        Лестница, ведущая на уровень с крысами, оказалась за первым же поворотом, куда меня и проводил Орос.

      - Спуск много времени не займет, верхние уровни находятся неглубоко. Факел можешь с собой не брать, магические светильники там все еще исправно работают.

        Ступени, высеченные из скалы, и в самом деле хорошо освящались магическими лампами, установленными в небольших выемках, что были вырезаны в стенах. Так же спускаясь по лестнице, я обратил внимание, что ступеньки почти в два раза выше и шире, чем те, что были в основной части крепости. Вероятно, предыдущие хозяева были еще теми гигантами, раз оркам пришлось даже обтесывать их, подстраивая под свои габариты.

        Через пару минут лестница закончилась, выведя меня в длинный коридор. Стоило только ноге коснуться пола, как выскочило новое сообщение.

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

        Ну, это и так понятно. Не припомню, чтобы хоть в одной игре с подземельями были нейтральные монстры.

       - Меню! - остановившись на входе, я вызвал меню персонажа, где смог отыскать пункт с деревом умений. Прежде чем начать фарм, стоит определиться с необходимыми cейчас навыками.

        На данный момент мне доступно только четыре ветви развития, при этом одна из них расовая, остальные принадлежали классу. Назывались они довольно однозначно - агрессия, владение щитом, владение телом, гнев.

        В агрессии мне было доступно два умения – привлечение и провокация, при этом для изучения второго навыка мне требовалось изучение первого. Привлечение - это активный навык, позволяющий аккуратно выдергивать из толпы по одному-два моба. Активируется простым действием - постукиванием по щиту. Тогда как навык провокации был уже полноценным агром, который может использоваться как на одну цель, так и в небольшом радиусе вокруг меня.

        Владение щитом позволяло выучить пассивный навык - удар щитом. Модификатор урона, который давал возможность наносить урон щитом в количестве двадцати процентов от урона оружия. Умение можно улучшить дважды, повышая урон до шестидесяти процентов.

        Активные навыки от пассивных отличаются тем, что почти не зависят от личных навыков игрока. Например, если ты, не имея навыка «удар щитом», двинешь им по зубам монстру, то нанесешь всего единицу урона, но если ты нанесешь удар, имея этот навык, то и цифры будут внушительнее.

        В расовой ветке гнева было только одно умение, изученное по умолчанию:

*Ярость - пассивный навык, увеличивающий ваш урон на 1% за каждые десять секунд нахождения в бою. Максимальный рост урона - 15%. При получении бонуса, близкому к максимальному, вы теряете над собой контроль, впадая в ярость и атакуя врага, при этом уровень вашего болевого порога значительно понижается на время боя. Так же повышаются значения ваших характеристик.*

        Это было то самое умение, которое привлекало игроков вроде меня, а так же берсеркеров и того рыцаря смерти, но отпугивающее всех остальных игроков.

        В последней классовой ветке владения телом было доступно два пассивных умения, которые были необходимы для изучения еще двух умений на десятом уровне:

*Развитое тело - каждое очко повышает регенерацию хп и выносливости на 1% в 5 секунд от максимума. Возможно, улучшить до 5 уровня.  
  
        Крепкий скелет (уменьшает входящий урон на 1% за каждое очко навыка). Возможно улучшить до 5 уровня.*

        Оба умения были жизненно необходимы для любого танка, но сейчас мне нужно что-то более реальное. Если бы я играл в группе, взял бы агр, в соло же он мне бесполезен, поэтому беру удар щитом. Этот навык будет основой моего выживания вплоть до 50 уровня. По моим прикидкам баклер - крайне удобен для ударов щитом, тем более не все ждут, что после удара мечом тебе могут сильно вдарить щитом.

        На форумах писали, что со временем можно получить и другие ветки способностей, типа владения определенным типом оружия, конечно, если у тебя есть хороший учитель. Ветвь причастия одному из богов, которую можно получить, выполнив с десяток квестов, или получить сразу на старте, играя за священника или паладина. Так же стоит упомянуть скрытые ветви класса и, конечно, ремесла. Возможно, есть и другие ветви талантов, но опытные игроки предпочитают скрывать подобную информацию.

        Вот только вопрос - откуда брать очки на все эти навыки? Только с тремя классовыми ветками мне необходимо было 17 очков навыков, чтобы изучить все умения до десятого уровня, а ведь оставались еще навыки владения оружием и скрытые ветки, которые откроются со временем.

        Прикинув очередность раскачки, я поднялся с пола и осмотрелся. Около стенки справа скреблась здоровенная крыса, в длину примерно до локтя. Носила она простое название - большая крыса, 1 ур. Вдали бегало несколько ее клонов и все они ползали в одиночестве, так что с агром пока можно не заморачиваться, но дальше он мне определенно пригодится. Что-то мне подсказывает, что ближе к матке они будут стоять небольшими стаями. Придется выманивать грызунов поодиночке.

        Я взял меч в правую руку и приподнял его до уровня груди. Сначала войду в зону ее агра и проверю, как быстро хвостатая кидается на незваных гостей.

        А кидалась эта тварь и в самом деле быстро. Как только я подошел к ней на расстояние трех метров, она совершила прыжок веры, нацелившись в мое любимое горло. Ожидая от нее подобного хода, я не растерялся и поправил красавице улыбку, резко подняв щит. Самым краем баклера я угодил в челюсть несчастному грызуну, заставив ее громко щелкнуть зубами. От 20 хп у нее отнялись жалкие три единицы, но другого ожидать и не стоило. Хоть удар и вышел крайне удачным, все же не надо забывать, что я ударил ее щитом, который наносил лишь 20% урона.

        Крыса, с трудом приземлившись на каменный пол, встряхнула головой и предприняла новую атаку. Подбежав ко мне, она вытянула голову и попыталась укусить меня за ногу. Огромные зубы немного пугали, но страх уже отступил. Чисто на рефлексах, или на страхе за свои драгоценные ноги, я немного присел и сверху ударил хвостатую мечом. Бестия успела отскочить, отделавшись небольшим порезом на правом боку. После этого удара у нее осталось всего восемь очков здоровья.

        Отступив немного назад, крыса вильнула задом, и я даже не успел заметить, как ее хвост резко ударил мне в лицо, оцарапав щеку и заставив удивленно вскрикнуть от слабой боли.

*Вы теряете 7 единиц здоровья (43/50)  
  
        Внимание! Вам впервые нанесли урон. После того как ваша полоска здоровья окажется на нуле, вы умрете и воскресните возле ближайшего камня Пагоды.*

        Быстро отмахнувшись от обучающих системок, я растерянно потер ноющий порез и перешел в атаку, встречая крысу лицом к лицу. Она снова попыталась меня укусить, вытянув голову, на что я быстро отреагировал, резко присев и ударив с сильным размахом, немного прокрутившись по инерции.

*Вы получили 5% опыта.*

        Мой удар очень удачно прошел через крысу, раскроив открытую пасть. Критический удар нанес 16 единиц урона, даже больше, чем требовалось для убийства монстра.

        От крысы осталась потрепанная тушка. Еще не зная, как в игре осуществляется подбор лута, осторожно протянул руку к мертвому мобу.

*Вы желаете забрать трофеи?*

        Нажал «да». Раздался небольшой звон, и в мою сумку упало несколько монет, известная каждому игроку крысиная шкурка и какие-то потрепанные перчатки. У меня была лишь стартовая экипировка, и потому даже такая вещь вызвала у меня интерес. Вызвав повторное описание, я пробежал глазами по тексту.

*Перчатки бездомного.  
  
        Описание: Некогда отличный воин из племени Медведей потерял свою честь в глазах соплеменников, отчего его перестали брать в походы и отказывались принимать в другие племена. Старый орк не мог больше терпеть такую жизнь и решил, что только великий подвиг поможет вернуть утерянное. Он отправился на нижние уровни Урк-маша в поисках неизвестной силы, истребляющей орков.  
  
        Броня: 2.  
  
        Характеристики: выносливость +1, ловкость +1.*

        Это были простые кожаные перчатки без пальцев, при этом их внешний вид вполне соответствовал своему названию. Поморщившись, я все же натянул их. Больше сил - больше фарма.

        Должен заметить, что описание этих перчаток прямо намекало на то, что где-то здесь есть выход на нижние уровни. Видимо, они не случайно выпали мне с первого же моба.

        Не особо заморачиваясь, двинулся вперед по коридору, освещенному редким светом магических ламп. Каждые метров десять-пятнадцать мне встречался очередной грызун, с которым я без труда справлялся, иногда даже не теряя хп, если получалось отразить все его атаки.

        Примерно через час я уничтожил своего двадцатого грызуна, после смерти которого появилось новое системное сообщение:

*Поздравляем! Вы достигли второго уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено одно очко умений. Получено пять очков характеристик.*

        Довольно вовремя. Вдали уже виднелся выход в большой зал, где грызуны стояли небольшими паками. Было бы проблемно уничтожать их за раз.

        Первым делом я выучил провокацию. Теперь стук мечом по щиту будет привлекать внимание грызунов, вызывая агрессию.

        Так же я увеличил силу до 10, ловкость до 10 и телосложение на 1, на случай неудачного агро, десять очков здоровья мне будут не лишними.

        Вот теперь можно и повоевать. Перебив оставшихся крыс, я оказался в просторном зале. Раньше он выглядел довольно роскошно, но сейчас его убранство вызывало только жалость - обгрызенные гобелены на стенах, упавшая люстра в центре зала. Единственная дверь, ведущая в боковой коридор, давно оторвалась вместе с петлями.

        Решив досконально осмотреть зал, после того как перебью мобов, я достал оружие. Аккуратно войдя в агро зону одной из отбившихся крыс, негромко постучал по щиту.

*Вы привлекли гигантскую крысу второго уровня.*

        Хм, а в этом зале крысы уже со вторым левелом. Придется сложно, если привлеку ненужное внимание.

        Мой фарм продолжился в безостановочном темпе, с каждой минутой мой урон немного возрастал. После окончания первого пака и второй минуты, по краям глаз начали появляться красные оттенки. Похоже, именно так обозначалось приближение пика ярости.

        Решив проверить, как на меня работает ярость, вызвал крысу со следующего пака.

*Внимание! Вы достигли Ярости. Все ваши физические характеристики увеличены на 2 единицы. Ваше тело достигло предела, скорость и урон увеличены на 15%. Вы больше не можете идеально контролировать свое тело, поддаваясь безумию гнева. Вам необходимо научиться контролировать себя.*

        Меч плавным движением вошел в голову крысы, разрубив несчастной череп. В следующее мгновение я сделал не один шаг как хотел, а три. После чего постучал по щиту, привлекая внимание сразу двух грызунов.

        Мои руки действовали сами. Словно наблюдая за собой со стороны, видел, как убрав меч, я ослабил ремни на баклере и опустил его ниже, ближе к уровню локтя. Сам в этот раз взял бастард двумя руками и решительно направился к крысам, во всю мчавшихся ко мне. Горизонтальный удар повернутым мечом навстречу первой крысе даже не дал ей шанса увернуться, буквально располовинив неудачливую бестию. Вторая успела вцепиться мне в лодыжку, когда я повернул меч вертикально, сделал три резких удара по ее тушке. Последний укол буквально приковал ее к полу.

        За каких-то полчаса я очистил огромный зал и потратил четыре из пяти зелий. Тяжело присев на каменный пол, с трудом вчитался в ворох системок:

*Поздравляем! Вы открыли ветвь умения - Мастерство бастардов. Это мастерство владения оружием, при желании можно переучиться у любого мастера, но при этом вы теряете дополнительные или скрытые навыки, которые вы получили без затрат очков навыков.  
  
        Поздравляем! В результате экспериментов или необдуманных действий вы открыли скрытый навык - бастард и баклер. Надев небольшой щит выше на руку, вы освободили ее, не теряя надежной защиты, и поэтому можете драться, используя обе руки для бастарда.  
  
        Поздравляем! Вы достигли третьего уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено одно очко умений. Получено пять очков характеристик.  
  
        Поздравляем! Вы достигли четвертого уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено одно очко умений. Получено пять очков характеристик.*

        Этот режим был определенно очень хорош, я даже открыл крайне полезный навык, который точно уже ни на что не променяю. Двуручный меч и баклер - это же превосходно. Стоило только ИИ под действием ярости вступить в бой, как он использовал все доступные возможности и сам открыл для меня этот полезный навык.

        Кстати, о ярости стоило отметить отдельно. Этот режим не полностью лишал меня контроля персонажа, а лишь частично. Похоже, ИИ вмешивался в действия игрока, предугадывая их и делая более решительными и безумными. Определенно, это было превосходно для соло игры, но отнюдь не для танка, который должен защищать свою группу, приманивать монстров поодиночке и паровозить. Похоже, придется раскачиваться в одиночку до двадцать пятого уровня. Самое плохое - то, что я не мог перестать нападать на монстров, пока не уничтожу всех, кто находится вблизи меня.

        Пробежавшись по залу, я собрал лут и с удовольствием осмотрел три вещи, попавшиеся в куче хлама и крысиных запчастей, применяемых алхимиками.

        Неплохая кожаная куртка, потертая местами, но все еще сохраняющая свою крепость.

*Клепаная кожанка.  
  
        Описание: Обычная кожанка, потрепанная со временем, которое она провела в заброшенном месте.  
  
        Броня: 10.  
  
        Характеристики: выносливость +3, телосложение +1.  
  
        Требования: выносливость: 10.  
  
        Простые сапоги из кожи.  
  
        Кожаные сапоги.  
  
        Описание: Крепкие сапоги, сделанные из кожи.  
  
        Броня: 4.  
  
        Характеристики: выносливость +2, ловкость +1.*

        И венец моих находок - бронзовое кольцо с небольшим рубином. Которое давало просто невероятный для танка пассивный навык.

*Кольцо бурлящей крови.  
  
        Описание: Редкое. Ваша кровь при попадании на врагов обжигает, нанося 1% урона от максимального здоровья при каждом попадании.  
  
        Характеристики: Телосложение +5.  
  
        Требования: телосложение: 5.*

        Теперь можно повысить характеристики - определенно силу до 12. Кольцо я надел сразу, а вот для того, чтобы носить куртку со стальными наклепками, пришлось повысить выносливость, которая пока не особо тратилась с баклером. А вот на пятидесятом она мне будет жизненно необходима, т.к. размер щита напрямую влиял на затраты выносливости. Оставшиеся два очка я вложил в ловкость, которая мне понадобится, если я продолжу пользоваться подобным стилем боя.

        Умения... теперь у меня была еще одна ветвь умений, в которой было уже выученное пассивное умение, подсвечиваемое синим цветом, и серое умение, повышающее урон бастардом. Выученное умение так и называлось: бастард и баклер. Похоже, синим цветом подсвечивались скрытые или приобретенные навыки. Искушение выучить умение на урон было велико, но я все же смог себя удержать и уверенно вложил два очка в крепкий скелет, уменьшив входящий по мне урон на 2%.

        Я осмотрел свои статы и удовлетворенно хмыкнул.

*Ник: Тир  
  
        Уровень: 4  
  
        Здоровье: 150  
  
        Выносливость: 80  
  
        Мана: 10  
  
        Сила: 12+1  
  
        Телосложение: 5+6  
  
        Выносливость: 10+6  
  
        Ловкость: 12+3  
  
        Интеллект: 1  
  
        Дух: 1  
  
        Мудрость: 1  
  
        Броня: 16*

        Теперь я был вполне похож на крепкого воина, особенно помогло кольцо, увеличившее мое телосложение на 5 единиц. Да и внешне я стал выглядеть гораздо солиднее. Простая рубаха сменилась курткой со стальными наклепками, сандали так же заменили крепкие сапоги. Осталось только найти штаны поприличней того рванья, надетого на мне.

        Закончив с подведением итогов, я направился в единственный коридор.

        Пройдя несколько сотен метров по пустому коридору, вышел в небольшую комнату, заполненную гниющими останками всякой живности. Меня даже замутило от такой реалистичной вони, но я сумел взять себя в руки и начал дышать ртом. Помогло, конечно, не сильно, но тошнота отступила.

        У дальней стены возвышалась фигура поистине гигантской крысы, которая обгрызала останки какого-то животного.

        Я случайно споткнулся о разбросанные везде кости и привлек внимание этого гиганта. Монстр резко повернулся в мою сторону и вперся в меня своими красными глазами.

*Матка стаи. Элитный монстр. 5 уровень. Очки жизни 200/200.*

        Двести очков жизни... в десять раз больше, чем у обычных крыс. Еще неизвестно, какие у нее способности.

        Взяв бастард в одну руку, я приготовился к бою. Все-таки держать щит в руке гораздо удобнее, да и смысла не было браться за меч двумя руками без повышенной ярости.

        Стоило мне только сагрить ее, как она сорвалась с места. Должен заметить, что крыса размером со здоровенного быка может внушить если не страх, то серьезные опасения за свою жизнь - точно.

        Хвостатая не разрабатывала тактики. Она просто шла на таран, который я вряд ли смог бы остановить, будь у меня даже осадный щит. Поэтому я просто сделал два шага вбок и взмахом меча оставил порез на боку промчавшейся крысы, на что она довольно быстро отреагировала, буквально впечатав меня в стену своим хвостом.

*Вам нанесли урон в 30 единиц (120/150).*

        Мда, сильно, особенно учитывая, что я ей снес только 9 единиц. Похоже, в первую очередь придется бороться с ее хвостом, который представляет большую опасность в закрытом помещении. Начались скачки друг напротив друга. За три минуты мы сделали размен в 34 ее хп и 15 моих, от острых когтей на ее лапах.

*Внимание! Вы достигли Ярости. Все ваши физические характеристики увеличены на 2 единицы. Ваше тело достигло предела, скорость и урон увеличены на 15%. Вы больше не можете идеально контролировать свое тело, поддаваясь безумию гнева. Вам необходимо научиться контролировать себя.*

        Вот и оно! Сделав резкий прыжок назад, я опустил баклер и взялся за бастард двумя руками. Теперь то мы посмотрим, кто из нас выйдет победителем!

        Крыса, не захотевшая упустить добычу, развернулась ко мне и снова кинулась в бой. Отпугнув ее морду кончиком клинка, я начал ждать повторного удара хвостом, но та, казалось бы, словно поняла мою задумку и остерегалась поспешных действий. Мы обменялись еще парой атак, но так и не повредили друг другу. Рискнув, я ринулся вперед и оставил небольшой порез на ее толстой шее, который под всеми усилениями нанес всего 7 единиц урона.

        Тварь зарычала и все-таки решилась атаковать меня хвостом. Я буквально кувыркнулся под горизонтальной атакой ее личного хлыста и оказался прямо у основания хвоста. Рубящий удар двумя руками чисто обрубил ее облезлый хвост, выбив каменную крошку из пола.

*Вы нанесли критический удар в 50 единиц урона (100/200).*

        Раздался душераздирающий крик, после которого что-то зашуршало по углам. Я успел сделать еще один выпад по элитнику, снеся 20 единиц здоровья, прежде чем заметил, что меня начала окружать пара крыс 3 уровня. Одна слева, другая справа. Их матка же стояла по центру и тоже разворачивалась в мою сторону.

        Поняв, что скоро у меня начнутся проблемы, я побежал к правой крысе, буквально задавив ее под градом ударов, которые, должен заметить, не всегда достигали цели. Справился я с ней буквально за несколько секунд, но пропустил два болезненных укуса, которые отняли у меня двадцать три единицы жизни.

*Внимание! Ваше здоровье опустилось ниже половины (72/150)!*

        Я резко отпрыгнул назад от подошедшего элитника и почувствовал, как что-то вцепилось мне в ногу. Как только грызун отпустил меня, я буквально перепрыгнул его и располовинил ударом сверху, отчего вылезло очередное сообщение о критическом ударе.

*Вам нанесли урон в 13 единиц (59/150).*

        Не успел я отдышаться, как матка буквально подпрыгнула ко мне и вцепилась зубами в плечо, удерживая меня передними лапами.

        В моих глазах помутнело, я вскрикнул от боли и начал звереть от подобного. Долбаные разработчики, даже для урд-блада с пониженным порогом во время ярости это было ОЧЕНЬ болезненно.

        Крыса снова укусила меня, но на это раз она вызвала уже не боль, а самую настоящую ярость. Какая-то крыса переросток хочет прервать мой кач? Хочет убить меня??? Ну нет, не для этого я пришел сюда, где собирался стать ПЕРВЫМ и никак иначе!

        Помутнение отступило, сменившись красным маревом, затуманившим мой взор. Я мертвой хваткой вцепился в меч и, собрав все свои силы, начал вонзать его в незащищенное горло крысы, при этом удары были такой силы, что гигантское тело отрывалось от земли на несколько сантиметров!

        Я наносил удар за ударом, больше неспособный остановиться, даже когда монстр был повержен. Мои руки тряслись от ярости, тело тряслось от пережитой боли, а рассудок, похоже, давно слетел с катушек. Я бил и бил, пока мой уровень выносливости не опустился до нуля, и я не свалился на пол, поваленный огромной тушей, которая так и не разжала своих объятий.

        Пролежав целую минуту под воняющим трупом, я дождался восстановления выносливости и аккуратно разжав пасть крысы, сбросил ее тушу с себя.

        Не в силах стоять, я уселся на пол и начал читать системки:

*Вам нанесли урон в 36 единиц (23/150).  
  
        Вам нанесли урон в 20 единиц (3/150).  
  
        Вы нанесли 15 единиц урона бурлящей кровью (65/200).  
  
        Вы нанесли 18 единиц урона (47/200).  
  
        Вы нанесли 23 единиц урона (24/200).  
  
        Вы нанесли 24 единиц урона (0/200).  
  
        Вы познали гнев!  
  
        Поздравляем! Вы достигли пятого уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено одно очко умений. Получено пять очков характеристик.  
  
        Поздравляем! Вы достигли шестого уровня. Вы стали на один шаг ближе к лестнице богов. Получено одно очко умений. Получено пять очков характеристик.*

        Устало вздохнув, я собрал лут с крыс и нажал выход, даже несмотря на то, что мне досталось после этого тяжелого боя.