       Некоторое время мы петляли по коридорам, после чего вышли к широкой лестнице, ведущей в тронный зал.

       По бокам от двухстворчатых дверей, стояли два крупных орка, сто пятидесятого уровня. Оба облаченные в цельнометаллические доспехи небывалой толщины.

       - На доклад вождю, а молодой воин со мной, пришел по государственному делу.

       Видимо Орос тут пользовался как минимум уважением, поскольку стражи молча кивнули и открыли двери, ведущие в огромный зал.

       Честно говоря, моя челюсть немного припустилась. Нет, не из-за роскошности зала, поскольку обстановка тут была довольно скромной. Меня ошарашила то, какую потрясающую работу проделали дизайнеры, создав в огромной помещении, смесь некоего величия и в то же время строгости.

       По центру была протянута ярко-красная ковровая дорожка, по бокам от которой стояли величественные колонны. В конце ковер упирался в подножие каменного трона, который был огромен даже для того, кто его занимал.

       Вождь племени медведей – огромный орк триста пятидесятого уровня, облаченный в кожаную куртку. За спиной у него был плащ из шкуры черного медведя, а справа от него стоял огромный двуручный меч, который по ширине напоминал скорее доску, чем клинок.

       Грозное лицо пересекал шрам в виде четырех длинных полос, похожих на след от когтей медведя. Черные волосы орка беспорядочно спускались до плеч, придавая их владельцу немного безумный вид.

       - Приветствую вождь Ирих. Проблема с крысами была решена, благодаря молодому воину. После уничтожения всех грызунов, он отважился спуститься на нижние уровни и теперь утверждает, что нашел что-то на нижних уровнях Урк-маша.

       - Всем выйти, кроме этого воина. – Голос вождя звучал как грохочущая лавина, расходящаяся эхом по огромному залу.

       Орос молча поклонившись, вышел вслед за четверкой воинов стоящих за колоннами.

       - Что ты нашел там, воин?

       - Падение бывших владельцев Урк-маша.

       - Рассказывай.

       Пересказ занял около 10 минут, поскольку вождь выпытывал из меня каждую мелочь, вплоть до способностей теней прошлого, нисколько не подтверждая теорию игроков о том, что орки глупы.

       - Значит наш народ появился из-за вторжения демонов, после того как титаны пали? – Ирих немного помолчал, задумавшись о своем, после чего продолжил. – То, что ты сделал, урд, очень ценно для нас. Ты открыл забытую страницу истории нашего народа, теперь можешь попросить меня об одной услуге.

*Ваша репутация с народом урд-блад повышена до дружелюбия.*

       Услуга от вождя племени? Звучит заманчиво, но я пока не знаю чего хочу.

       - Прошу отложить эту услугу на время. Я пока еще не знаю чего хочу.

       - Хорошо, но помни, с решением лучше не тянуть.

       На выходе из тронного зала меня перехватил Орос, который поймал первого же попавшегося слугу и попросил проводить меня до выхода из крепости.

       Солнце Револьва встретило меня яркими лучами, буквально ослепляя. От неожиданности я даже прикрылся рукой. Мда, похоже, тут даже переход от полутёмной крепости к солнечному свету сказывается не только на психологии, но и на виртуальном теле аватара.

       Довольно необычный фактор. Интересно, все ли рефлексы, запомненные моим реальным телом, остаются и в игре? К сожалению, единоборствами я занимался недостаточно долго, чтобы попытаться атаковать мобов вручную, да и меч со щитом не очень способствовали для подобного.

       Но судя по тому, как я прикрылся рукой от солнца, что-то все же осталось. А выйдя в реальность после продолжительной игры, не буду ли я пытаться открыть свойства предметов или вызвать рюкзак? Возможно, что скоро такая патология появится у самых усердных игроков, времени уже прошло прилично и первые признаки психологических заболеваний не заставят себя ждать. В таком случае нам стоит поднажать, если мои предположения верны, то разработчики, вероятней всего, введут ограничение на время проводимое в игре. Мы конечно в России, и вероятнее всего прошивку на капсулу сделают довольно оперативно, вот только все это займет время.

       Все же стоит ускорить темп своей прокачки, и попробовать взять хотя бы пятнадцатый уровень до окончания съезда вождей.

       С трудом найдя дорогу до гостиницы, я сходу сделал заказ деревянному истукану, после чего продлил комнату на два дня, ровно до тех пор, пока продолжается съезд вождей.

       Пока готовили еду, ко мне подошел гоблин и с кряхтением уселся напротив меня.

       - Я смотрю, сильнее стал ты, воин.

       - Да мастер Ритак, эти два дня дались мне с трудом.

       - Хм, не только силу воина получил ты, но и гнев в себе пробудил. – гоблин закрыл глаза и ненадолго замолк, повторяя излюбленный жест магистра Йоды во время серьезных разговоров. – Спит она пока. Но как только ты сильнее станешь, будешь дикий, словно зверь в бою.

       - Ничего страшного, мастер. Силу противостоять ярости я скоро приобрету, а гнев усмирить титаны помогут.

       - Титаны говоришь? Забыли все уже о них. Вели они вперед нас, но пали, под силой с которой хочешь ты совладать. Уверен ли ты, что помогут тебе?

       - Да, мастер. Арт Миасс не лгал мне перед уходом.

       - Значит, повелитель их сказал, где помощи искать?

       Немного подумав, я все же решил довериться старому гоблину. Друиды конечно не там близки к другим мирам как демонологи или шаманы, но тоже должны что-нибудь понимать в этом.

       - На дорогу миров ушли они. – блин! Я уже и сам начал заговариваться ним!

       - Хм. Давно это было. Но время на дороге всегда идет по-другому, и пока там прошел час, здесь может пройти вечность. Демонов кровь сломает парадигму временную, и сможешь ты народ титанов вернуть в родные земли. – гоблин опять “завис” на несколько секунд. – Помогу тебе я с этим. Много лет уже живу, и предки предков передавали нам истории о демиургах, которые вели вперед народы наши. Титаны ими были. Спасали нас они не раз, теперь и мы помочь должны им. Нет их в живых мирах и в мертвых. Значит, во временной петле на дорогах миров застряли остатки их народа. Как только ты сильнее станешь, и демонская кровь наберет в тебе силу, ты спешить будешь должен ко мне.

*Обновлено задание: Развилка миров.  
  
       Как только достигните 50 уровня, обратитесь к Ритаку и он проведет вас на дорогу миров, после чего отыщите и спасите титанов.  
  
       Обновлена награда: масштабируемый предмет от Ритака и получение умения самоконтроля титанов.*

       Даже награда обновилась, еще один масштабируемый предмет! Плюс, мне больше не потребуется искать, не зная что, не зная где.

       - Еда твоя готова, воин Тир. Сильнее должен стать ты, как можно быстрей. Ждать тебя буду.

       Отдав должное готовке, я устало откинулся на стул и провел, немного осоловевшим от крепкого пива взором, по трактиру. В один момент я встретился взглядом с необычным посетителем.

       Это был тот самый наемник, которого я приметил в прошлый раз, увидев, что тот сражается посредством бастарда.

*Рейн, уровень семьдесят три.*

       А почему бы не попробовать научиться какому-либо навыку для бастарда? После достижения десятого уровня я надеялся, что появятся новые навыки для атаки, но ничего не изменилась. В умениях остались лишь два пассивных навыка, один приобретен мной, а другой – навык доступный для любого оружия – мастерство владения им повышающее урон.

       Немного удивившись этому факту, я полез на форум и узнал, что навыки на оружие можно изучить только у мастеров посредством тренировок. При этом каждый мастер мог дать различные навыки, на одном и том же уровне. Опытные игроки предупреждали о том, что каждые десять уровней можно выбрать только два навыка, которые необходимо подбирать с умом.

       Решившись, я пересел к наемнику.

       - Здравствуй, воин. Меня зовут Тир. Я заметил, что ты обладаешь необычным оружием, для наших краев. Не мог бы ты научить меня владеть им? Если нужны будут деньги, скажи сколько.

       - Да, урд. Ваш народ презирает подобное оружие, называя полумерами. Но ты, я смотрю, любитель полумер. Хотя, что еще взять с бессмертного? Вы все немного с приветом. – я мысленно сделал пометку о том, что в каждом народе игроков называют по-разному. У урд-бладов мы лишенные права смерти, у людей, мы видимо бессмертные, а эльфов кто? Молодняк? – И баклер, и бастард. Неужели ты превратил полумеры в могущественное оружие?

       Я молча кивнул.

       - Ахахаха, невероятно! Урд-блад который научился сражаться с бастардом и баклером. Да меня засмеют в империи, если кому расскажу!

*Вы получили 10 очков дружелюбия с персонажем Рейн.*

       Отсмеявшись, воин посмотрел на меня по-другому, с некоторым уважением.

       - Идешь наперекор своему народу, значит? Люблю парней с сильной волей, поэтому я научу тебя одному трюку, пока не уберусь из ваших степей. Приходи сегодня ближе к закату. Деньги можешь не брать, мне все равно здесь скучно, а деньги тратить некуда, да и что с тебя возьмешь? Приятно познакомиться кстати, меня зовут Рейн.

*Получено задание: Тренировка с наемником  
  
       Встретиться с наемником в гостинице. Необходимо успеть незадолго до заката солнца.  
  
       Награда: умение для меча-бастарда.*

       Распрощавшись с наемником я, было, направился к шатрам, намереваясь найти свое будущее племя и присмотреться к ним, как услышал дружный рев сотен глотов.

       - Шаракх ти! Вставай и дерись как мужчина, ты позоришь клан росомах!

       В центре, между двумя племенами была освобождена огромная площадка, на которой дрались два урд-блада двенадцатого и пятнадцатого уровня. Один из них лежал на земле и продолжал скалиться, когда как второй совершал шествие победителя.

       - Что здесь происходит? – подойдя к кругу зрителей, я обратился к ближайшей девушке.

       - Молодняк показывает свою удаль. Часть из них уже забрали в другие племена, часть просто хвастается. – орчиха повернулась ко мне и оценивающе оглядела. – А ты необычный. Не такой сильный, как остальные, но ловкий и наверняка умеешь драться. Не хочешь принять участие? Это будет хороший опыт, поскольку противниками зачастую выступают опытные воины.

*Вам предложен квест: турнир молодняка.  
  
       В поисках нового дома молодые урд-блады могут покинуть родное племя найдя более подходящий дом, но чтобы тебя приняли, необходимо доказать свою силу.  
  
       Награда: увеличенный прирост опыта от побед над более высокоуровневыми противниками.*

       Не раздумывая, принял задание. Получить опыт от боя в рукопашную, где все различия только в статах и способностях сражаться в рукопашном бою? Да это идеально для меня! Я, конечно, не знаю, как хороши урд-блады в ближнем бою, но терять шанс на быструю раскачку я не намерен. Тем более я могу проверить свои мысли насчет остаточных рефлексов от реальной жизни.

       - Согласен.

       - Хорошо. Зови меня Мисси. Я разведчица из племени сов. По возможности помогу тебе, и договорюсь о твоих боях. – разведчица быстро прошлась взглядом по толпе, и стоило ее взгляду остановиться, как она сорвалась с места. Как самая настоящая сова, высмотревшая добычу среди высокой травы. - Жди меня здесь. Вернусь, как только договорюсь о твоем бое.

       Тем временем драка возобновилась. До этого проигрывающий орк накинулся на оппонента повернувшегося спиной к сопернику. Как оказалось, тот ждал подобной атаки и, быстро развернувшись ударом своего огромного кулака, уложил соперника на землю, но тот не сдавался. Из положения лежа, о, вонзил свои довольно длинные, заточенные ногти (судя по всему, это одна из отличительных черт племени росомах) прямо под коленную чашечку расслабившемуся урду. Взвыв, тот повалился на колени. Буквально вырвав руку росомахи из своей ноги, он начал наносить размашистые удары, буквально вгоняя оппонента в землю.

       - Как тебе зрелище?

       Я повернулся на звук голоса, и мне наконец-то посчастливилось хорошенько рассмотреть свою собеседницу.

       Волосы, собранные в пучок с помощью острой спицы, были темны как ночь, не считая редких седых волос которые проступали словно лунный свет в непроглядной тьме. Ее зеленые глаза буквально излучали интеллект, притягивая к себе чужие взгляды. Нижняя часть лица прикрывала ткань, как у мусульманских женщин. Одежду она предпочитала максимально практичную и как можно более легкую. Из оружия у нее был лишь браслет, модифицированный под арбалет.

       Довольно интересный арбалет кстати. Небольшая конструкция закреплялась прямо на одном из наручей. Дуга и тетива, судя по всему, расправлялись после нажатия какой-то кнопки. Все сделано довольно практично и не мешает движениям самой руки, до тех пор, пока тетива собрана.

       - Довольно жестоко. – бой уже закончился, и окровавленные участники уходили с импровизированной арены. Как и ожидалось, росомаха проиграл, несмотря на все свои старания.

       - Сильный, должен доказать, что силен. Мы не эльфы и не гоблины, слабые отсеиваются. – увидев орка с большой секирой, Мисси помахала ему рукой и вытолкнула меня вперед. – Ты следующий. У тебя только один шанс прославиться, воспользуйся им сполна.

       Стоило мне только оказаться на свободной площадке, как толпа загудела. Напротив меня вышел урд среднего телосложения, но даже он выглядел гораздо крупнее. Думаю, многие поставили на него, что в принципе было верно, все-таки хоть и на один уровень, но он сильнее.

       По-быстрому сняв экипировку, мы начали медленно сближаться. Когда до противника оставалось около трех метров, он сделал рывок и попробовал схватить меня, широко расставив руки.

       Мысленно закатив глаза, я поднырнул под его правую руку и со всей силы ударил противнику в желудок, заставив орка согнуться. Резкий удар по согнутой ноге заставляет кричать оппонента, но я не останавливаюсь и, схватив того за голову, организую встречу его лица с моим коленом.

       Урд с хрипом заваливается перед моими ногами. Толпа вокруг замолкла и через десять секунд разразилась громким ревом.

       - Кто следующий!? – крик Миссы буквально разорвал гомон толпы, после чего вперед вышел новый противник, уже тринадцатого уровня.

       Похоже, мне придется попотеть, и чем лучше я попотею, тем больше опыта получу.

*Интерлюдия.*

       Вспышки света снова и снова озаряли мрачный коридор древних пирамид. Фигура в железной кирасе, что склонилась над вторым человеком, забредшим в эти мрачные коридоры, источала яркий свет.

       - *Живи, живи, живи, живи!* – после каждого слова целительная сила переходила на пострадавшего человека, но ожоги, которые он получил, были не сопоставимы с жизнью.

       - Хватит тратить силы, Немезида. Первоначальный огонь – это не жар пустыни. Он не отпустит того, кто сам принес себя в жертву. Он принял меня, но я не смог принять его. Этот путь только для избранных. Для тех, кто силен духом, а не для тех, кто искал мести в пламени.

       - Молчи! Это не справедливо, ты хотел отомстить за любовь всей своей жизни. За ту, которая не оставляла тебя, кто поддерживала тебя, кто любила тебя так же как ты ее! Эти разбойники познают возмездия за свои деяния, но сначала я спасу тебя! – Мария решительно встала и направилась вглубь пещер.

       - Стой, там опасно! Изначальный огонь пробудил тех, кто спал веками, после меня ты не сможешь пройти туда беспрепятственно.

       - Передо мной еще не было преград, которые я бы не смогла преодолеть! Воздаяние! – щит за ее спиной занял свое законное место в левой руке, а меч слабо засветился в правой.

       Когда она появилась в мире Револьва, то даже не дошла до города. Встретив небольшое поселение из трех домов, она начала выполнять небольшие поручения от местных жителей. Одно за другим и вот она уже получила несколько уровней. Молодая пара, ждущая ребенка, пригласила пожить ее некоторое время у них, на что Мария согласилась с большим удовольствием.

       Жители небольшой деревни рассказали о древнем храме, в котором раньше поклонялись изначальному огню – богу, и одновременно стихии. Старик из селения говорил, что огонь для них был как карой, так и прощением. Умерших из своего селения они всегда кремировали прямо перед храмом, не решаясь зайти внутрь. Когда-то изначальный огонь даровал могущество, теперь это была всего лишь дань прошлому.

       Именно тогда Марии и выпал скрытый квест на то, чтобы исследовать храм, находящийся всего в получасе ходьбы от поселения, но она все откладывала его разведку.

       Прошло еще пара дней, пока не произошла трагедия. Пока она была занята реальным миром, кочевники совершили набег, вырезав все селение кроме Кайрана, отправившегося в город за редкими сливами для своей беременной жены.

       Прибыв домой, он увидел ужасающее зрелище, пробудившее в нем горе и… ярость. Его беременная жена была убита на крыльце собственного дома. Остальные жители были свалены в кучу прямо в центре поселка.

       Мария зашла в игру уже под вечер, и была шокирована увиденным зрелищем. Она понимала, что это игра, но все, что она чувствовала – было реальным. Люди, с которыми она успела сблизиться всего за несколько дней, были для нее родными, и их потеря для нее оказалась… шокирующей.

       Проверив все тела, она не досчиталась Кайрана. Вспомнив о том, что он отправлялся в город и давно должен был вернуться, она сложила все факты и отправилась в храм. Только туда мог отправиться мужчина, лишившийся всего.

       До храма она добралась бегом, всего за каких-то десять минут, но не успела. Умирающий товарищ лежал прямо на входе в небольшую пирамиду.

       Она не могла его спасти, но она была намерена завершить его месть.

       - *Воздаяние*! – клинок окутал свет, который отражал ее медленно тлеющие чувства. Ее ярость переросла в холодную решительность, и даже поднявшийся на ноги скрипучий скелет, что превосходил ее на два уровня, не мог остановить паладина, охваченную праведным гневом.

       - *Молот*. – небольшой жест щитом, и в скелет врезается таран оглушающий нечисть на несколько секунд. Не теряя времени, девушка бьет щитом и сразу за ним следует удар мечом, который казалось, растворял кости.

       - *Воздаяние! Молот! Длань света! Живи!* – обновление бафа, стан, заклинание наносящее урон нежити и лечение так же вредосное для нежити. В бой шли все доступные умения. Ветвь жизни, света и праведного гнева. Сначала она не была уверена, какую ветку развития ей выбрать, но теперь понимала. Этот мир довольно жесток и несправедлив, а несправедливость надо вырубать на корню. Она не любила милосердных героев из комиксов, уважая лишь одного – Карателя. И сейчас она собиралась делать как он. Карать виновных.

       Головы скелетов разлетались раз за разом, пока Мария не осознала, что враги наконец закончились. Она остановилась в огромном зале, в центре которого находился изукрашенный саркофаг, сразу за ним был проход в следующий зал, зал, где были все ответы.

       - Что ты делаешь в этом храме, дитя, забывшее свои корни? – крышка саркофага упала и оттуда начала медленно вылезать мумия. – Ты выбрала свет и в итоге пришла за силой к огню, истинному богу своего народа? Если ты хочешь силы, которую дает пламя, то забери ее у меня, как у последнего жреца. Конечно, я не так силен, как во времена своей жизни, но и недостойного я не пропущу вперед.

       - Почему вы не дали силы ему? Почему тот, кто искал помощи в своей мести, не получил его?

       - Ему? Ах, то юное дитя, что заходило сюда раньше? Чтож, если ты достойна, то все поймешь, одолев меня и закончив испытание огнем.

       - *Молот! Воздаяние! Длань света! Живи!* – таран буквально свалил мумию с ног, заставив упасть на саркофаг. Меч снова зажегся светом, а щит выстрелил огромным солнечным зайчиком, заставившим тлеть бинты старой мумии. Вместе с опускающимся мечом на оглушенного жреца Мария успевает скастовать лечение.

       Придя в себя, местный босс что-то резко выкрикивает и бинты с его тела пытаются окутать паладина.

       - *Полог огня!* – расовая способность девушки буквально испепеляет бинты, тянущиеся к ней, а следующий удар меча заставляет сработать радиационный урон от воздаяния. Мумия удивленно вскрикивает, но не прекращает кастовать заклинание, обрушивавшее поток огня на девушку.

       Стараясь минимизировать дамаг, она приседает и закрывается щитом.

       - *Живи! Живи! Живи!!!* – лечащие заклинания не дают упасть ее здоровью в красный сектор. – *Молот!*

       Дождавшись отката, она использует стан и успешно оглушает босса, здоровье которого находилось на десяти процентах. Чередуя удары с дланью света и лечением, она добивает оставшееся здоровье босса, после чего тот осыпается пеплом перед ее ногами.

       - Мусор.

       Не глядя, девушка забрасывает лут к себе в рюкзак и неуважительно пинает останки своего противника.

       - Ну и кто же здесь главный? – девушка проходит в последний зал и удивленно замирает.

       Перед ней простилалась огромная пропасть, из которой, не переставая вырывалось пламя. Лишь мост пересекал бездну, ведя в самый центр огненной стихии.

       - Иди сюда, дитя. Ты пришла за силой? За ответами? Нет, ты пришла за всем сразу. Пройди по мосту, и если достойна, ты получишь все, чего желаешь.

       - *Огненный полог*. – помимо урона, расовая способность так же давала и небольшие резисты к огненной стихии.

       Она сделала первый шаг на мост и тут же ощутила небывалый жар, заставивший сразу же покачнуться ее шкалу выносливости. С каждым последующим пройденным метром выносливость падала все быстрее и быстрее. Появилась небольшая зудящая боль, словно от ожогов и после чего бар хп тоже начал опускаться.

       Под конец она уже стонала не в силах молча вытерпеть страдания.

       - *Живи, живи, живи...*

       Снова и снова повторяя лечащее заклинание, она продолжала идти вперед, несмотря на пустой бар выносливости. Ей казалось, что ноги налились свинцом, а в голове витал сплошной дым.

       Внезапно все прекратилось, и девушка поняла, что достигла сердца бездны. Без сил упав на пол, она принялась судорожно дышать. Теперь она понимала, почему астматикам нельзя играть в игры с полным погружением.

       - Ты дошла. Ты не такая как тот слюнтяй, что не смог достигнуть этого места и, развернувшись, убежал. Я забрал его жизнь, как жизнь недостойного. Ты это хотела услышать?

       - Да. – теперь Мария понимала слова жреца. Значит, он просто был недостаточно настойчив в своем желании мести.

       - Ты первая из бессмертных кто смог дойти до сердца пламени. Остальные были слабы, хоть и пытались. – в пламени появились контуры людей, которые сгорали снова и снова. Кто-то поворачивал назад, и пламя усиливалось в тот момент. Кто-то просто вставал и ждал пока отправится на респ, а кто-то просто не дошел. – Прими мой дар!

       Ее тело окутал огонь и боль. Перед глазами всплыло системное сообщение, которое она сразу приняла, не в силах больше терпеть боли.

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

*Поздравляем! Вы первый игрок среди огнепоклонников, который достиг трансформации в младшего огненного атронарха. С 50го уровня вам станет доступно умение младшего слияния со стихией.  
  
       На изменение вашего организма потребуется 8 часов, просим вас покинуть на это время игру. Вы хотите выйти?*

       Игрок с ником *Немезида* - вышел из игры.

*Конец интерлюдии.*