Утро в Револьве встретило меня быстрым сбором оставшихся вещей и выступлением к восточным границам степей. Большая часть огромного табуна племени была запряжена в различные повозки с богатым скарбом и шатрами. Несколько лошадей выделили разведчиками, которые выдвинулись вперед еще с рассветом. Возле моей повозки так же организовался небольшой кипишь, где новички забрасывали в повозку свои вещи.

Забравшись в повозку, я познакомился со своими попутчиками. Все они были из числа замеченных совами за свои неординарные таланты.

Керк любил мастерить, его брат, Кирос, только прошедший тренировку на стража крепости, показал хорошие результаты по стрельбе из арбалета, и когда совы предложили им обоим присоединиться, то они согласились. Ворк так же, как и я был выбран во время боев, Рок прославился, выследив и убив степного волка в одном из небольших поселений, не вступивших в племя, а единственная девушка по имени Нилла обладала хорошими способностями к акробатике.

Устроившись в самом углу, я снял с себя наручи и развернул чертеж. Мне предстоит довольно кропотливая работа, но у меня впереди двое суток пути, так что я просто обязан справиться. Стоило только бруску лечь передо мной, как в правом нижнем углу визуального интерфейса замигал конверт. Пришло письмо от игрока с ником Немезида.

*“Босс, ваше задание выполнено в полной мере, готова выдвинуться и через несколько дней буду в землях урд-бладов, если конечно ваши зеленокожие собратья пропустят меня через свои степи. Судя по лору, они далеко не так дружелюбны. Заскочить к вам?”  
  
“Конечно, только сразу поворачивай восточнее, к границе с темным лесом. Есть у меня там одно важное задание на серебряных равнинах”.*

Ответив на сообщение, достал все мелкие детали, спешащие раскатиться в разные стороны из-за подпрыгивающей повозки. И как вашу дивизию мне это собирать?

\*\*\*

Через пару часов мучений я вышел из игры, немного постанывая от постоянной концентрации. Казалось, что детали сборного арбалета будут теперь всю жизнь скакать у меня перед глазами.

Перекусив, я оделся и вышел на улицу. Сегодня была прекрасная погода для небольшой прогулки, тем более что в игре особо заняться нечем, а аватар будет в повозке, независимо от того, когда у меня получится войти в игру.

Выйдя на улицу, я, было, направился к ближайшему центру, как взгляд упал на небольшой парк, расположенный неподалеку. Не смотря на не совсем удачный поход в прошлый раз, я снова отправился туда. Ничего не мог поделать со своей любовью к отдыху на парковой скамейке.

Заняв свободное место, расслабился и закрыл глаза, позволив своим мыслям неспешно течь в сторону игры.

Многие бы спросили, почему я принял предложение того мутного типа, который вероятней всего сам убил титана и выпил его крови для получения могущества? Все просто, это игра. Здесь не может случиться ничего не поправимого, максимум – он мог отправить меня на респ, ну или в отместку титанам уничтожить всех урд-бладов. Но какое мне было до этого дело? Я игрок, и все происходящее напрямую меня не касалось.

Конечно, этот виртуальный мир воспринимался как нечто живое, но не стоит забывать, что его сотворили люди, и если надо будет, они же его уничтожат или восстановят в исходной точке.

- Простите, вы не могли бы нам помочь?

Открыв глаза, я увидел перед собой красивую девушку примерно моего возраста. Длинные каштановые волосы, немного бледноватая кожа, очки в черной оправе, которые ей идеально подходят.

- Когда мы с группой играли, один из мальчиков слишком сильно ударил по мячу из бадминтона, в результате чего тот застрял на дереве.

- Волан. – улыбнувшись, я поднялся со скамейки.

- Мяч для бадминтона, волан. – заметив, что девушка немного стушевалась от моей поправки, решил перейти к ее просьбе. – На какое дерево он залетел?

- Вон то, возле которого стоит моя группа.

Возле одного из деревьев и в самом деле собралась детвора лет четырех. Громко переговариваясь между собой, один из них указывал на крону невысокого дерева.

- Дети, разойдитесь, сейчас дяденька достанет волан.

Найдя небольшую выемку на дереве, я закрепил там ногу, после чего ухватился за нижнюю ветку и подтянулся. Присмотревшись вверх, заметил, что пропажа застряла в мелких ветках, выше на один пролет.

- А что такое волан?

- Этот дяденька сказал, что так называется мячик для игры в бадминтон. – видя озадаченные лица детсадовцев, она пояснила. - Это когда вы перекидываете его между собой с помощью ракеток.

- Но мы же не перекидываем его между собой, значит это не волан! – выкрикнула одна из девочек крайне логичный вывод.

- Хорошо, тогда это будет мяч.

Добравшись, наконец, до своей цели, я скинул его светловолосому парнишке с ракеткой. Видимо он и был причиной небольшого чп.

- Спасибо большое, не знаю, чтобы мы без вас делали.

- Вероятно, ждали бы прохожего мужчину.

- Да, наверное. – девушка неуверенно улыбнулась. – Дети, внимание! Один час прошел и нам пора возвращаться назад. Не забываем забрать свои игрушки.

- Мы с вами еще увидимся?

- Может быть. – подмигнув, девушка отправилась собирать своих подопечных.

Видно, не судьба.

Проводив взглядом шумящую детвору, я снова устроился на излюбленной скамейке, погрузившись в размышления.

За скрытый квест мне отвалили кучу опыта, и теперь у меня уже двадцатый уровень. Закинув десять очков в телосложение, оставшиеся пять вложил в выносливость. Из умений улучшил модификатор на урон щитом до максимального значения, остальные два очка вложил в провокацию. Оказывается, этот скил делился на два и при желании мог использоваться как на одну цель, так и на толпу, правда уровень агра по толпе был значительно ниже.

Так же на форуме изучил пару ремесленных гайдов. Оказывается некоторые вещи можно улучшить с помощью ремесла или зачарования так, что у них мог появиться активный скил. После того как двуликий (именно так я решил назвать своего негласного союзника) исчез, я исследовал его камеру, и обнаружил меч, который он мне обещал. С ним мой урон возрос на порядок, и следующим в очереди на улучшение у меня стояло владение мечом.

Просидев в парке еще около часа, я отправился домой. Пора заканчивать с конструированием арбалета.

*Интерлюдия. Немного ранее.*

Зайдя в игру по прошествии восьми часов, Мария застала себя перед входом в храм. Вся ее кожа дышала жаром, и от нее исходило целое облако пара. Похоже, последствия слияния с пламенем.

Поднявшись с раскаленного песка, девушка направилась в сторону деревни. Там она могла раздобыть припасы и воду столь необходимую для того, чтобы добраться до ближайшего оазиса. Далеко бандиты уйти не могли, поэтому они вероятнее всего засели именно в этом оазисе.

Дорога заняла у нее несколько часов, но она справилась. Вдалеке начала виднеться водная гладь, а вокруг нее было установлено несколько палаток со снующими между ними бандитами.

- Вы даже не посчитали нужным уйти подальше от места преступления? Тогда вам лучше не винить меня в своей гибели. – девушка до боли прикусила губу отчего даже потеряла пару хитов.

Оставшееся расстояние она преодолела за час. Ее заметили, только когда девушка уже вошла в лагерь.

- Женщина в доспехах. Что тебе нужно? Ты хочешь, чтобы мы забрали твое снаряжение и деньги?

Всего пять бандитов ее уровня. Заговорил первый из них. Немного раскосые глаза, загорелая кожа, присущая всем басурманам, короткая сабля справа и кнут слева.

- Это вы сделали с той деревней, стоящей недалеко от храма огня?

- Ну, если и мы, то что? Изнасилуешь нас? – бандит буквально раздевал ее, проходя взглядом по всем открытым участкам кожи. – Скорее это мы с тобой сделаем, после того хорошенько проучим. Поверь, ты получишь незабываемое удовольствие!

- Для этого, у тебя слишком коротая сабля. – девушка позволила себе ухмыльнуться. Похоже, доступ давался после совершеннолетия не по пустой прихоти разработчиков. – Подходи, я тебе покажу, как надо правильно владеть клинком.

- Не сможет женщина справиться с гордым сыном пу…

- *Воздаяние! Молот! Длань света!*

Бегущая к бандитам девушка уже не слышала слов. Послав молот в говорившего разбойника, она заткнула его рот. Второго она временно ослепила, попав несчастному лучом света прямо в глаза, ненадолго выведя его из боя.

С лежачим противником она расправилась за несколько ударов. Когда подбежали остальные он уже был мертв. Оценив ситуацию, они начали брать ее в круг.

- *Полог огня!* – ее окутало пламя, не подпускающее врагов ближе. – Вы поплатитесь за то, что сделали с этими людьми!

Последнее слова она почти прорычала. В конце фразы, ее слова превратились в рев пламени.

*Внимание! По сюжетному квесту вами впервые активировано умение - младшее слияние с огненной стихией. Напоминаем, что на постоянной основе оно будет доступно вам только после преодоления предела в 50 уровней.  
  
В этой форме все ваши навыки и умение получают 50% бонусный урон от стихии огня. Так же вы получаете несколько активных умений, а ваше сопротивление к магии огня возрастает на 15%.*

Полог огня разгорелся еще больше, а панель активных умений разрослась новыми умениями.

- *Сожжение!* – первое умение оказалось альтернативным воздаянию, только добавляло урон от огненной стихии. – *Круг огня! Пепел!*

Вокруг нее вырос огненный круг, создавая что-то вроде арены и не давая выбраться из него разбойникам. Последнее заклинание, вместе с выдохом, выпустило облако пепла, застилая обзор противникам. Не теряя времени, она выстрелила молотом в ближайшего противника и покончила с ним за несколько ударов.

Окружившее ее враги беспрестанно атаковали, невзирая на то, что она сама была пламенем. Когда девушка слилась со стихией, все ее тело начало гореть, источая жар, и даже находиться рядом с ней было некомфортно.

Принимая удары на щит, и нанося их мечом, она беспрестанно крутилась, используя умения в ожидании отката молота.

- *Молот! Живи! Длань света!*– отправив в нокдаун одного из противников, Немезида использовала на себя хил и отвлекла второго дланью. Воспользовавшись тем, что два врага временно выбыли из игры, она добила третьего. С оставшимися разбойниками проблем уже не было, и она легко с ними покончила, завершив квест.

Отдышавшись, девушка подошла к оазису и взглянула на свое отражение. Ее кожа была раскалена докрасна и постоянно горела. Похоже, именно так выглядели огненные атронархи в своей боевой форме. Обойдя лагерь, она подожгла каждую вещь, каждое тело.

Через пару минут, огонь начал спадать и вот она уже ничем не отличается от прежней себя, кроме глаз, радужка которых стала ярко-оранжевой. Ветер поднял дым идущего пожарища и понес его на восток. Через некоторое время сюда прискачет отряд халифа. Они всегда быстро реагируют на подобные знаки.

Превращение в атронарха она оценила очень высоко. Необходимо как можно быстрее взять пятидесятый уровень.

Распределив статы за полученный уровень, Немезида прикинула место с диким зверьем, где можно без проблем добрать двадцать пятый уровень, а потом двинуть к оркам, после чего на земли урд-бладов, где она встретится с боссом.

Осмотрев лут, она отвела взгляд от гаснущего кострища и направилась на север. После ее ухода на месте лагеря осталось только пепелище. Это то, что она называла воздаянием.

*Конец интерлюдии.*

Вжиук.

Очередной болт со смачным свистом выбивает щепки из бедной мишени. Зарядив следующий, отправляю его в цель. Похоже, показатели ловкости очень хорошо сказываются на моей меткости.

Вчера вечером мы наконец-то прибыли к становищу, расположенному неподалеку от рощи, через которую протекал ручей берущий исток от реки вдоль которой пролегал весь путь. Оперативно установив шатры на привычных местах, племя устроилось на ночлег, выставив дозор из разведчиков племени.

Зайдя в игру на следующий день, я решил в первую очередь испробовать свой первый сконструированный арбалет сделанный мной за все время пути. Собственно этим я сейчас и занимался.

Вжиук.

Улучшенные наручи так же изменили свое описание и статы:

*Наручи титана.  
  
Описание: Масштабируемый. Часть закрытого сета титанов. Реликвия одного из титанов, народа помянутого только в легендах. Эти наручи носил великий арт Миасс, первый и последний предводитель титанов. Правый браслет был модифицирован.  
  
Характеристики: Выносливость +1 за уровень; Телосложение +1 за уровень; Сила +1 за уровень. Броня +1 за уровень. Если вы владеете щитом, то шанс отражения удара без потери выносливости повышается на 10%, шанс удачного оглушения щитом повышается на 5%, увеличение сопротивления стихиям на 5%.  
  
Модификация правого браслета: Простой коготь – 20-30 урона, ловкость +5.  
  
Требования: уровень 10, ловкость 20.*

А что касается моего нового меча, то он был в разы лучше предыдущего:

*Бастард древнего стража.  
  
Описание: Редкий. Меч, принадлежащий элитному стражу, защищавшего одно из зол древности, отказавшееся принимать-чью-либо сторону.  
  
Урон одной рукой: 60-70. Урон двумя руками: 90-110.  
  
Характеристики: сила +20, ловкость +15, выносливость +10.  
  
Требования: 20 уровень.*

Честно говоря, я мысленно уже представлял, как убиваю элитных монстров с одного удара. К сожалению, разыграться моей фантазии и перейти на боссов мне не дали.

- Я смотрю, с самого утра осваиваешь своего нового друга.

- Да, он просто превосходен. Не мешается, отлично реагирует на команды, и просто восхитителен во всех отношениях.

- Со временем ты научишься делать более совершенные вещи, и твои хрупкие коготки превратятся в мифриловые когти. Но пока отвлекись, я провожу тебя к шаману, чтобы тот нанес знак нашего племени.

- Мисси, а почему ты так возишься со мной?

- В тебе есть сила. Не знаю как, но я чувствую, что в будущем ты сыграешь огромную роль для нашего народа. Я хочу, чтобы ты запомнил тех, кто тебе помогает. – немного подумав, она добавила. – Мне кажется, ты можешь быть гораздо свирепее, чем самые лучшие берсерки племени росомах, но при этом ты можешь сдерживать свои порывы и смотреть на все холодным взглядом, как мой отец. Сила и мудрость, лучшие качества лидера. Ну и, ты просто нравишься мне.

Услышав последние слова, я чуть не поперхнулся, ошалело уставившись на орчиху.

- А что такого? Дочь вождя тоже имеет право на чувства. – мы подошли к огромному шатру, из центра которого, не переставая шел огромный столб дыма. – Он ждет тебя внутри. Дальше ты должен идти один.

Зайдя в шатер, я немного растерялся, т.к. сгорбленный старичок чуть ли не поцеловал меня, приблизив ко мне свое сморщенное лицо. Эта рожа была очень похожа на старое авокадо, которое совокупилось с еще более старым авокадо.

- Чужую силу забрал ты, сильнее стал. Чужие навыки использовать сумел, и то чему тебя научили, для себя приспособил. Кхм, странный ты урд. Обычно гнушаемся мы методов этих, и прямой дорогой идем, что дает грубая сила, а ты исковеркал все. Хочешь взять все, но останется ли у тебя хоть что-то?

- Поверь, старик, все, что я возьму, мое, по праву сильного, и у меня оно останется. – немного страшновато вот так вот дерзить шаману сто шестьдесят третьего уровня, но, по-моему, этого и ждет старый фрукт.

- Кхм, не знаешь ты вежливых слов. Не думал о том, что более сильный однажды найдется и все заберет?

- Тогда я уже буду не один.

- Правильно мыслишь, не осилишь один, заведи союзников. Вот только всегда ли твой союзник будет тебе союзником? – старый хрыч что, знает о двуликом?

Прочитав описание меча, я конечно понял, что несколько опростоволосился, но судя по отсутствию анонсов запуска аддона, сюжетная линия с двуликим еще незакончена.

- Тогда я найду верных товарищей.

- Все верно ты говоришь. Кхм, тогда прошу тебя сказать, какой знак ты хочешь?

Вам предложены на выбор несколько татуировок. Выберите одну из нижеперечисленных:

*Коготь совы – Повышает шанс крита на 3%, хватку ваших рук невозможно разжать. Наносится на кисть руки.  
  
Глаз совы – Повышает четкость вашего зрения, при желании вы можете сделать 5% увеличение цели, вы чаще замечаете шанс для удачного выстрела и контрудара, вы видите в темноте на 10% лучше. Наносится вокруг одного из ваших глаз.  
  
Крыло совы – Повышает ваш шанс уклониться на 3%, повышает вашу скорость передвижения на 10%. Наносится на плечо.*

Все три татуировки заставили меня крепко задуматься. Уклонения и скорость передвижения в текущей ситуации с баклером были бы для меня идеальны. Шанс крита и хватка превосходны, вот только я все же больше позиционирую себя как танк, ну, по крайней мере, с пятидесятого уровня точно, как только я смогу носить достаточно большие щиты. Но если посмотреть в дальнейшие перспективы, то глаз совы лучший выбор. Ночное зрение, больше возможностей контрудара, да и само четкое зрение, все это было в плюс в основном стрелкам. Хорошо, что я не понаслышке знаю как неудобно в темных подземельях без ночного зрения, да и контрудар…

- Глаз совы.

- Уверен? Когти подойдут тебе лучше. – что-то этот НПС разумничался.

- Уверен.

- Тогда устраивайся удобней, это займет некоторое время. – шаман протянул руку в сторону лежака, установленного недалеко от горящего костра. – Ши, принеси краску!

Урд-подросток, до этого смирно сидящий в углу, и не смеющий прерывать шамана, пулей вылетел из шатра.

- Не самый способный ученик, зато смекалист и крайне растороплив. Ложись лицом вверх. Правый или левый?

- Левый.

- Хорошо. – орк, что-то нашептывая себе под нос, надел стальной коготь один из своих пальцев и протянул его к огню. – Огонь, магия духов, сталь и краски. Это все что нужно для нанесения тату. Не считая конечно умения. Сейчас коготь раскалится, и окуну его в краску. Потом завешу зачарование и через несколько секунд приступлю к нанесению татуировки.

- Учитель, держите. – прибежавший помощник протягивал шаману чашу с черной субстанцией.

- Садись рядом и все тщательно запоминай. Последнее тату ты будешь наносить сам, под моим присмотром.

Прибежавший ученик схватил первую попавшуюся шкуру и скомкал ее, превратив в подобие седока. Шаман же тем временем, взял в руки деревянную чашу, окунул туда коготь и вновь начал загадочно бубнить. Через несколько секунд коготь начал впитывать краску.

- Закрой глаза. Будет сильно щипать, но не смей открывать их. Ты же не хочешь плохих последствий? – кивнув, я послушался совета шамана и попробовал как можно сильнее расслабиться. Через несколько секунд я почувствовал слабый укол, и вот он уже превратился в несколько, в десятки и сотни.

Через пять минут уколы, превратившиеся в пощипывание, прекратились.

- Готово.

Открыв глаза, я неуверенно пощупал левую сторону лица и ничего не почувствовал.

- Некоторое время ты ничего не сможешь чувствовать этой половиной, но ничего страшного. Это всего лишь небольшой остаточный эффект от магии. Попробуй рассмотреть, что находится в том углу.

Мой взгляд последовал за пальцем шамана, но толком я так ничего и не видел.

- Ты не так смотришь. Пожелай увидеть это.

Как не странно, но совет сработал. Стоило мне только пожелать, что я хочу рассмотреть сваленную в кучу траву получше, как изображение и в самом деле немного приблизилось.

- Вижу по зрачкам, что тебе это все-таки удалось. Со временем ты научишь этим пользоваться рефлекторно, без четких мысленных приказов. Можешь идти, тебе больше нечего у меня делать.

\*\*\*

В племени царило оживление. Урды предпочитающие мирный труд собирали свои табуны, и выгоняли их в поля. Охотники заняли небольшую площадку и изготавливали стрелы.

Воины разделились на две группы. Одна часть заступила на караулы в лагере, другая отправилась к небольшим дозорным пунктам.

Большой отряд разведчиков, возглавляемый Мисси, собирался на небольшую вылазку в темный лес. Необходимо было проверить ситуацию на границе, располагающейся в нескольких часах езды от становища.

- Ты вовремя, Тир. Не хочешь отправиться с нами? Нас давно не было, а весточек от оставшихся караульных так и не пришло. Необходимо сменить их и проверить, хранят ли эльфы наши договоренности.

*Вам доступно задание: Вылазка в темный лес.  
  
Отправиться с отрядом разведчиков на границу с темными эльфами и выяснить, что случилось с караульными во время отсутствия племени.  
  
Награда: вариативна.*

А это будет интересней, чем безостановочный фарм. Зная своих друзей, я могу с уверенностью сказать, что стоит нам только встретиться в Империи, как наша жизнь превратится в безостановочные походы по подземельям, вплоть до пятидесятого уровня. Никаких новых земель мы не увидим долгое время.

- Конечно. – уверенно прожимаю согласие.

P.S. От автора: Не забываем ставить лайк и подписываться на автора!