Как только я появился в столице все мое зрение было перекрыто огромным полотном текста.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СТОЛИЦУ ЛЮДЕЙ, АХРОН!

Столица огромна! Поэтому каждый Игрок получает карту столицы!

Выйдя за барьер Начального города, вы ощущаете на себе все тяжести жизни!

Вы голодны!

Теперь вам требуется один раз каждые 12 часов принимать пищу!

Если вы не ели больше 12 часов – штраф на все характеристики – 10%.

Если вы не ели больше 24 часов – штраф на все характеристики – 50%

Если вы не ели больше 36 часов – штраф на все характеристики – 75% и ваше здоровье убывает каждую минуту в размере -1%.

Если вы не ели больше 48 часов – вы моментально умрете.

Ваше снаряжение претерпело изменения!

Заклятие вечности, больше не работает!

Внимательно следите за своим снаряжением, ведь оно может сломаться!

Кузнецы всего мира помогут вам чинить ваше оружие!

Вам открылся доступ к Аукциону.

(Посмотреть информацию вы можете в специальной владке)

После появления в Ахроне, вам требуется зарегистрироваться в башне классов!

Для удобства Игроков, была сделана магическая стрелка направления!

Стрелка имеет цвет равнозначный статусу задания!

Если у задания есть таймер, то стрелка будет его показывать!

(В настройках вы можете сделать отображения индивидуальными)

За нарушение правил Столицы, стража может посадить вас в карцер.

(Карцер – предоставляет выбор, или невозможность вход в игру, или одиночная камера в тюрьме, сроком указанным судьей)

В случае планомерного нарушения правил – Казнь.

(Казнь – понижение всех уровней и навыков до 0. Все снаряжение отчуждается в пользу города)

Правила Столицы, вы можете прочитать в библиотеке.

Столица Ахрон приветствует Пастыря Джи!

Только после того, как я прочитал последнюю строчку, мое зрение увидело игроков, выходящих из телепортационного зала, в котором мы появились. На выходе стояли несколько стражников, которые внимательно присматривались к каждому игроку.

Посмотрев наверх, увидел Синюю и Белую стрелки, указывающие в одинаковом направлении.

«Видимо мне к одному и тому же человеку.» - подумал я, выходя из здания.

Открывшийся вид, захватывал дух! Телепортационное здание находилось на возвышенности, открывая тем самым потрясающий вид на магический, средневековый, стимпанк город. В отличии от Песочницы, здесь было множество НПС, которые ходили, разъезжали, общались. Они создавали то самое, непередаваемое ощущение наполненности городской жизни, которое отсутствовало в начальном городе. Среди всех НПС, то тут, то там сновали игроки, пытающиеся заговорить с ними и выудить задание, а может сдать задание, полученное ими в городе.

«А вот и настоящий игровой город!» - радостно подумал я, смотря на все это. – «А не консервная банка, названная начальным городом.»

Взглянув на карту, удивился огромным размерам столицы. Мало того, что она огромная, так она была поделена на четыре сектора.

Трущобы – войти в них может каждый, ворота в это кольцо города, закрываются только при осаде.

Торгово-ремесленный район – На воротах стоят стражники, которые собирают мзду. Ворота закрываются, только по приказу начальства. Стража работает круглосуточно.

Дворянский район – Войти могут только обладатели титула «Скваер» и выше, а так же люди имеющие пропуск. Каждый вечер в полночь, ворота закрываются. Стража усилена магами, которые проверяют всех и каждого.

Королевский район – находясь в самом центре Столицы, этот район можно было поделить на две части. Первая – замок Короля. Вторая – дворец и территории. Попасть в него было практически невозможно.

«Хм.. Мне оказывается нужно во второе кольцо. Жаль не к дворянам.» - подумал я, направляясь в сторону города.

Спустившись с холма, я прошел мимо пустых ворот, которые никто не охранял. Трущобы представляли собой кучи заброшенных зданий, на которых весели таблички:

Продается!

Центральная дорога была вымощена из попрошаек, гадалок и прочей мутной шушеры. Однако, никто из них не смел выходить на центральную дорогу, по которой передвигались другие НПС, отправляющиеся в другие части города. Крики, мольбы, проклятия, зазывания, шумели они знатно, но не смели выходить за определенную черту. Почему, я узнал, почти перед самыми воротами в ремесленный район. Один из попрошаек начал драться с другим, за упавший кредит. Когда тот что поздоровее толкнул второго, он упал на мостовую дороги. С глазами полными ужаса, он попытался отползти назад, но в него тут же ударила молния, полностью

испепеляя.

«Ахрененные условия жизни для бедных.» - шокировано подумал я, после увиденного.

На входе во второе кольцо с меня взяли сотню кредитов, предупредив, что если я не зарегистрируюсь в течении суток, стража посадит меня в карцер. Появившийся таймер меня не напугал, зато заставил вспомнить, о том, что мне скоро на смену!

Прибавив скорости, стал продвигаться по торговому району, попутно отмечая для себя интересные места. Лавка алхимии, кузня, магазин зачарования, комиссионка, ломбард. Последнее меня удивило, но времени на осмотр не было, пришлось пройти мимо.

Башня классов, была в виде огромного замка с кучей башен. Примыкая одной половиной к дворянскому району, другой она практически перекрывала кольцо торгового района. Над каждой башней висело в воздухе магическое изображение класса. Из всех, что я разглядел, узнал только лучников, танков со щитами и магов огня с их красно-желтым пламенев на гербе. Количество игроков, около замка классов, было намного больше виденного мной на улицах торгового района. Игроки выходили и заходили, приходя с другого направления. Видимо там, была зона прокачки, поэтому они и шли оттуда, а другая часть, прибывала из телепортационного здания.

Войдя внутрь, попал в самый настоящий магический офис. За огромной стойкой, стоял десяток красивых девушек, которые работали секретарями, помогая игрокам разобраться, куда им идти. Встав в одну из небольших очередей, дождался своей очереди.

- Добрый день, Игрок. Чем я могу помочь? – одетая в просторную рубаху, заправленные в кожаные штаны, она смотрелась очаровательно.

- Кхм.. Здраствуйте. У меня рекомендательное письмо к Камиру Шауси. – отведя взгляд от ее фигуры, сказал я.

- Следуйте за мной. – она вышла из-за стойки, уступив место, свей сменщице, которая сидела сзади.

Пройдя к странному лифту, который двигался не просто вверх, а еще и в разные стороны, он доставил нас в нужное место. Огромный сад, в котором сидел одинокий старик, перебирающий четки в своих сморщенных руках.

- Прошу. – она с поклоном указала к старику. – Я буду ждать вас у лифта.

- Спасибо большое.. – не зная как ее зовут, просто поблагодарил и подошел к старику.

Камиру Шауси было очень и очень много лет. Белые волосы и полностью сморщенное лицо и тело, не отражали и крупицы его возраста, до того момента пока он не открыл глаза и не посмотрел на меня. Века, если и не тысячелетия отразились в его взгляде, рухнув на мои плечи, они стали давить меня к земле. Собрав всю волю в кулак, я поклонился, а вот разогнуться не смог, поэтому пришлось в таком состоянии поздороваться:

- Здравствуйте. Меня к вам послал учитель Аиш. – после этих слов давление пропало и я смог выпрямится.

- Хмпф.. Юный бунтарь Аиш посылает нового еще более юного бунтаря именно ко мне. – с закрытыми глазами сказал Камир. – Бессовестный мальчишка, будет еще сто лет сидеть в

башне классов!

Тц, ТЦ, ТЦ.

После сказанного, раздавался только звук перебираемых четок. И когда я уже хотел спросить у старика, выскочило сообщение:

Задание «Рекомендательное письмо Аиша» выполнено.

- Никогда не спеши юный Пастырь. – спокойно сказал Камир. – Ты выбрал самый сложный путь. Твоя спешка может привести к непоправимым последствиям. Меня зовут Камир Шауси, и с этих пор я твой учитель.

Вы стали первым учеником Пастыря Камира!

Бонус - +5 удача!

- Если бы не рекомендация моего бывшего ученика, то я бы не стал наставлять тебя. – проскрипел старик. – Даже не смотря на то, что ты Пастырь, как и я.

- Спасибо за оказанную честь, учитель Камир. – поклонился я.

- Присядь. – показав рукой на землю перед собой, сказал Камир. – Ты уже должен был понять, что путь Пастыря, очень труден. Это не только из-за дороговизны улучшения навыков, но и из-за редкости наших с тобой навыков.

Старик взмахнул рукой. В воздухе появились два деревянных человечка, полено с ножками, разукрашенные в два цвета Красный и Синий.

- Эти два духа, самые важные в нашем с тобой классе. – объяснял мне старик. – Дух Жизни и Дух Маны. Для их сотворения тебе потребуются специальные ингредиенты, которые могу дать тебе только я. После повышения этого навыка до 10 и его эволюции, ты сам сможешь создавать нужные ингредиенты. Эти два духа, должны быть с тобой всегда!

Вы получили «Щепку Духа Жизни» и «Щепку Духа Маны».

- Твоей первоочередной задачей будет улучшение этого навыка. – сказал старик, а у меня появилось задание.

Вы получили задание «Секрет Пастырей. Часть 1.»

Секрет Пастырей. Часть 1.

Статус – уникальная цепочка.

Задача – улучшить навыки «Сотворение Духа Жизни» и «Сотворение Духа Маны» до 10.

Награда – Доступ ко 2 части задания, три классовые книги навыка.

- Буду стараться изо всех сил. – сидя на земле, я изобразил поклон. – Учитель, можно спросить?

- Конечно. – сказал Камир.

- Мои навыки благословления и проклятий достигли предела, как мне их улучшить? – спросил

я самый животрепещущий вопрос.

- Бегать ко мне с этим ты не будешь. – строго сказал Камир, нахмурив свои огромные белые брови. – На входе у стойки будет стоять моя помощница Алисия. С вопросами улучшения своих навыков, обращайся к ней. А теперь ступай, мне нужно продолжить свою медитацию.

- Спасибо, учитель. – встав, я еще раз поклонился и пошел к лифту, где меня ждала секретарша.

http://tl.rulate.ru/book/5222/109796