшой разнице внешнего вида шатров, но и в убранстве самих урд-бладов.

        Например, женщины первого племени предпочитали ходить на улице в набедренной повязке из шкуры, выполненной в виде крайне удобных шорт. Их волосы, собранные в длинный хвост, даже не падали на лицо. Грудь плотно обмотана бинтами. Насколько я знаю, раньше девушки так делали, чтобы грудь не мешала при движениях.

        Женщины второго племени предпочитали носить вполне обычные штаны и что-то вроде шкуро-лифчика, подчеркивая внушающую уважение грудь. Волосы же они вообще предпочитали не отращивать, оставляя короткий ежик.

        Вообще, о женщинах урд-бладов стоило говорить отдельно.

        В некоторых вселенных, где орков делали особенно жуткими, либо скрывали от глаз читателя/игрока представительниц прекрасного пола этой расы, либо попросту выращивали их из спор, из орочьих ям, с помощью магии, и другими способами селекции, то здесь они были вполне реальными и отнюдь не жуткими. Пожалуй, больше всего они напоминали негритянок, смешанных с некоторой таинственностью восточных красавиц. Присущие чернокожим красавицам чуть пухлые губы, выразительные ресницы представительниц востока и привлекательные формы идеального женского тела. Даже чуть выпирающие клыки не портили общую картину, наоборот, придавая некоторую изюминку образу орчих.

        Мысленно отдав должное дизайнерам игры, я с трудом оторвал взгляд от очередной краснокожей красавицы. Мной, конечно, прочитано множество литературы о нраве моего нового народа, но упоминаний об отношении мужчин к соперникам, пожирающим супругу взглядом, вспомнить мне не удалось.

        Через пятнадцать минут блужданий между шатрами я достиг ворот частокола и остановился для того, чтобы осмотреться. Вызвав мыслеинтерфейс, взглянул на уровень стражей. Над грозными рожами краснолицых появились таблички с именами и уровнем орков. Урс и Ороу. Один из них был 57 уровня, второй – 72-го. Неплохо для стражников, учитывая, что за время игры самый высокоуровневый игрок был 83-го уровня. Каждые 25 уровней у игрока появлялась особая способность класса или же возможность выбора специализаций, при этом для каждого класса выбор специализаций был на разных планках развития и даже не по разу. Сложность прокачки так же резко возрастала. От людей, перешагнувших 75-ый уровень, часто можно было услышать жалобы на то, что опыт от одинаковых мобов различался от 2-х до 4-х раз. И количество экспы за открытые территории или освоенные навыки каждый раз давалось различное. Возможно, это зависело от способа убийства, или от эмоций, которые считывались датчиком (предупреждение об оном даже было в пользовательском соглашении), стоило даже предполагать, что системой учитывался реальный уровень владения оружием в бою.

        Пока это меня не касается, но рано или поздно придется найти эту зависимость, ведь от нее в будущем будет зависеть скорость моего роста. Вероятно, часть информации все же просочится, как только появятся первые игроки, перешагнувшие планку в сто уровней и создавшие свои кланы.

        На данный момент игроки почти не влияли на мир, им предстояло расти. Внутриигровые кланы можно было основать, только получив сотый уровень, что вызывало у игроков возмущение, вполне удачно игнорируемое администрацией игры.

        - Чего пялишься, урд? Проходи или вали, сегодня много гостей, - весьма бесцеремонно прервал мои мысли младший из стражей.

        - Я гостям не мешаю, урд, а достопочтенные жители степей сначала представляются, прежде чем обращаться к другим представителям своего народа.

        - Урс я, а как тебя зовут, пришлый?

        - Тир меня зовут, - я беглым взглядом оценил экипировку стражника. Круглый щит, оббитый крепкой кожей, топор с тяжелой головкой и броня из дубленой кожи. - Скажи, где в Урк-маше может потребоваться помощь начинающего воина?

       Что-то мне надоело это их – урд…

        - Очередной урд без племени, лишенный права смерти? Мало вас, неумирающих, среди нашего народа, сначала вы шли к нам десятками, но потом ваш наплыв спал, да и не видел никто больше молодняка. Говорят, у белых и владык вы появляетесь целыми отрядами чуть ли не каждый час, а у нас хорошо, если пара человек за несколько недель, - Урс цепким взглядом пробежался по моей экипировке и скептически ухмыльнулся, заметив мой баклер. - Это от кого же ты собрался защищаться таким щитом?

        Вот и первые подводные камни моего выбора, вероятно, подобные насмешки всегда будут преследовать меня на землях урд-бладов.

        - При должном умении им можно отразить любой удар.

        - Ну-ну. Удары нужно блокировать с помощью силы, встречать лицом к лицу, как настоящий мужчина, но это, конечно, твое дело. А что касается твоего вопроса... - стражник задумчиво почесал голову, обросшую знатной шевелюрой. - Зайди к крепостному хранителю Оросу, он жаловался, что в последние два дня грызуны сильно распоясались, последний раз их поголовно зачищали месяца два назад. Только предупреждаю - не спускайся на нижние уровни, мало ли что там осталось от прежних хозяев.

        После последних слов орка вылезло системное сообщение, которое я внимательно прочитал.

*Заметка. На нижних уровнях Урк-маша творится что-то неладное, стражник посоветовал избегать спуска вниз.  
  
        Внимание! Вы получили свое первое задание в игровом мире. Общаясь с игровыми персонажами, вы можете получить просьбу или работу, за которую вас, несомненно, ждет награда.*

*Получено задание: Избавиться от хвостатой угрозы.*

*Обратитесь к крепостному хранителю Оросу для уточнения задания по зачистке подземелий от крыс.*

        - Не мог бы ты рассказать, что там случилось?

        - Говорят, при прошлом вожде их пытались зачистить, неудачно. Нынешний вождь запретил туда спускаться после того как там сгинуло несколько групп. Конечно, были выжившие, но все они были не в своем уме. Что-то говорили о шепоте и живых тенях, которые атаковали их прямо из стен.

*Внимание! Вы можете получить редкое задание, генерируемое раз в два месяца! Оно автоматически активируется и добавится в ваш список задач при обнаружении вами необходимой локации. Внимание! Это задание получит только первый игрок или группа, активировавшая задание! Внимание! При нахождении дополнительной информации возможно досрочное получение задания.*

        Интересно. Получается, есть не только скрытые задания, которые возможно получить диалогами или при определенной последовательности действий, но и задания, которые случайно генерируются один раз за некоторый промежуток времени? С момента запуска проекта прошло не так много времени, как указано в условиях получения квеста. Может быть, бета-тест или генератор случайных чисел?

        - Где можно найти Ороса?

        - По главной дороге дойдешь до крепости, страже скажешь, что к Оросу. Наших пускают в крепость без всяких вопросов.

        Я было направился к крепости, как меня окликнул второй орк.

        - Постой, ты уже решил в какое племя пойдешь?

        - В какое племя?

        - Обычно бессмертные сидят в столице около недели, а потом, как станут сильнее, отправляются к одному из племен для дальнейшего обучения.

        - А что потом?

        - Тут я тебе не помощник, надо быть шаманом, чтобы все знать. Хотя даже духи не всеведущи.

        Видимо, по достижению определенного уровня тебя, мягко говоря, выталкивают из столицы для боевого крещения. Учитывая изученную мной информацию по племенам, без дела я не останусь. Возможно, пройдя обучение в племени, я смогу выйти в большие земли.

        Конечно, игра имеет полную свободу действий, и я могу рвануть к землям людей прямо сейчас, но тогда я лишусь таких костылей, как цепочка квестов, для любого новичка позволяющая без проблем получить первые 25-50 уровней, опять же не стоит забывать об отношении других рас.

        Я прижал кулак к груди и чуть поклонился, выполнив жест благодарности среди моего народа, после чего направился в сторону крепости. Если буду сутками раздумывать обо всех мелочах, то в топ я вырвусь не скоро, как-никак, а у первых игроков есть фора в один месяц, которую мне необходимо наверстать, особенно учитывая мою роль танка - это будет не так уж и просто. Для быстрого кача мне потребуется надежная констпати, в которой я всегда буду необходим. Потребуется завести знакомства с хорошими игроками для быстрого сбора группы в случае чего. Хотя, скорее всего, проще всего будет самому собрать партию. Например, напомнить тем, кого зовут «Десять Царей» о своем лидере.

        Похоже, завтра надо будет поднять старые связи и узнать, кто сейчас зависает в Револьве. Вероятно, половина моих старых знакомых уже здесь, а вторая половина либо усиленно копит на капсулу, либо ожидает ее.

        ...В черте города протоптанный тракт плавно превратился в хорошую дорогу, выложенную булыжниками. Конечно, это не столица людской империи, где все дороги чуть ли не мрамором вымощены, но смотрелось крайне красиво и правдоподобно. Было видно, что народ урд-бладов далеко не высокоразвитая раса, но и не дикари, неспособные связно разговаривать на сложные темы.

        Архитектура не внушала восторга - добротные деревянные дома сменялись домами, выложенными из камня, при этом выложены они были довольно неумело, становилось ясно, что строители из урд-бладов получились довольно посредственные. По мере приближения к крепости дома становились все выше и лучше. Здесь располагались лавки, гостиницы и даже несколько посольств. Было понятно, что для постройки этих зданий были привлечены представители других народов.

        Перед заходом на квесты, необходимо было зарегистрировать личную комнату в гостинице, именно там и желательно было оставлять своего персонажа при выходе, поскольку можно было получить различные бонусы в зависимости от качества жилья.

        Через несколько минут блужданий я все же нашел добротное здание с вывеской в виде бутылки, мерно спящей на широкой кровати. Дизайнеры проделали хорошую работу, добавив немного ненавязчивого, но радующего глаз юмора.

        Зайдя внутрь, я был приятно удивлен. Добротные, крепкие столы, магическое освещение, выполненное в виде светляков, прижавшихся к потолку, большой камин, стоящий недалеко от барной стойки, и престарелый гоблин, резво бегающий за стойкой.

        Подойдя к хозяину, я неуверенно прокашлял.

        - Да-да, слушаю вас, молодой... воин?

        - Меня зовут Тир. Мне бы перекусить немного и зарегистрировать комнату на мое имя.

        - Новый бессмертный?

        - Здесь есть кто-то помимо меня?

        - Нет, последний из вас ушел шесть дней назад. Круциатус его звали, выбрал себе стезю темного рыцаря, - старый гоблин угрюмо покачал головой, а меня это заставило мысленно улыбнуться.

        Похоже, этот игрок пошел схожим со мной путем, но при этом полностью противоположным. У рыцарей смерти есть один навык, называющийся «оковы безумия». Он открывался на двадцать пятом уровне, если посвятить себя «пути боли». Весь урон увеличивался на десять процентов, и каждый удар или заклинание могли наложить на противника проклятие болевого шока, понижающее ряд характеристик. Так же у болевого шока есть шанс снятия одного положительного эффекта при наложении проклятия. Конечно, же у всего этого был большой минус – боль, которую испытывал сам игрок, и немного мутившийся рассудок. Десять процентов ощущений боли и это без учета лимита, установленного глубиной погружения! При этом игроки писали, что боль очень неприятная, она распространялась по всему телу, казалось, что каждый сустав кричит о том, как он страдает. Все игроки признавали, что это полезная способность но... плата за нее очень высока, поэтому пользовались ей крайне редко и с большой неохотой.

        Ярость урд-бладов подавляла боль, чем глубже игрок погружался в ярость, беспрерывно находясь в бою, тем сильнее притуплялась боль, и сильнее становился сам игрок. Наверняка этот рыцарь раскачивал характеристики силовика, способного наносить высокий урон. Так он мог быстрее погружаться в ярость, а значит, быстрее активировать оковы безумия. Интересно, как он решил проблему сохранения рассудка? Насколько я помню, оковы и так вносили сумятицу в разум, а под эффектом ярости это могло стать огромной проблемой.

        - Странные вы, бессмертные, и судьбу выбираете странную. Где же это видно, чтобы урд-блад выбирал себе стезю хладнокровной тьмы? Духи не одобряют подобного выбора, да и ты, я смотрю, не совсем типичный воин, небось, уже понял по насмешкам, как относится твой народ к ломанию вековых устоев?

        - Да. Но не бойтесь, господин...

        - Мастер Ритак, можешь звать ты меня, - должен признать, мне потребовались некоторые усилия, чтобы не заржать в голос. Похоже, избитое клише маленького, зеленого джедая не могло пройти мимо дизайнеров, когда они создавали престарелого гоблина.

        - Не бойтесь, мастер Ритак, мой выбор вполне осознанный, и орден подобных мне рыцарей научат сдерживать ярость моей крови.

        - Против себя идешь? Надо ли?

        - Это необходимо, тот, кто защищает, должен сохранять рассудок, а тот, кто отдает приказы, должен узнавать того, кому отдаст приказ.

        - Выбор твой, но в чем-то ты прав. У вашего народа много сотен лет не было достойного лидера, способного принимать верные решения, может быть, так ты принесешь свежую струю в ваши устои.

*Внимание! Вы открыли часть истории, не записанной в открытых хрониках вашего народа. При открытии всей истории, вы откроете уникальный единичный квест, но собирать эти осколки придется по всему миру и это может занять не одну жизнь!*

        Я поморщился. Это сообщение рано или поздно появляется у каждого игрока. Говорят, собрав все осколки истории, можно получить легендарный квест, способный изменить судьбу целого народа, при этом у каждой расы была своя история. Один эльф писал на форуме, что нашел около пятидесяти не задокументированных фактов, но все еще не получил даже намека на то, что это будет за квест... или просто говорил, что не получил. Никому не нужны конкуренты.

        - Хватит о вечном, Тир. Скажи мне, на какой срок ты хочешь снять комнату, и что на обед тебе принести.

        - На два дня, а поесть - жареного мяса, рагу с овощами и... стакан прохладного пива, - насчет последнего я долго сомневался, но интерес взял надо мной верх, и я все же решил попробовать, каково виртуальное пиво на вкус. – Еще припасов на пару дней, вдруг мой поход немного затянется.

        - С тебя два серебряных за постой, пять медяков за обед, еще серебряный за провиант. Занимай любой свободный стол, через пять минут все будет готово, - мысленно присвистнув, занял ближайшее к прилавку место. Всего на начало игры выдавали 10 серебряных монет, а треть суммы я уже потратил просто за постой и еду. Конечно, это заведение как минимум среднее по качеству, а то и самое лучшее в столице, но подобные затраты меня определенно не вдохновляют, особенно учитывая то, что перед выполнением заданий мне необходимо прикупить новый меч. Позже переучиваться с топора на клинок желания у меня нет.

        Удобно устроившись за столом, я наконец-то решил изучить немногочисленных посетителей. Три урд-блада, судя по одежде, из одного племени. Сидели они в самом углу, негромко переговариваясь между собой и попивая пиво.

        По соседству от меня устроился человек в клёпаной броне. Судя по всему, наемник, по неизвестным причинам как-то забредший в эти края. Рядом с его столом, опираясь на одну из ножек, стоял довольно большой меч, уже не одноручный, но все еще не дотягивающий по размерам до той же клейморы. Судя по рукояти, им было удобно драться, держа его как двумя руками, так и одной. Немного задумавшись, вспомнил, что такие клинки называли бастардами. Сын, но незаконный. Одно, но не другое.

        Интересно, а будет ли у моего класса возможности на переключение режимов боя с одноручного боя, на двуручный? Мало информации, мой класс признали неиграбельным, даже не поиграв за него. Мне, конечно, рано судить, с первым то уровнем, но я не думаю, что разработчики сделали заведомо слабый класс. Должны быть еще преимущества помимо того, о котором я уже знал, ради которого я и выбрал этот класс и расу.

        Мне определенно стоит подойти к этому наемнику, как только закончу с намеченными делами.

        - Мастер Ритак, скажите, этот наемник долго еще пробудет здесь?

        - До конца съезда.

        - Спасибо. Можно еще вопрос? - получив молчаливый кивок, задал интересующий вопрос о ближайшей оружейной лавке.

        - Пойдешь в сторону крепости ты когда, дома через три вывеску увидишь, с бабочкой, там найдешь, что тебе нужно.

        - Спа... подождите, с бабочкой?

        - Кхе. Увидишь сам. Хозяин местной оружейной эксцентричен несколько, - кхекнув еще раз, старый гоблин спрыгнул со стула и сделал несколько жестов руками.

        Раздался небольшой скрежет, и ко мне... направился деревянный манекен с подносом, полным еды.

        - Спасибо, - я ошарашено уставился на поднос, поставленный передо мной дендройдом. - Вы друид?

        - Конечно, и, хотя я давно уже вышел из верхнего круга, силы еще при мне, - только сейчас я додумался активировать мыслеинтерфейс и взглянуть на 315 уровень гоблина. Да такой непись в одиночку сможет перебить если не всех игроков Револьва, то их половину точно!

        - Прошу прощения за мою неучтивость, я... не знал, - с такими персонажами стоит общаться как можно более уважительно.

        - Редко встретишь среди бессмертных тех, кто обучен манерам, - улыбнувшись, гоблин достал из-под стойки ключи и бросил мне. - После того как поешь, зайди в комнату, необходимо привязать ее к твоей ауре, после чего иди по своим делам.

        - Хорошо, - без проблем поймав ключи, я приступил к усиленному поглощению рагу, оказавшемуся восхитительным, собственно, как и сочно прожаренные куски мяса. Особенно сильно меня удивило пиво, которое на вкус было божественным. Мясо, казалось, просто таяло во рту, стоило только запить его этим божественным напитком. Теперь я понимаю, откуда у русских взялась эта любовь к шашлыкам и пиву.

        Не стоит говорить, что я смел все до единой крошки, после чего громко рыгнул, высказывая одобрение повару (да-да, этот странный способ выражения благодарности из средневековья решили перенести и в виртуальный мир), от подобного рева некоторые постояльцы даже ухмыльнулись. Все же знание чужих порядков хоть и незаметно, но вписывало меня в игровую атмосферу.

        Покончив с едой, я поднялся по узкой лестнице на второй этаж и отыскал комнату под номером шесть. Протянув руку, коснулся двери, отчего она тускло засияла зеленым светом. Постояв так несколько секунд, убрал руку от двери, и сияние погасло. Передо мной появилось системное сообщение:

*Внимание! Вы активировали вашу личную комнату. Здесь вы можете складывать все необходимые вещи, не боясь, что они когда-либо пропадут. Личная комната распространяется на все таверны, где были внесены денежные средства. Другой игрок может попасть в вашу личную комнату только с вашего согласия.*

        Зайдя внутрь, я не увидел ничего интересного. Широкая кровать, книжный шкаф, шкаф для одежды и небольшой стеллаж, вероятно, для наиболее ценных артефактов.

*Добро пожаловать в личную комнату! Здесь вы можете хранить ваши самые дорогие сокровища, так же вы можете улучшить свою личную комнату, увеличив ее размеры и купив новые вещи для помещения, где вы можете хранить вещи.*

        Отказавшись от предложенных покупок, я вышел из комнаты и направился к выходу. В личной комнате мне пока делать нечего, может быть, через пару уровней, но точно не сейчас. Оружейная мастерская с вывеской бабочки и в самом деле находилась рядом.

        Немного стушевавшись на входе, при воспоминании о загадочном намеке гоблина, я все же собрался с силами и толкнул дверную ручку вперед... предо мной предстала бабочка... нет, бочки? Тоже не то, арбузы, дыни?

        В общем, у местного мастера были огромные, сочные… сиськи. Именно так, да простят мне мой французский. Огромная орчиха, с руками-бревнами, татуировкой в пол лица и... большими, выразительными глазами. Если так говорить, то мы просто не могли оторвать друг друга взгляда, потому что ее грудь так и примагничивала мой взор, лишая сил сосредоточиться хотя бы на приветствии.

        - Говори, чего тебе надо, урд.

        - Здравствуй, уважаемая госпожа, меня зовут Тир. Подскажите, есть ли у вас бастард?

        - Зачем тебе бастард, урд? Мужчина не должен выбирать полумеры, да и твой щит говорит о том, что это оружие не для тебя. Хотя твой щит тоже не особо подходит для мужчин, - орчиха презрительно улыбнулась.

        - Это решать мне. Никто не смеет осуждать мой путь воина, - в моем голосе ясно прозвучала сталь. Насмешек от нпс женщины я слушать точно не намерен, особенно учитывая, что я ее клиент, в конце концов! - Теперь же, будьте добры и поищите необходимое мне оружие.

        - Как хочешь, воин. Можешь звать меня Бабочка, - негромко хмыкнув, женщина скрылась в одной из пристроек. Мне пришлось подождать пару минут, прежде чем она вернулась с проржавевшим бастардом. - Это единственное, что я нашла. Мы, урд-блады, редко пользуемся подобным оружием, но этот тут остался от одного из наемников. Обожди пару минут, я приведу оружие в порядок.

        Кивнув, я стал наблюдать, как она очищает меч от ржавчины, а потом начала затачивать лезвие. Обвязки на рукоятке она тоже заменила, после чего сделала несколько пробных взмахов.

        - Держи, прежнее состояние я ему, конечно, не вернула, но он достойно прослужит тебе до тех пор, пока ты его не перерастешь.

*Старый бастард наемника.  
  
        Описание: наемник, когда-то проходивший с караваном людей через земли урд-бладов, поддался очарованию Бабочки и купил себе отличный топор, оставив на память о себе этот клинок, но воспоминания уходят, и Бабочка решила, что настало время продать этот меч.  
  
        Урон одной рукой: 3-4. Урон двумя руками: 4-7.  
  
        Характеристики: сила +1, ловкость +1.*

        Прочитав описание, я немного опешил. Это что же получается, наемник - это любовник Бабочки? Кто бы ни придумал это описание, но чувству юмора ему не занимать. Хотя с другой стороны, я понимаю этого наемника, перед таким ОЧАРОВАНИЕМ трудно устоять.

        - Этот наемник, он тоже владел маленьким щитом и бастардом. Лишь по моей просьбе он поменял меч на топор. Возможно, в этом и есть вина его смерти. Говорят, он погиб недалеко от серебряных равнин, вблизи тракта. Купец рассказал, что его щит оставили на могиле в одной из пещер, укрытых дубами дроу, - орчиха выглядела несколько расстроенной, но все же решилась на последние слова. – Сможешь найти и принести мне этот щит, воин, тогда я обязуюсь подыскать тебе достойного учителя или же отыщу новый меч.

*Внимание! Выполнены условия для получения скрытого задания: купить у Бабочки меч-бастард.  
  
        Внимание! Вам предложено задание: щит возлюбленного.  
  
        Описание: достигните серебряных равнин, находящихся недалеко от земель темных эльфов. Недалеко от тракта найдите пещеру, отыщите в ней старую могилу наемника и принесите щит, лежащий на надгробии.  
  
        Награда: учитель, способный научить владению бастардом, или редкое оружие, подобранное лично Бабочкой.*

        Вот и мое первое скрытое задание. Оказывается, не так уж сложно, достаточно просто выполнить какое-то условие, о котором не подумает ни один нормальный игрок.

        - Хорошо, я выполню для вас эту просьбу.

        - Спасибо тебе.

        Раскланявшись с хозяйкой, я вышел из оружейной лавки и направился к крепости. Пора приступать к уничтожению крыс, они и так сильно заждались.

        Вблизи крепость внушала уважение. В высоту она уходила на добрую тысячу метров, некогда огромные стены даже сейчас внушали уважение, не говоря уже об огромных воротах, перед которыми стояли два стоуровневых стража в тяжелых латах. Видимо, стражи крепости ценились заметно выше, и воинов сюда набирали более опытных.

        - Куда? - огромная секира преградила мне путь.

        - К Оросу, по заказу на крыс, - на всякий случай уточнил я.

        - Это хорошо, давно пора избавиться от этих грызунов. Проходи, спросишь любого прохожего, где Орос, он довольно редко сидит у себя, - приложив кулак к сердцу в знак благодарности, я отправился на поиски квестодателя.

        К счастью, долго искать его мне не пришлось, первый же проходящий урд отправил меня на один из складов, где и оказался искомый непись.

        Орос мало чем походил на обычных урдов. Скорее, он был больше похож на меня - жилистый, небольшого роста, по меркам урдов, половина его лица покрывала вязь татуировок.

        - Здравствуйте, уважаемый Орос. Меня зовут Тир. Я воин, который хотел бы узнать о постигшей крепость напасти.

        - Здравствуй, Тир. Кто-то из стражи отправил тебя истребить крыс? - я ответил ему коротким кивком. - Это хорошо, а то с этим съездом вождей свободных рук совсем не осталось, а крысы - это довольно опасный фактор, особенно для складов типа этого, а у нас их, должен заметить, немало. Как закончишь, подходи ко мне, я найду что-нибудь подходящее тебе на складах. Ах да, и еще, если ты найдешь их матку, то за ее уничтожение я тебе накину сверху. Принесешь мне ее ухо в доказательство смерти.

        - Не боитесь, что я вас обману?

        - Урд, который будет лгать брату? - Орос покачал головой. - Я понимаю, что вы бессмертные далеко не такие как мы и имеете свою точку зрения на все происходящее, но вам стоит перенять хотя бы часть наших устоев. А за крыс не беспокойся, даже по ошибке ты ничего не спутаешь, поверь, их матку ты сразу узнаешь.

*Обновлено задание: Хвостатая угроза.  
  
        Уничтожьте всех крыс на верхнем уровне подземелий, находящихся под складами.  
  
        Внимание! Получено дополнительное условие для задания: Хвостатая угроза. При уничтожении матки стаи крыс, вы получите дополнительную награду. Желательный уровень для выполнения дополнительного условия: 3.*

        Похоже, что-то вроде мини-босса или элитного бойца? Не важно, думаю, до встречи с главной крысой я возьму несколько уровней. Как писали игроки, первые 25 уровней берутся довольно быстро.

        - Вы сможете мне выдать несколько лечебных эликсиров? Думаю, так я смогу справиться с задачей гораздо быстрее.

*Вы получили 5 очков дружелюбия с персонажем Орос.  
  
        Внимание! Вы впервые улучшили расположение к себе одного из персонажей. Улучшая отношения, вы можете получать скидки, редкие задания, открывать скрытые диалоги. Отношения могут не только улучшаться, но и становиться хуже, вплоть до того, что игровой персонаж будет пытаться вас убить.*

        Тут я ничего нового не увидел, поэтому отбросив сообщение, стал слушать Ороса.

        - Все бы воины нашего племени понимали, что для победы нужна не только сила и хорошее оружие, но и другое снаряжение.

        Орос сверился с записями, которые держал в руке.

        - Сейчас, они лежат неподалеку, - подойдя к одному из стеллажей, урд распечатал деревянный ящик. Тот был набит соломой, в которой были аккуратно сложены красные склянки. Взяв пять небольших бутылей, он протянул их мне. - Возьми, для начала тебе хватит, чтобы повысить силы и справляться с грызунами без получения ран.

*Вы получили пять маленьких склянок здоровья. При использовании восстанавливаются 100 очков здоровья.*

        Ну вот, теперь у меня есть вполне реальное подспорье для быстрого старта. Настало мое любимое время - время фарма!