

REALM  ARKON

ТЕМНЫЙ ЗАВЕТ УШЕДШИХ



ГЕОРГИЙ
СМОРОДИНСКИЙ

ДВАЖДЫ
ПРОКЛЯТЫЙ

Георгий Георгиевич Смородинский
Дважды проклятый
Серия «Мир Аркона»
Серия «Темный Завет
Ушедших», книга 2

*Текст предоставлен правообладателем
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=63813831*

Аннотация

Сбежав с пыточного стола Коварной богини, Крис Веном оказался в самом страшном месте Мира Аркона, выхода из которого нет. Впрочем, профессиональный игрок найдет выход даже из безвыходного положения.

Содержание

Пролог	4
Глава 1	8
Глава 2	33
Глава 3	55
Глава 4	74
Глава 5	101
Конец ознакомительного фрагмента.	119

Георгий Смородинский

Дважды проклятый

Пролог

Тысячелетний мрак царствовал в огромном зале. Он стелился по каменным плитам пола и ласково окутывал статуи жутких чудовищ, что бессменными часовыми замерли вдоль старых, потрескавшихся от времени стен. Величественные колонны из чёрного мрамора тянулись вверх и терялись во тьме под потолком. Мертвая тишина царила тут, так что казалось, что даже всемогущее время не властно над этим местом.

У дальней стены на высоком постаменте стоял обсидиановый трон со спинкой в виде огромной летучей мыши. Огромные рубины, заменяющие зверю глаза, горели угрожающим багровым светом, а распахнутые крылья, казалось, обнимали сидящую на троне женщину. Она была очень красива: чёрные волосы, прямой нос, правильные черты лица – и со стороны можно было подумать, что женщина тоже высечена из какого-то камня. Однако по подрагивающим ресницам и чуть вздымающейся груди становилось ясно: богиня погружена в глубокий транс.

Тишину нарушил звук легких шагов, а в следующую се-

кунду в зал вбежала высокая беловолосая женщина. Ни мгновения не задерживаясь, она приблизилась к трону и прокричала:

– Госпожа! Госпожа! Очнитесь!

Резкий звук её голоса отразился от стен и эхом улетел в темноту.

Ресницы сидящей на троне женщины дрогнули, она открыла глаза и с явным неудовольствием посмотрела на неожиданную гостью.

– Ты же знаешь, Йокла, как я ненавижу это место, – поморщившись, раздраженно произнесла она. – И знаешь, как долго мне нужно настраиваться. Что такого могло произойти, раз ты...

– Он сбежал! – не дав ей договорить, выпалила беловолосая. – Тёмный смог обмануть артефакт!

– Что?! – в глазах богини мелькнул испуг. – Но... это же невозможно!

– Не знаю, – пожала плечами Йокла. – Я просто почувствовала, что Плита Боли пуста...

– Пойдём. – Ллос поднялась с трона и изящным движением руки сотворила перед собой две голубые полупрозрачные руны. – Может быть, он ещё там...

Спустя мгновение обе женщины оказались в небольшой комнате, где, прислоненная к стене, стояла каменная плита. В помещении никого, кроме них, не было.

Некоторое время обе молчали. Первой заговорила Ллос:

– Статуя скоро заполнится, – задумчиво глядя на пустой пыточный стол, негромко произнесла она. – Нужно остановить приток Силы...

– Но это же только отсрочит приход Великого Мрака? – спутница вопросительно посмотрела на богиню.

– Да, – кивнула та, – и у нас есть примерно полгода.

– Всего-то полгода?! – воскликнула Йокла. – Но Падшая изменила нить его судьбы! Он же сейчас там, откуда выхода нет!

– Если ты заметила, это очень деятельный молодой человек, – не поворачивая головы, ответила богиня. – Он смог получить поддержку Ушедших, и я уверена, что это именно о нем говорится в Заандарском Темном Трактате. Даже жаль, что его все-таки придётся убить...

При этих словах брови Йоклы удивленно взлетели:

– Заандарский Трактат? Ты считаешь, что этот мальчишка способен обмануть Владыку Жестокости?! – с неприкрытым недоверием поинтересовалась она.

– Да, – снова кивнула богиня. – Меня-то он обманул... Темный сбежал, и все части головоломки встали на свои места. Так что отправляйся в Хельстад и жди его там. Хель погибла, и Хозяйка Смерти больше не имеет власти над кладбищем. Не думаю, что кто-то сможет тебе помешать.

– Хорошо, госпожа, – кивнула Йокла. – Я могу отправляться?

– Иди, но будь аккуратна, – чуть помедлив, ответила спут-

нице Ллос. – Ведь из Серых Пределов может выбраться уже совсем не тот мальчишка, о котором мы сейчас говорим...

Глава 1

ERROR 787%3(^\$39!

ERROR 787(Y&U\$#%!

ERROR 787)^&\$^&!*

*Серые Пределы. Лимб. Долина Стенаний. Уровень лока-
ции 280 – 300.*

Сознание прояснилось. Я понял, что лежу на чем-то твёрдом и впервые за прошедшие дни не чувствую боли. Да! У меня получилось! Я все-таки ушёл! Пусть теперь эта тварь обломится! Боли больше нет... Только во всем теле какие-то странные ощущения... Оно словно мое и не мое. Впрочем, неделя беспрестанных попыток кому хочешь вывернет мозги наизнанку. Ничего... Со временем все восстановится.

Я упруго поднялся на ноги и огляделся. Вместо стен Зул-Гиита, возле которых я, по идее, должен был оказаться, передо мной простиралась широкая холмистая равнина. В небе облаков нет, но ни солнца, ни звёзд не видно. Все вокруг затянуто серым полупрозрачным туманом. Возле земли он заметно гуще. Какое-то странное место.

Не разобрать: вечер сейчас или утро. Ни одного дерева, ни единой травинки в пределах видимости. Под ногами присыпанная пеплом сухая потрескавшаяся земля. Справа – угло-

ватая серая глыба, обозначающая камень привязки, а в противоположной стороне, вдали, на одном из холмов какое-то мощное укрепление под названием Арката. Стены в нескольких местах проломлены, одна башня и бастион частично разрушены, возле них суетятся фигурки местных жителей.

Я очнулся у подножия горы, и позади меня метрах в трехстах – вход в шахту, возле которого стоят три телеги, запряженные здоровенными бурыми ящерицами. Какие-то странного вида мужики с желтыми полосками над головами грузят в них наваленную у входа породу.

Я сфокусировал взгляд и опешил. Мужики оказались высокоуровневой нежитью... Дела... Но с хрена ли нежить ко мне нейтральна?! Из-за того, что меня отметила Истинная Тьма? Интересно... Ладно, разложу навыки...

Черт! Навыки! Я же их скинул! Но почему меня не дамажит кольцо?!

Я быстро посмотрел на ладонь и замер, не в силах произнести ни слова. Нет, кольцо никуда не делось, а вот моя рука... Скрюченные высохшие пальцы заканчивались пожелтевшими тупыми когтями. Запястья и предплечья обтягивала серая потрескавшаяся шкура. Да что, мать его, происходит?!

Я быстро открыл окно персонажа и... громко выругался. Из глотки вместо слов вырвался яростный рык. Нежить... Я превратился в андеда...

И не просто в андеда, а еще и в неигрового персонажа! Да

как эта тварь смогла такое со мной провернуть?! Вся экипировка лежит в инвентаре, но ни даггеры, ни доспех использовать я не могу. Зелья и эликсиры тоже неактивны, а вот кольцо на пальце осталось. Ему, видимо, плевать на все выверты Системы. Впрочем, жизни у меня сейчас нет – *Здоровье* заменено *Выносливостью*, забирать нечего. К Истинной Тьме я иммунен, так что пусть себе висит – не мешает. Навыки с панели исчезли, старое древо талантов неактивно. И всего пять способностей в новом... Достижения остались, но большая часть бесполезна, поскольку *Невидимость* я использовать не могу. И вообще, какого хрена меня, со слетевшим после смерти уровнем, кинуло в трёхсотую локу? Какой-то гребаный системный беспредел!

Я сел на землю, привалился спиной к камню привязки и прикрыл то, что у меня сейчас вместо глаз.

Суки! Меня предали... пытали... превратили в нежить! От бессилия хотелось выть. Я чертов андед! Не могу ни есть, ни дышать, ни трахаться! Не-нави-жу! Эта тварь лишила меня всего. Всего... кроме воли...

Последняя мысль, словно ведро ледяной воды, вымыла из головы всю пораженческую муть, оставив только холодную ненависть. Истериками я себе не помогу. Нужно выбираться отсюда и искать способ вернуть себе прежнее тело. А потом придёт время мстить, и плевать, что она – богиня. На моей стороне Ушедшие и Бел, и я очень постараюсь, чтобы эта тварь обломилась со своими грандиозными планами.

Я отмотал системные сообщения, посмотрел, куда меня занесло, задумчиво поскрёб когтями правую щеку, а затем удивлённо посмотрел на свою изменившуюся руку. Черт! Я прекрасно почувствовал когти на коже щеки! Получается, я не чувствую боли, но какие-то ощущения сохранил? Это не может не радовать! В любом случае мое теперешнее состояние – это лучше, чем корчиться от боли на пыточном столе, и уж, тем более, лучше окончательной смерти.

Ладно, что это ещё за Лимб, в который меня закинуло посредством сразу трёх системных ошибок?

Я открыл «Летописи», быстро нашёл требуемое, и настроение снова испортилось. Две тысячи лет! Две гребаные тысячи лет я не смогу покинуть этого проклятого места! Но как же так?..

Я с ненавистью ударил кулаком по земле, и тут меня осенило: в «Летописях» же написано, что души, попавшие в Лимб, пропускают двадцать оборотов Великого Колеса Перерождений! И именно поэтому они находятся здесь такой огромный срок. Но мне-то никакого колеса не нужно! На хрен мне какое-то там Колесо Перерождений, если я умирал игроком?! А раз так, то не стоит и заморачиваться на эту тему, а нужно просто искать выход.

Может быть, я себя успокаиваю, но мне так легче думать, да и мысль эта выглядит вполне логично. Черт! Да что там под задницей?!

Я протянул руку, вытащил из-под себя ржавую кирку и

машинально сфокусировал на ней взгляд.

Старая шахтерская кирка

Дробящее, одноручное (для правой руки).

Прочность: 2 725/15 000.

Обычный.

Не требует уровня.

Урон: 10 – 20

Вес: 5 кг.

М-да... Урон, конечно, на ней никакой, но это фигня. Главное, что я все-таки хоть что-то могу держать в своих лапах. Странно... В меню персонажа нет ячеек ни для оружия, ни для брони. Хотя для бижи¹ тоже нет ячеек, но колечко, тем не менее, все же на мне. Может, у НПС так все и должно быть? Я пожал плечами, переложил инструмент в правую руку и...

Вам доступно задание: «Камень для восстановления крепости».

Тип задания: обычное, повторяющееся.

Нарубите триста килограммов бульжника и погрузите его в повозку.

Награда: опыт, десять очков заслуги.

¹ Бижа (сокр. от бижутерия) – предметы экипировки персонажа, такие как кольца, серьги, ожерелья и прочие драгоценности.

Ну а вот и введение в специальность... Первый квест в новом обличье. И, кстати, что это за очки заслуги? Я снова открыл меню и внимательно все прочитал:

Фагот, уровень 161.

Драугр – рабочий, подданный лорда Эдгара ан Хлодвига

[Не восприимчив к боли; членораздельная речь отсутствует; обоняние – только кровь, иммунитет к ядам и вытягиванию жизни].

Нежить. Неигровой персонаж.

Долина Стенаний. Лорд Эдгар ан Хлодвиг.

Очков Славы – 0 (Следующая аттестация через 215 суток).

Следующий ранг – Мертвый солдат [3 000 очков Славы].

*Очки Славы начисляются за уничтожение враждебных Доминиону существ.

Очков Заслуги – 0 (Следующая аттестация через 215 суток).

Следующий ранг – рабочий-шахтер [1 000 очков Заслуги].

*Очки Заслуги начисляются за выполнение ежедневных заданий.

Достижения: [частично неактивно].

Мастер-убийца

Любой урон, наносимый Вами из состояния невидимости, увеличен на двадцать процентов и имеет десятипроцентное увеличение шанса критического значения – неактивно.

Мастер применения ядов

Продолжительность действия нанесенного на кинжал яда, наносимый ядом урон, сила и время действия специальных возможностей яда увеличены на сто процентов.

Продолжительность действия примененного к цели яда, наносимый ядом урон, сила и время действия специальных возможностей яда увеличены на сто процентов.

Мастер подлого боя

Весь урон увеличивается на двадцать процентов в том случае, если Вы находитесь за спиной противника.

Жрец Ушедших богов

Весь Ваш урон, наносимый мечами и кинжалами, увеличен на 20 % [Благословение бога Расчетливости и Беспринципности Танаса].

Весь наносимый Вами магический урон увеличен на 20 % (Благословение богини Высокомерия и Властолюбия Камы).

Весь наносимый Вами постепенный урон с каждой секундой увеличивается на 20 %. В случае трехсекундного перерыва набранное значение урона сбрасывается (Благословение бога Ядов и Змей Зейра).

20 % бонус к двум максимальным характеристикам (Благословение бога Темных Проходов, Покровителя подземных чудовищ Идриса).

1 % всего наносимого вами урона возвращается к Вам в виде очков ХП, маны и энергии (Благословение богини Испорченной Крови, Покровительницы вампиров Шеры).

Убийца квинты Филаты

3 % увеличение физического и магического урона.

Рожденный во Тьме

Иммунитет ко всем заклинаниям магии Тьмы.

Максимальная защита от магии Света не может превышать 50 %.

Весь наносимый Вами урон конвертируется в урон Истинной Тьмой.

+1 610 урона Истинной Тьмой к базовому урону [пропорционально уровню].

Навык «Призрак тьмы I» – неактивно.

Великий Мастер Скрытности

*Ваш навык **Невидимость** увеличен до XII уровня – неактивно.*

*Ваш навык **Плащ Теней** увеличен до VII уровня – неактивно.*

*Ваш навык **Теневое зрение** увеличен до VII уровня – неактивно.*

Ваши астральные следы, независимо от уровня, растворяются в течение получаса.

Все навыки Скрытности действуют на астральное тело так же, как на физическое.

Любимец коварной богини

Ваша защита от ментальной магии равна 95 %.

Существа, неигровые персонажи и игроки, уровень которых превышает Ваш не более чем на сто, не смогут обмануть Вас иллюзией. Вы не можете потерять разум.

Любое существо, неигровой персонаж или игрок, попытавшиеся атаковать Вас ментально, попадут под Ваш ментальный контроль. При равенстве уровней контроль продлится две минуты. При разнице в уровнях – пропорционально этому времени – неактивно.

Характеристики:

Внимание! У Вас есть 814 нераспределенных очков характеристик.

Ловкость: 1x50 [50] 50 базовое минимальное значение характеристики в дальнейшем не может превышать **33,33 %** от показателя силы и выносливости.

5,025 % – шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5 % – базовый, 0,025 % – от параметра «ловкость».

Сила: 1x50 [50] 60 – благословение Идриса.

Увеличение наносимого физического урона, 12 % от параметра сила [1 % за каждые 5 единиц характеристики]; 3 % от достижений.

0,6 % – увеличение показателя брони.

120 кг – максимальный переносимый вес.

Выносливость: 1x50 [50] 60 – благословение Идриса.

600 единиц ХП.

Запас сил: 1x50 [50] 50

500 единиц энергии.

Дух: 1x50 [50] 50

5,50 % – регенерация маны и энергии в бою, 5 % базовый + 0,5 % от параметра «дух».

5,50 % – регенерация маны и энергии вне боя, 5 % базовый + 0,5 % от параметра «дух».

5,50 % – регенерации жизни вне боя, 5 % базовый + 0,5 % от параметра «дух».

Интеллект: 1x50 [50] 50

5,025 % – шанс нанесения критического урона заклинаниями: 5 % базовый + 0,025 % от параметра «интеллект».

500 единиц маны.

Внимание! В день аттестации, в случае изменения ранга, вы сможете перераспределить навыки и характеристики.

Броня: [5 340] проклято [4 485].

(44,85 % поглощения физического урона).

Основные умения и навыки: невозможно использовать в настоящей форме.

Внимание! У Вас есть 5 талантов, соответствующих Вашей настоящей форме.

Пассивные навыки: неактивны в настоящей форме.

Стойкость: 77 %. – неактивно.

Защита от заклинаний:

магии Воды: 0 %

магии Воздуха: 0 %

магии Земли: 0 %

магии Огня: 0 %

ментальной магии: 95 % [*Любимец коварной богини*]

магии Тьмы: иммунитет [*Рожденный во Тьме*]

природной магии: 0 %, [яды – иммунитет]

магии Света: 0 %.

Профессии и сопутствующие умения:

Травничество: неактивно

Алхимия: неактивно

Взлом: неактивно

Познание сути вещей II [экспериментатор]

Отношения с остальными расами:

люди – ненависть

эльфы – ненависть

темные эльфы – ненависть

орки – ненависть

гномы – ненависть

дроу – ненависть [Старший Дом Кладд – уважение; Старший Дом Алеан – уважение]

демоны – ненависть

Доминион Арката – нейтрально.

Отношения с высшими существами:

Бел – благосклонно

Ллос – благосклонно

Шера – дружба

Ллос ко мне по-прежнему благосклонна? Да сдохни ты, сука! В муках, на том же столе... И жриц своих с собой прихвати! Хотя... Алеан и Кладд пусть живут. По какой-то причине эти два Дома не изменили ко мне своего отношения. Не знаю, можно ли этому верить, но будем надеяться, что это действительно так. Что еще? У неписей, как я понял, коэффициенты характеристик – один к пятидесяти... Имя у меня то самое, которое я брал при входе в игру. Впрочем, какая, в жопу, разница? О другом думать надо. Тут же черт ногу сломит со всеми этими изменениями!

Достижения остались, но часть из них не работает. Старое древо талантов вырубилось. Из профессий осталось только *познание сути вещей*. Кольцо все так же режет броню и урон, но хорошо хоть, не дамажит.

Ладно, разберусь со всем этим позже. Я открыл полученное вместе с киркой задание и еще раз его прочитал. Хм-м... Выходит, за тридцать тонн нарубленных камней через двести пятнадцать суток я смогу получить повышение до шахтера? Как-то уныло все получается... И что вообще это за

аттестация? Впрочем, правила придумывал не я. Разберусь позже, но, в любом случае, я не собираюсь тут впахивать. Сбежал, блин, с рудников Антрумы в рудники Лимба... Даже не смешно...

Лучше уж в мертвые солдаты, чем в шахтеры.

Я кинул взгляд на шахту за спиной и снова полез в меню. Так, очки Славы дают за убийство враждебных доминиону существ. Метрах в трехстах впереди как раз прогуливаются три здоровенные крысы с красными полосками над головами. Двести восемьдесят пятые уровни и по четыреста тысяч ХП у каждой. Интересно, они враждебны доминиону или нет? Ладно, придет время – узнаю, я еще таланты с характеристиками не разложил. Кстати, что у нас там?

Я открыл страницу талантов, внимательно рассмотрел пять небольших разноцветных квадратиков и вытащил их на активную панель:

«Тяжелый удар II».

5 000 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 150.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 200 % базового урона от оружия.

«Наказание II».

5 000 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 2 секунды.

Требуется уровень: 150.

Требуется дистанция ближнего боя; оружие ближнего боя.

Атака, мгновенно наносящая 80 % базового урона оружия по трем находящимся рядом с вами противникам

«Поглощение некротической энергии II».

Не требует затрат энергии.

Мгновенное действие.

Восстановление: 180 секунд.

Требуется уровень: 150.

Восстанавливает 50 % хит-пойнтов и 100 % энергии персонажу. Применение возможно в Серых Пределах, на кладбищах и в местах с высоким показателем фона некротической энергии.

«Пожирание трупов II».

3 000 единиц энергии.

10 секунд.

Восстановление: 120 секунд.

Требуется уровень: 150.

При пожирании трупов погибших разумных восстанавливает 10 % хит-пойнтов и 10 % энергии персонажу в секунду.

«Прыжок II».

5 000 единиц энергии.

Мгновенное действие.

Радиус: 10 м

Восстановление: 120 секунд.

Требуется уровень: 150.

Наносит 150 % базового урона от оружия всем противникам в радиусе трех метров и оглушает их сроком на 3 секунды.

М-да... Ну, трупы я жрать точно не собираюсь. Еще чего не хватало! Хотя... кого я, на хрен, обманываю? Жизнь заставит – и будешь жрать как миленький. Впрочем, живых тут нет, и этот навык для меня сейчас бесполезен. А вообще интересно... Система меня считает и неписем, и игроком одновременно. Все характеристики идут с коэффициентом пятьдесят, но нафига бы в меню нужны эти уточняющие подписи, какой урон я наношу игрокам? Вряд ли у местных есть что-то подобное. У них и меню-то, наверное, нет. Если мое предположение верно, то Система сама раскидывает неписям характеристики. Значит, у меня перед ними есть огромное преимущество. И это не считая того, что пассивка «Рождѣнный во Тьме» работает и добавляет 1 610 к базово-

му урону. Кирка в качестве оружия – полное и унылое дерьмо одновременно, но с этой пассивкой и чудовищной силой я, по идее, должен выдавать нормальные числа. Ещё бы доспех какой найти.

Я с сомнением посмотрел в сторону пака мобов, прикидывая, какой с них может выпасть лут, и вдруг осознал, что уже совершенно не заморачиваюсь на тему задницы, в которой оказался. Возможно, потому, что в качестве альтернативы были пыточный стол и окончательная смерть? Ага, и ещё незабываемая ночь перед эшафотом... Нет, богиня, конечно, прекрасна, но те чувства, которые я испытывал при виде её тела, иначе как омерзением не назвать. Впрочем, она же сама подарила мне ментальную защиту, и вряд ли теперь я почувствовал бы то же самое. Да пофигу – пусть подыщет себе другого любовника, ну а я как-нибудь обойдусь. В Лимб богам вход закрыт, а значит, тут она меня не достанет. Это главное, а к произошедшему со мной нужно относиться философски. Уверен, что расу и внешность можно вернуть. Были бы желание и время, а уж этого добра у меня предостаточно.

Ладно, пора начинать тут осваиваться. Базовая характеристика у меня сейчас сила, значит, будем поднимать её и ХП. *Тяжелый Удар* и *Наказание* энергии много не жрут, но жрут парирование ударов и бег. С моим уровнем в трехсотой локации бегать придется не раз, поэтому установим реген на уровне пятнадцати процентов.

Итак, вкладываем девятнадцать очков в *Дух* и девяносто девять в *Запас Сил* – этого, по идее, должно хватить. Интеллект, понятно, не трогаем, и теперь нужно разобраться с ловкостью. По логике, если эта характеристика не может превышать одну третью часть от силы и выносливости, то она по каким-то причинам важна. Как минимум – из-за шанса нанесения критического урона, который у НПС рассчитывается по другой формуле. Значит, сделаю её максимально возможной. С математикой у меня все в порядке, поэтому кидаем в силу двести девяносто одно очко, в выносливость – двести девяносто, и теперь, благодаря благословию Идриса, увеличивающему две максимальные характеристики на двадцать процентов, можем положить оставшиеся сто пятнадцать очков в ловкость.

Я быстро разложил характеристики, вывел перед глазами предполагаемые числа урона и удовлетворенно рыкнул:

Ловкость: 116x50 [5800] 5 800.

7,9 % – шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5 % – базовый, 2,9 % – от параметра «ловкость».

Сила: 292x50 [14 600] 17 520 – благословение Идриса.

3 504 % – увеличение наносимого физического урона, 3 504 % от показателя силы.

175,2 % – увеличение показателя брони.

35 040 кг – максимальный переносимый вес.

Выносливость: 291x50 [14 550] 17 460 – благословение Идриса.

174 600 – хит-пойнтов.

Запас сил: 100x50 [5000] 5 000.

50 000 единиц энергии.

Дух: 20x50 [1000] 1 000.

15 % – регенерация маны и энергии в бою, 5 % базовый + 10 % от параметра «дух».

15 % – регенерация маны и энергии вне боя, 5 % базовый + 10 % от параметра «дух».

15 % – регенерации жизни вне боя, 5 % базовый + 10 % от параметра «дух».

Интеллект: 1x50 [50] 50.

5,025 % – шанс нанесения критического урона заклинаниями: 5 % базовый + 0,025 % от параметра «интеллект».

500 единиц маны.

Броня: [14 585] проклято [11 668] [Кольцо «Объятья Истинной Тьмы»].

(72,51) % поглощения физического урона).

Урон от оружия: 10 – 20 проклято [8,4 – 16,8] [Кольцо

«Объятыя Истинной Тьмы»].

Тяжелый удар II.

– 180 230,8 – 181 166,3 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 215 227,1 – 216 344,2 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

Наказание II

– 108 138,5 – 108 699,7 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 129 136,2 – 129 806,5 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

Прыжок II

– 150 182,3 – 150 971,9 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 179 355,9 – 180 286,8 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

М-да... Неплохо я так разожрался... Урон у неписей рассчитывается по той же формуле, что и у игроков. К тому, что на оружии, добавляется пассивный бафф, вроде моих двадцати процентов к атакам из-за спины. Дальше включается процент от активного навыка, и сверху на эту величину ложится бонус от основной характеристики. Семнадцать с по-

ловиной тысяч силы, сто семьдесят четыре тысячи ХП!!! С таким уроном я любую из тех крыс даже с двукратной разницей в уровнях положу с пяти-шести ударов! И плевать мне на их броню: Истинная Тьма, в которую конвертируется мой урон, полностью игнорирует физическую защиту. Все это благодаря разбитому фиалу Тьмы, который, помимо конвертации физики в Тьму, еще и чудовищно задрал мне базовый урон. Не разбей я его, и числа были бы в сто раз меньше – как у любого моба сто шестидесятого уровня. Впрочем, не разбей я его – меня бы тут точно не было. Так что станем рассматривать этот подарок как небольшую компенсацию за перенесенные страдания и инструмент для того, чтобы побыстрее отсюда свалить.

Я задумчиво посмотрел на мобов, затем пожал плечами и направился к шахте. Сначала разберусь с этим квестом и посмотрю, сколько экспы за него прилетит, а потом займусь всем остальным.

Едва я пересёк воображаемую границу камня привязки, как в голове прозвучал противный писк и перед глазами быстро побежали системные строки:

ERROR787@!(&;!?'

Внимание всех игроков, находящихся в Лимбе! На территории Лимба проводится повторяющееся континентальное событие: Вечная Война!

Сорок Лордов-Властителей сражаются за право стать спутником Владыки Лимба Ракота.

Задача:

Захват всех враждебных доминионов в течение ста пятидесяти лет. (103 года 215 суток до окончания очередного события. 35 доминионов осталось).

Условия:

Доминион считается захваченным в случае гибели Лорда-Властителя и разрушения Сферы Власти. (Все погибшие Лорды-Властители поднимаются по окончании события и занимают места в соответствии с набранной Славой).

Аттестация войск и работников проводится один раз в год (215 суток до следующей).

Все войска, погибшие при удачном нападении на вражеский доминион, поднимаются в день аттестации.

Все войска побеждённого Доминиона в течение суток переходят на сторону победителя.

Все войска побеждённого Доминиона, погибшие во время нападения, поднимаются в день аттестации на стороне победителя.

В случае захвата Доминиона победитель получает иммунитет до ближайшей аттестации.

Войска, погибшие при неудачном нападении, поднимаются в день аттестации на стороне Доминиона, отразившего

нападение.

Войска защитников, погибшие в момент удачного отражения нападения, поднимаются через шесть часов на замковом кладбище.

Войска, не имеющие флага, поднимаются через шесть часов на стороне, отразившей их нападение. Войска и рабочие, погибшие в момент их атаки, поднимаются в день аттестации.

Администрация игры «Мир Аркона» желает успеха всем игрокам и кланам.

ERROR 787&)&@/(-@

Вами получено задание: «Обретение сущности».

Тип задания: Уникальное.

Заберите в Хранилище Душ Доминиона сосуд своей души и возложите его на Алтарь Тьмы (ближайший алтарь находится в Оскверненном Храме в усыпальнице Артевиана).

Награда: опыт, обретение сущности.

Внимание! Чтобы пройти сквозь прикрывающую Хранилище Душ Доминиона Пелену Развоплощения, Вам нужно иметь пятый ранг Славы Доминиона. (Рыцарь Смерти; Некромант IV ранга).

Внимание! В том случае, если Вы зайдёте в Пелену Развоплощения, не имея пятого ранга Славы Доминиона, Вы по-

гибнете и поднимаетесь в момент очередной аттестации с потерей одного ранга.

Внимание! Если Вы попадёте в Пелену Развоплощения, не имея первого ранга Славы Доминиона [В настоящий момент Вы не имеете никакого ранга], сосуд Вашей души будет уничтожен и Вы потеряете своего персонажа.

«Вон оно, значит, как...» – думал я, остановившись и читая системные строки. Бесконечное БГ², эдакая Вальхалла Мира Аркона. Все ничего, если бы не запредельные сроки аттестации... Двести пятнадцать дней до ближайшей – это же охренеть как долго! Семь месяцев шлаться тут в виде этой обезьяны?! М-да... Ладно, выбирать все равно не приходится... Крепость в этой локации, судя по всему, недавно была атакована. Защитники отбились и сейчас срочно латают прорехи. Сами они уже поднялись, а погибшие нападавшие через двести пятнадцать дней встанут на их стороне. Условия ивента вполне адекватные: победил, получил иммунитет, увеличил войска – иди бей следующего. А вот если неудачно атаковал и потерял много войск – тебе конец. Снесут – и сиди, ожидай начала следующего ивента. Впрочем, это только лорды... Обычные солдаты поднимаются самое позднее через год и продолжают свою бесконечную войну. Мне до этого дела нет, я не собираюсь задерживаться в этой дыре, для меня и год – срок нереальный. Но из-за получен-

² БГ (от англ. battle ground) – поле битвы

ного квеста придется просидеть тут до следующей аттестации. Не просто просидеть, а еще и дорасти по Славе до Рыцаря Смерти, ни в коем случае при этом не погибнув.

Что вообще такое это обретение сущности? Я снова стану дроу? Или так и останусь Рыцарем Смерти – андедом? Как-то не очень впечатляют меня такие расклады. Снова стать живым? Здорово, но чем мне тогда тут питаться? Здесь даже трава не растёт! Еда есть в сумке и в хранилище, но её хватит максимум на пару недель. Вот же, блин, попал!

Ладно, разберусь, но сначала нужно тут осмотреться. На шахту тогда не пойду, а схожу сначала к Хранилищам Душ – благо они по карте в десятке километров южнее. Одним глазком только гляну и ни в какую Пелену Развоплощения заходить не буду. Мне даже в дохлом виде пожить пока охота.

Подумав так, я взвалил на плечо оружие пролетариата и, ковыляя, направился в нужную сторону.

Глава 2

Идти оказалось легко, голени и подошвы по прочности не отличались от солдатских сапог, и я практически не замечал разбросанных на дороге мелких камней. Немного напрягало полное отсутствие обоняния, усилившееся боковое зрение и постоянное покачивание на ходу. Ровно мой теперешний перс ходить не умел. Впрочем, особых неудобств я не чувствовал, а то, что нет обоняния – так, может, оно и к лучшему? Еще хрен поймешь, чем воняет от этого тела. Воды тут нет, помыться не получится, да и мытье вряд ли бы помогло...

Система, вообще, закинула меня в какого-то странного андеда. За все время игры я встречал из нежити только зомбаков и скелетов разных мастей. Зомбак – это просто ходячий, наполовину разложившийся труп; скелет, как и костяная гончая – обыкновенный набор магически скреплённых костей. А вот мое теперешнее тело больше походило на мумию.

По пять пальцев на руках и ногах, похожи на человеческие. Тёмная потрескавшаяся шкура усыпана отвратительными язвами. На обтянутом пергаментом черепе сохранились спутанные коричневые волосы. То есть призовое место на конкурсе красоты я сейчас вряд ли завоюю, но если найти гребень и расчесаться, то в темноте сойду за какого-нибудь

припозднившегося шахтера.

Если мне память не изменяет, то драуграми в средневековой Скандинавии и Исландии называли мертвых стражей могильных курганов, которые после смерти сохраняли душу и прежнее тело. Что же, вполне логично. В Лимбе идёт бесконечная война, а викинги повоевать любили. Вот искин и подобрал подходящее название. Тело, правда, мне выдали чужое, а за душой нужно еще куда-то сходить, но ничего, разберемся.

Чтобы хоть чем-то себя занять, я на ходу провел несколько атак по воображаемому противнику, пару раз совершил прыжок – и немного напрягся. По идее, с таким показателем ловкости я должен двигаться, как Нео из «Матрицы», но у НПС, судя по всему, этот параметр работает в десять раз хуже, чем у игроков. Это подтверждает и тот факт, что один процент шанса на крит игрокам дают за каждые двести единиц характеристики, а не за две тысячи, как у меня сейчас. Получается, по гибкости и подвижности я просел примерно в два раза. Это нужно будет учитывать, а во всем остальном боевка и ориентация в пространстве меня вполне устроили, и я, ни секунды не медля, двинулся дальше. Шел в обход крепости по присыпанной прахом дороге и старался не попадать в зону агро обитающих здесь крыс и еще каких-то непонятных ящериц, покрытых свалявшейся серой шерстью. Их время еще придет, сначала нужно узнать, где хранится сосуд моей души. Вообще, бред какой-то, на самом деле... Я – это

я, в мозгах вроде изменений никаких, но что тогда такое душа? Чего меня, блин, лишили? Впрочем, заморачиваться на эту тему не стоит. Заберу сосуд и там посмотрю.

Единственное, о чем я поначалу старался не думать, так это о Даше... Боялся скатиться в беспросветную меланхолию и тоску. Однако в какой-то момент осознал, что мне пофигу. Пыточный стол выбивает из головы подобную дурь. Я боялся предательства самого близкого человека, но этот человек предал и перестал быть близким. Все ведь так просто...

Но ради чего тогда жить? Зачем? Какой смысл? Шера говорила, что я последняя надежда Антрумы и народа дроу... Не знаю, почему, но даже если так, то мне плевать и на Антруму, и на этих высокомерных ублюдков. Хреново, но... но жить я все-таки буду, и совсем не для этого.... Сначала я выполню квест Ушедших богов. Это нужно сделать как минимум для того, чтобы не потерять усилений. Выполню, а потом вернусь и отомщу. Не знаю, как, но я обязательно это сделаю... Неплохая цель для моего существования. Ведь так? Ради этого и стоит жить. А Даша... Даша для меня умерла... Я убил ее сам, когда разбил фиал, и не стоит больше о ней вспоминать.

Задумавшись, я не успел уйти в сторону от пробегающей неподалёку крысы двести девяностого уровня и попал в зону её агро. Тварь резко остановилась, издала угрожающий рык и короткими скачками направилась ко мне.

То, что я издалека принимал за крысу, на деле оказалось

какой-то изуродованной копией костяной гончей и звалось серым раком. Около трёх метров в длину и примерно полтора в холке. Кривые, широко посаженные лапы, длинный хвост, покрытое костяными пластинами туловище, вытянутая шипастая морда и четыреста тридцать тысяч ХП. Ну вот и первый противник...

Не добежав четырёх метров, чудовище по-кошачьи подбралось, оскалило кривые желтые клыки и, яростно заревев, прыгнуло на меня.

Готовый к такому повороту, я резко сместился и прямо с плеча нанёс *Тяжелый удар* в загривок промахнувшейся твари. С противным хрустом кирка проломила костяные пластины, а в следующую секунду хлесткий удар хвоста опрокинул меня на землю, сняв чуть меньше двадцати процентов ХП. Мгновенно вскочив на ноги, я *Прыгнул* разворачивающемуся раку за спину и, оглушив, провёл три атаки, чередуя *Наказание* с *Тяжелым ударом*.

Все-таки трехсекундный стан – это круто, да и моего *Мастера подлого боя* никто не отменял. Чудовище захрипело, ткнулось мордой в покрывающий дорогу пепел и, конвульсивно дёрнувшись, завалилось на правый бок. Я некоторое время задумчиво смотрел на лежащую у ног тварь, затем перевёл взгляд на крепость вдалеке и довольно оскалился. Это кому рассказать... Сто шестьдесят первый перс легко завалил двести девяностого моба, потеряв при этом только пятую часть ХП... Черт! А мне нравится такая игра! Если бы

ещё в нормальном человеческом теле...

Ладно, проехали, с этим решим. Опыта мне дали шесть процентов, а вот очков Славы не дали совсем. Хреново... И как их тогда получать? Ладно, может, лут порадует?

Я наклонился над мобом и коснулся ладонью его костяного бока. Звякнуло, и мне в сумку упало восемь изогнутых металлических пластин, два крупных клыка, коричневый кусок мяса и обломок камня размером с лошадиную голову. М-да... Не густо и не понятно...

Все предметы лежали в сумке и, в отличие от остальных, были доступны. Ну да... После кирки – это мое первое имущество в новом мире. Ведь, согласно «Летописям», Серые Пределы – это не просто Царство Мертвых, это отдельный мир в Великой Веренице Миров, в который легко попасть и из которого совсем не просто выбраться. Всего два выхода: угодить в Великую Череду Перерождений, которой заведует Богиня Смерти Кильфата, или пройти через Великую Черную Цитадель Кин Марад мимо трех охраняющих проход Стражей. К слову, глаз одного из них – Орхена – лежит у меня в сумке, и с его помощью я могу попытаться пройти. Не знаю, точно ли это глаз бога, или просто так называется обычный камень, но если рассуждать логически, на хрена обычный камень нужно было бы класть на алтарь Тьмы десятого уровня?

Впрочем, в сторону лирику, мне бы из Лимба выбраться для начала. Я сфокусировал взгляд поочередно на каждом

из лежащих в сумке предметов и на минуту завис, читая выскочившие задания:

*Вам доступно задание: «**Рунные стальные пластины**».*

Тип задания: обычное, повторяющееся.

Сдайте рунные пластины Старшему Мастеру крепости Арката К'раму.

Награда: опыт, повышение репутации с доминионом Арката, два знака Славы за каждую.

Внимание! Каждая сданная пластина повышает рейтинг брони воинов лорда Эдгара ан Хлодвиг на 0,0001 %.

*Вам доступно задание: «**Обломок рунного камня**».*

Тип задания: обычное, повторяющееся.

Сдайте обломок рунного камня Мастеру боевых големов Мастеру Смерти Бейниру.

Награда: опыт, повышение репутации с доминионом Арката, десять знаков Славы за каждый обломок.

Внимание! Обломки рунных камней необходимы для создания стенобитных големов войска лорда Эдгара ан Хлодвиг.

*Вам доступно задание: «**Клыки серого ракса**».*

Тип задания: обычное, повторяющееся.

Сдайте клыки серого ракса рыцарю Ульффу ан Гану.

Награда: опыт, повышение репутации с доминионом Ар-

ката, пять знаков Славы за каждую пару кльков.

Ну вот, вроде и со Славой разобрались. Я не первый год играю и уверен, что эти знаки можно конвертировать в очки или купить за них соответствующие рангу предметы. Стандартная, на самом деле, схема для подобных ивентов. Народ всей толпой фармит всякие полезные штуки, усиливает своё войско, а потом идёт бить врага. Тут вопрос, скорее, в другом... Участвуй в подобном событии игроки – и к каждой крысе стояла бы километровая очередь. Местным же словно плевать на все эти улучшения. Что из этого следует? Лишь то, что Вечную Войну в Лимбе континентальным событием обозвали только ради меня – единственного попавшего сюда игрока. Ведь не зря же высказывали все эти ошибки? Нет, местные лорды резали друг друга и без этого, как-то усиливали свои войска, собирали атакующих големов и прекрасно знали правила войны. Но вот игровой смысл все это приобрело только с моим появлением.

Я оглядел разгуливающих в пределах видимости мобов и мысленно улыбнулся. Если все так, то у меня есть возможность быстро подняться в местной табели о рангах, а там останется только дожидаться аттестации и найти выход из этой дыры. Ещё радует, что Лимб не просто место, где слоняется неприкаянная нежить в ожидании ухода на перерождение, а вполне себе вменяемая игровая зона. Здесь реально можно фармить и обменивать добытое на всякие полезные

вещи. Нет, я прекрасно понимаю, в какой заднице нахожусь, но в любой ситуации нужно искать положительные моменты. Иначе совсем тоскливо...

Я сфокусировал взгляд на выпавшем из моба куске мяса и задумчиво почесал правую щеку:

Ядовитая железа костяного ракса:

Редкий алхимический реагент.

Яд (клинки) 10.

Уязвимость к холоду 4.

?????????????

?????????????

?????????????

А вот это, на самом деле, самое ценное из выпавшего дропа! Яд (клинки) 10!!! Я о таком даже не слышал. Ачивка мастера у меня сохранилась, и теоретически я мог бы смазать ядом даже кирку, но те банки, что лежат в сумке – недоступны, а сварить я сам ничего не могу, поскольку алхимия не активна. Возможно, в крепости есть запирающиеся ключами помещения, и у меня когда-нибудь получится попасть в личную комнату. Сейчас никто мне этого ключа не даст, да и сундук, скорее всего, недоступен, но сумка-то есть. Значит, будем просто копить реагенты. Уязвимость к холоду на этой кишке мне, конечно, ни к черту, но в крепости, думаю, есть алхимики, которые смогут ее опознать. Вдруг на ней появит-

ся *Ослепление* или *Парализ*? Возможно, даже рецепт удастся прикупить, а там, глядишь, и сама алхимия откроется... Ведь яд из этой гадости получится как минимум в два с половиной раза сильнее того, которым я пользуюсь. В общем, на все про все у меня двести пятнадцать дней, и главное – за это время не сдохнуть. Я закрыл сумку, закинул кирку на плечо и не торопясь направился в прежнем направлении.

Хранилища Душ походили на деревенские свинарники. Одноэтажные каменные здания, каждое длиной метров пятьдесят, тянулись вдоль скал километров на пять, прикрытые голубой полупрозрачной пленкой защиты. Та самая Пелена Развоплощения, надо понимать?

Возле входа в каждое дежурили группы трехсотых скелетов-воинов с красными полосками над головами, и им на прикрывающую хранилища Пелену, по ходу, было плевать. Какой во всем этом сакральный смысл, я понять не мог. Почему-то по дороге сюда представлял себе висящее над поверхностью земли облако света или какой-нибудь мрачный готический храм, а тут на тебе – обыкновенные свинарники или что-то, очень на них похожее. Впрочем, смысла во всем этом не нашел бы, наверное, и Альберт Эйнштейн, но, как бы то ни было, сосуд моей души хранился в здании, что стояло к дороге ближе всех – именно на него указывал квест.

Ну ладно, хоть с одним вопросом разобрались. Я свернул карту и осмотрелся.

Скалы, возле которых стояли Хранилища Душ, тянулись в обе стороны, насколько хватало глаз. Дорога, по которой я сюда шёл, упиралась в арочный проход, ведущий в соседнюю локацию. Та, судя по всему, располагалась в глубине скал и носила название Залы Мертвых. Метрах в трехстах впереди, возле дороги, прогуливалась жуткая костяная тварь четверста двадцатого уровня с собачьим телом, скорпионьим хвостом и четырьмя сотнями миллионов ХП. Шрахх – именной рейдовый босс, защитник локации.

В принципе, логично. Если враг нагрянет с той стороны, ему нужно будет сначала уничтожить защитника. Быстро это сделать вряд ли получится. Местный лорд узнает о нападении и успеет подготовиться. Тут такие, скорее всего, у каждого прохода стоят.

Сюда я добрался часов за шесть. По дороге уничтожил ещё семь раков. Атак больше не ждал – просто *Прыгал* приближающемуся мобу за спину и добивал его за время стана, не теряя при этом ХП. Ядовитых желёз больше не выпало, а в итоге я стал богаче ещё на семь пар клыков, три обломка рунного камня и шестьдесят одну гнутую пластину.

Обитающие здесь же ящерицы, которые звались гекканами, передвигались исключительно группами по две-три штуки, и их я обходил дальней дорогой. Теоретически можно и двух мобов сразу забрать, но рисковать смысла нет. Умирать мне ни в коем случае нельзя.

Вообще, достаточно оживленная тут локация. За время

пути мимо меня в сторону крепости проследовало четыре телеги, груженные камнем и какими-то железными обломками, а неподалёку от дороги, на невысоких холмах, эти самые камни и обломки из земли выковыривали мои теперешние соотечественники.

Никакого ажиотажа мое появление не вызвало, на меня просто не обращали внимания. Видимо, здороваться у местных не принято. Ну да не очень-то и хотелось. На Земле в Средние Века свободно разгуливающего крестьянина схватили бы за шкурку и оттащили к месту работы, надавав еще при этом плетей. В Эрантии крепостных нет, но крестьяне без дела по дорогам не шляют, а уж у себя в Антруме я и ста метров не прошел бы без бирки. А тут ничего – гуляю, где вздумается, и это не может не радовать. Чем меньше внимания, тем меньше проблем.

Ладно, что хотел – то узнал, пора теперь навестить местный оплот цивилизации и по возможности что-нибудь там прикупить. Я кинул прощальный взгляд на прогуливающегося вдоль дороги босса, пожал плечами и отправился в обратный путь.

Вблизи крепость Арката выглядела более чем внушительно. Размерами она не уступала графскому замку. Квадратной формы, каждая стена – каменная, около трех сотен метров в длину и восемь – в высоту, с двенадцатиметровыми башнями. Плюс четыре угловых бастиона. Один из них, вме-

сте с ближайшей к нему башней, обрушен. Стена между ними – тоже. Восстановлением сейчас занималось около сотни рабочих и с десятков мертвых магов. Там же разгружались прибывающие со всех концов локации телеги.

Издалека я не мог увидеть, чем там вся эта толпа занималась конкретно, но, судя по всему, рабочие складывали в разрушенную стену камни, а маги каким-то образом их скрепляли между собой.

Подойдя поближе и зайдя со стороны ворот, я с удивлением заметил, что возле стен, прямо на земле, сидит сотня солдат. Но не сами андеды меня удивили больше всего, а то, как обозвала их Система. Эйнхерии – третий ранг Славы. Значит, мое предположение насчет Вальхаллы оказалось верным. Ведь эйнхерии, если вспомнить скандинавскую мифологию – это лучшие из лучших. Те воины, что в момент смерти не выпустили из рук оружия. В день Рагнарёка из пятисот сорока дверей Вальхаллы выйдет по восемьсот эйнхерий на битву с чудовищами и великанами. Я хорошо помню, я читал...

Но почему именно так? Может быть, и в Арконе искин задумал какое-то подобие Рагнарёка? Сорок доминионов... И даже если в каждом всего по легиону таких вот трехсотых солдат, то, вырвавшись на поверхность, они там столько дел наворотят... Хотя почему именно на поверхность? Да и какое мне вообще до этого дело? Я и сам, как бы, андед, и теперь я за них. Если что – вместе «вырываться» бу-

дем куда-нибудь – если, конечно, я раньше отсюда свалить не успею.

На мгновенье задумавшись, я пропустил момент, когда из ворот крепости выехал всадник на костяном коне. Внушительный мужик в латах, с двуручным мечом на правом плече. Рыцарь-лейтенант Смерти – Горис ан Лэйк. Он медленно оглядел сидящих под стенами солдат, затем лениво махнул левой рукой, проорал: «Вперед!» – и, тронув пятками конские бока, направил своего жеребца с холма в сторону пуштоши.

Солдаты повскакивали с мест и быстрым шагом направились за своим командиром. Вся эта толпа прошествовала по дороге вниз, а я стоял и замороженно смотрел на проходящую мимо нежить. Все эйнхерии – под два метра ростом. Облачены в проржавевшие кольчужно-латные доспехи. Вооружены короткими копьями, за спиной у каждого – небольшой треугольный щит, на поясе – короткий клинок. От трехсотого до триста десятого уровня каждый. Рыцарь – триста двадцатый, и на его латах я ржавчины не заметил. Экипировка – как у какого-нибудь эрантийского барона. Конь – голубая мечта любого игрока. Бронированный шипастый шанфрон³, стальные, пусть и со следами ржавчины, кринет⁴ и пейнтраль⁵, ржавые кольчужные фланшард⁶ и круппер⁷. Гла-

³ Шанфрон – защита морды в лошадином доспехе.

⁴ Кринет – защита шеи.

⁵ Пейнтраль – защита груди.

за из-под доспеха светятся голубым магическим светом, и точно такое же свечение окутывает ноги вплоть до запястий.

За четыре года игры не больше десятка игроков-ДК⁸ смогли обзавестись таким сокровищем, а тут их, возможно, выдают вместе с рангом? Последней каплей стало то, что один из воинов, проходя мимо, что-то весело рыкнул и дружески толкнул меня кулаком в плечо. Аут...

Я стоял не шевелясь, слушал грохот подкованных железом сапог, смотрел вслед удаляющейся сотне и пытался собрать в кучу разбегающиеся мысли. Казалось бы, что тут странного? Элитный солдат подбодрил возвращающегося в крепость работягу... Но такое невозможно нигде... Даже теоретически. Ни на Земле, ни в Эрантии, ни, тем более, в Антруме... А тут, в Лимбе, среди мертвых солдат... Не знаю...

Я стоял так минут пять. Сотня, тем временем, разбившись на десятки, рассредоточилась в широкую линию. Командир скинул с плеча меч и, пустив коня в галоп, направил его на трех пасущихся ящериц. Один десяток побежал следом за ним, остальные выбрали себе другие цели.

М-да... Не такие уж они и тупые, местные андеды... Правила игры им прекрасно известны. Но ничего, на мой век ящериц с крысами хватит.

⁶ Фланшард – защита боков.

⁷ Круппер – защита крупы.

⁸ ДК (от англ. Death Knight) – Рыцарь Смерти (игровой сленг).

Я еще немного постоял, пытаюсь поймать какую-то ускользающую мысль, затем махнул рукой и направился к воротам. У меня достаточно на сегодня лута: тринадцать пар клыков, сто две пластины и шесть рунных камней. Пока я шел к крепости, мне попались пять одиноко гуляющих крыс. Еще пара – и апнется уровень... Первый день в новом мире... Интересно...

Железные ворота были распахнуты настежь, и возле них никто не дежурил. Я спокойно прошел внутрь крепости и, зайдя, испытал когнитивный диссонанс от увиденного.

Несмотря на свое сходство с графским замком, внутри Арката отличалась от всех виденных мной ранее крепостей. За стенами раз в двадцать меньше построек, чем в любом уважающем себя замке. Восьмиугольный донжон с узкими бойницами, пять кузниц у северной стены, чуть дальше, за ними – три странные полусферические конструкции из металлических труб. Два приземистых двухэтажных дома без окон – по всей видимости, хранилища, и три каменных строения, очень напоминающие рыночные павильоны.

Все правильно... Нежити не нужны ни казармы, ни столовые, ни конюшни, но все равно, достаточно необычно. К слову, самой нежити в крепости было полно, навскидку – никак не меньше полутора легионов. Около сотни скелетов патрулировало стены, пара десятков солдат находились у кузниц, откуда раздавался грохот железа и тяжелые удары кузнечных молотов. Еще человек тридцать, с виду празднующих-

ся. Но все остальные... Они просто стояли отрядами вдоль южной стены и позади донжона. Обычные воины, эйнхерии, Рыцари Смерти на костяных конях. Жуткое и угнетающее зрелище одновременно, как терракотовая армия в Китае...

Если раньше я думал, что из нежити в Лимбе есть только скелеты и такие, как я, драугры, то сейчас понял, что это не так. Тут находились все: от костяных гончих и пауков до висящих над землей призраков и огромных, закованных в железо, гигантов. Венцом всему – две гниющие туши тираннозавров или каких-то очень похожих на них ящеров. Они звались харлотами, имели триста тридцатый уровень и по сотне миллионов ХП у каждого. Жесть!

Я пару минут постоял в воротах, просто пытаюсь осознать увиденное. Наверное, такие же чувства испытывала булгаковская Маргарита, посетившая бал Сатаны. А потом...

А потом мне неожиданно стало смешно... Я же, блин, в настоящей всамделишной крепости андедов, и меня никто тут не трогает, потому что считают за своего. И плевать, что я сам такой же, как все они! Еще ни один! Ни один игрок за все четыре года так не приключался! Я все равно когда-нибудь верну себе и тело, и расу, но это приключение – оно останется со мной навсегда. И даже хорошо, что обоняние у меня отсутствует, иначе, наверное, я бы тут в воротах и лег... М-да...

Справившись, наконец, с эмоциями, я посмотрел по карте, где находятся те, кому нужно сдавать нафармленные ве-

щи, и первым делом направился к кузницам.

Из пяти кузниц, по сути, нормально работала только одна, и именно на ней местные ковали доспехи для Рыцарей и их коней. На всех же остальных рабочие просто правили ржавую броню и оружие. Возможно, в локации добывается не так много угля, но, скорее всего, это обычные игровые ограничения. Старший мастер К'рам, массивный трехметровый андед в грязном заляпанном фартуке из шкуры геккана, стоял, прислонившись к каменному столбу и громко материл трёх подчиненных, которые на наковальне правили какую-то деталь. Разобрав внятную человеческую речь, я на мгновение замер и понял, какая мысль ускользала от меня у крепостных ворот. Тот Рыцарь... он же тоже проорал «вперёд» вслух! Значит, в какой-то момент дар речи вернётся и ко мне!

– Чего тебе, мелкий?! – почувствовав мое присутствие, мастер повернулся и сверкнул своим единственным уцелевшим глазом. – Ну?!

Вы ни разу не пробовали общаться с существом, половина лица у которого сгнила и висит грязными неровными ошмётками, а сквозь пустую глазницу можно заглянуть ему за спину? Как в подзорную, блин, трубу? Вот и я не пробовал, а все эти фильмы ужасов не в счёт: там совсем другие ощущения. Для полной картины не хватало только копошащихся в его физиономии червей... М-мать...

– Ну что ты встал столбом?! – видя мое замешательство,

проревел К'рам. – Говори, что нужно?

Мастер добавил пару фраз, которые Система перевела на великий и могучий язык, и это вывело меня из ступора. Я вытащил из сумки стопку пластин и молча протянул их андеду. Заметив в моей руке квестовые предметы, мастер заткнулся и смерил меня удивленно-недоверчивым взглядом.

– Явление великого охотника в Аркату? – наконец неодобрительно пробурчал он. – В крепости камня и угля не хватает, а ты за тварями этими бегаешь, словно, кроме тебя, никому?! Ладно, давай, тоже дело нужное... – К'рам забрал пластины и, вытащив из кармана фартука кожаный мешок, протянул его мне.

Я забрал награду и кивком поблагодарил мастера.

– Ты мне тут не кивай, а на шахту топай, – погрозил кулаком К'рам. – Камня и угля в крепости нет! И кирку себе новую купи, там тебе как раз на неё хватит!

Впрочем, в голосе мастера ни угрозы, ни злости не было. Он мне даже напомнил знакомого прораба с одной из московских строек, который в принципе не умел общаться с подчиненными в позитивном ключе. Поэтому я довольно оскалился, три раза согласно кивнул и направился к донжону, возле которого скучал нужный мне Рыцарь Смерти. В отличие от мастера, этот товарищ разговаривать со мной не стал. Забрал клыки, протянул награду и тут же потерял ко мне интерес. Ну не очень-то и хотелось...

Я пожал плечами и пошел к тем самым странным полу-

круглым конструкциям. Каждая из них, как выяснилось при приближении, прикрывала яму цилиндрической формы, пятиметрового диаметра и примерно такой же глубины. Две пустовали, а вот в третьей, возле которой нужный мне лич стоял в компании ещё какого-то мага, обнаружился огромный скелет харлота. Скелет стоял неподвижно и не подавал признаков жизни. Тьфу! Да какая тут вообще, на хрен, может быть жизнь?! Скелет просто стоял и не двигался, гнилого мяса на костях не было, глаза не горели магическим светом. Короче – совсемдохлый. Да и пофигу на него, но ведь тогда получается, что эти харлоты и есть те самые атакующие и стенобитные големы?

Я обернулся, посмотрел на кусок обрушенной стены, перевел взгляд на двух чудовищ, стоявших метрах в пятидесяти от меня, и задумчиво почесал правую щеку. Это башкой, что ли, они стены пробивать собираются? Три метра скреплённого магией камня? Seriously? И на какой хрен для производства этих монстров нужны какие-то там булыжники?! М-да... Впрочем, подобными вопросами в игровом мире лучше не задаваться. Внятного ответа все равно не получишь, а вот свихнуться можно на раз-два. Да и какое мне дело, куда конкретно им засовывают эти камни и как местные собираются штурмовать замки врагов? Лично я биться головой о стену не собираюсь, и мне этого знания вполне достаточно.

Когда я обходил последнюю яму, мастер смерти Бейнир –

высокий некромант в темной мантии с почти нормальным человеческим лицом – указал на меня своему собеседнику и громко произнес:

– Смотри, Герт, какой интересный экземпляр!

Второй лич взглянул на меня и ошарашенно произнес:

– Великая Тьма! Отмечен Первостихией?!

«Ага, а еще я спаситель человечества и темный властелин одновременно», – хмыкнул про себя я и, подойдя ближе, протянул Бейниру стопку рунных камней.

Триста пятидесятый уровень, шестьдесят миллионов ХП и восьмой ранг Славы доминиона. Мастер Смерти был самым крутым НПС из тех, что повстречались мне сегодня. Его товарищ – некромант третьего ранга Герт – имел «шестую» Славу и в пять раз меньше ХП. Шестой же ранг был и у того Рыцаря-лейтенанта, что погнал сотню в поля на охоту. Нужно потом разобраться со всеми этими званиями, однако уже ясно, что в какой-то момент придется выбирать, кем ты хочешь играть: рыцарем или магом.

Бейнир, не отрывая от меня взгляда своих голубых льдистых глаз, забрал камни, выдал награду и сделал останавливающий жест рукой.

– Ты что-нибудь помнишь, Темный? – прозвучал у меня в голове его низкий проникновенный голос. – Что-нибудь из своей прошлой жизни?

Я не ожидал вопроса, поэтому на мгновение замешкался, однако, видя, что Бейнир внимательно смотрит мне в глаза,

пожал плечами и мысленно произнес:

– Я помню её целиком...

– Проклятый... – тихо прошептал второй маг, который, видимо, тоже мог общаться ментально и прекрасно слышал вопрос и ответ.

– Почему? – переведя на него взгляд, удивленно поинтересовался я. – Что такого в памяти о прошлом?

– Подожди! – Бейнир остановил жестом Герта и быстро произнес:

– Память может уйти. Я отвечу на твой вопрос, но сначала скажи: за что ты сюда попал и как смог прикоснуться к Первостихии? Это важно!

– Я украл у Ллос фиал, в котором находилась крупница Истинной Тьмы, и разбил его. Богиня обиделась, подвергла меня пыткам, но у меня получилось сбежать...

– Сбежать... – легкая улыбка тронула губы лича, он покачал головой и поинтересовался: – А зачем ты крал этот фиал? Хотел прикоснуться к Первостихии?

– Нет, об этом меня попросил Бел, – ответил я, думая, что не стоит им ничего знать о моих истинных целях. – Бог Воров, видимо, хотел как-то навредить Ллос, и у него это получилось...

– Великий Обманщик... Ясно, – немного разочарованно кивнул Бейнир. – Истинная Тьма только коснулась тебя. Я надеялся, что ты... – маг задумчиво посмотрел сквозь пролом в стене на горы и отрицательно покачал головой. – Впро-

чем, уже неважно.

– Может, все-таки показать его лорду? – кивнув в сторону донжона, поинтересовался Герт.

– А смысл? – пожал плечами Бейнир. – Первостихия в нем спит и вряд ли уже как-то себя проявит.... Ты же помнишь, о чем говорится в Трактате? Из тысячи она примет единственного... Тут странно другое... Почему богиня позволила ему умереть, и почему он попал сюда? Боги мстительны, но Лимб единственное место, где она его не сможет достать. Владыка Ракот люто ненавидит Коварную...

Почему стихия спит, и кого она должна там принять? Из какой тысячи? Какой трактат? И что вообще происходит?!

– Послушайте, уважаемые, – напомнил я о себе, видя, что они просто перестали меня замечать. – Вы говорили о...

– Ты хотел знать, почему ты проклятый? – не дал мне договорить Бейнир. – Мы не помним своего прошлого, не помним родных, любимых, друзей... Мы не помним невыполненных клятв, предателей и своих палачей. Это одно из немногих благ, которым одарил нас Владыка Ракот... Две тысячи лет – слишком долгий срок, чтобы помнить... Память для нас – худшее из проклятий. Все остальное ты узнаешь, когда придет время... Если оно когда-нибудь придет...

Мастер Смерти кивнул, показывая, что разговор закончен, и в голове моей стало тихо.

Глава 3

Суки! Нагнали тумана, а мне теперь голову над всем этим ломать! Я развернулся и, не прощаясь, направился прочь. Эти уроды ничего мне больше не скажут, а потребовать я, увы, не могу. Интересно, почему они поначалу так задержались? И о каком трактате упоминали? То есть текст каких-то там книг и имена богов они помнят, а все остальное – нет?.. Великое благо от Владыки Лимба? Ага... Впрочем, в чем-то они даже правы... Две тысячи лет вспоминать предавшую тебя подругу и что я из-за её предательства оказался на пыточном столе – то ещё счастье.

Однако обвинять кого-то в своих проблемах – удел неудачников. Мог бы сообразить, что Даша свихнётся... У неё это еще до обновления началось. Богиня же пытала меня не из-за мести. Смысл мстить, если я и так прекрасно укладывался в ее планы? Нет, она просто хотела выбить из меня человеческое, чтобы потом... Интересно, у неё это получилось или нет? Сейчас я могу с ней переспать?

Я вспомнил стройную фигуру Ллос, её высокую грудь и... мысленно выругался. Обойдется! И нет, я никого не оправдываю, и Ллос пожалеет, что со мной связалась. Я сделаю все, чтобы она пожалела. И еще... Маг проговорился, что Ракот по какой-то причине ненавидит богиню Коварства. Интересно бы, конечно, узнать о причинах этой ненависти, но

главное тут не это. Сюда в Лимб меня отправила не Ллос... Богиня не дура, а я ей сейчас необходим. У неё же нет второго фиала. Вывод очевиден: тут постаралась Шера. Только вот не знаю, как она это смогла провернуть, почему отправила именно сюда, и какой во всем этом смысл. Бел называл Шеру провидицей. Возможно, тень богини что-то знала или просто решила спрятать меня от Ллос на ближайшие две тысячи лет таким вот радикальным образом? В любом случае верить нельзя никому, да я и не собираюсь. Мне хватило веры... Спасибо, одного раза достаточно...

Ладно, все это пока только мысли. А что до памяти... Да плевать мне на неё, я не намерен торчать тут две тысячи лет и вспоминать все случившееся в жизни дерьмо. Вечная война это, конечно, здорово, но, думаю, тут они все прекрасно обойдутся и без меня.

Я обошёл зависших над дорогой умертвий, остановился и открыл сумку. Так, что мы имеем? Внешне жетоны Славы напоминали крупные почтовые марки: куча зубчиков по периметру и красный иероглиф в центре. Всего их у меня триста двадцать девять. Я вытащил из сумки один и сфокусировал взгляд:

Знак Славы.

Персональный предмет.

Эти знаки можно найти на телах врагов, убитых на пепельных просторах туманного Лимба.

Их также можно получить за имущество убитых врагов, использованное на благо твоего Доминиона.

Обменивается на десять очков Славы.

Использование: сломать.

Внимание! За знаки Славы Вы можете приобретать у торговцев предметы, соответствующие Вашему уровню, рангу и специализации.

Собственно, все как я и предполагал. Нормальный ивент, стандартные правила. Если бы не запредельные сроки аттестации... Нет, я адекватный человек, и вся эта моя показная самоуверенность – она больше нужна для самоуспокоения. Не факт, что я отсюда смогу сбежать, не факт, что смогу отомстить за унижение и пытки, но я точно знаю одно... Я буду очень стараться. Так, как, наверное, не старался никогда. Не знаю, как кому, но мне такие вот установки необходимы. Четкий план не обязателен, но цель всегда должна быть обозначена.

Торговец был драугром, звали его Ашерон, а поскольку он носил только фартук, я мог примерно представить, как выгляжу со стороны. Какая-то гремучая смесь скелета и питекантропа. Не самый все-таки плохой вариант аватарки. Зомбаки, к примеру, намного неприятнее выглядят. С другой стороны, перед кем мне тут красоваться? У меня даже известное место отсутствует... И я очень надеюсь, что до поры...

Всего торговцев было пятеро, но четверо из них торговали недоступными для моего нынешнего ранга предметами, а этот продавал вещи на разные рабочие специальности.

Из почти сотни предметов мне подошли только три: *«потертая рабочая куртка»*, *«потертые кожаные штаны»* и *«кирка ученика»*. Будь у меня двухсотый уровень и хотя бы ранг шахтера, я бы смог прибарахлиться получше, но чего нет, того нет. Хорошо, что хоть что-то нашлось. Все эти оставшиеся до аттестации дни мне придётся проходить в этом эквипе. Ладно, переживу.

Заплатив торговцу двести шестьдесят знаков, я забрал у него купленные вещи, отошёл в сторону и внимательно их рассмотрел:

Потертая рабочая куртка

Кожа.

Прочность: 1000/1000.

Обычный предмет.

Требует 100 уровень.

Броня: 400.

Вес: 6 кг.

Потертые кожаные штаны

Кожа.

Прочность: 1000/1000.

Обычный предмет.

Требует 100 уровень.

Броня: 300.

Вес: 2 кг.

Кирка ученика

Дробящее, одноручное (для правой руки).

Прочность: 15 000/15 000.

Обычный предмет.

Требует 100 уровень.

Урон: 200 – 240

Вес: 5 кг.

Штаны и куртка, несмотря на максимальную прочность, зияли прорехами. Грубо обработанная серая кожа, клоки свалывшейся щетины в самых неожиданных местах, гнилые тесемки вместо пуговиц. Конечно, не «Бриони» и не «Эли Сааб», но мне сейчас выбирать не приходится. К тому же даже такие убогие шмотки меня очень неплохо апнут. Кирка – вообще без комментариев. Самый натуральный Экскалибур короля Артура. Верхний урон в двенадцать раз выше, чем на моей! Общий дамаг она мне, конечно, сильно не апнет, но все равно – какой-то прирост будет. Жаль только, ботинок и сапог такому, как я, не положено, но ничего страшного – похожу босиком.

Ячеек для предметов у меня так и не появилось, поэтому я старым дедовским способом натянул на ноги штаны, при-

крыв тем самым несуществующий срам, продел руки в рукава куртки, затянул все тесемки, взял в руки кирку и взглянул на изменившиеся числа урона:

Тяжелый удар II

– 198 004,5 – 201 679,5 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 236 451,9 – 240 840,5 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

Наказание II

– 118 802,7 – 121 007,7 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 141 871,2 – 144 504,3 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

Прыжок II

– 165 003,7 – 168 066,23 урона Истинной Тьмой [Рожденный во Тьме].

– 197 023,3 – 200 700,4 урона Истинной Тьмой при атаках в спину [Рожденный во Тьме] [Мастер подлого боя].

М-да... В среднем урон вырос процентов на десять, и это при такой разнице значений на оружии. Спасибо Истинной Тьме. Не знаю, разумна Первостихия или нет, но мне кажется, ей совсем не хочется попадать под чью-либо власть. Вот и

бережет кусочек себя. Тысяча шестьсот десять урона к базе! И с каждым уровнем этот показатель будет только расти!

Сейчас на повестке дня только крысы, остальные мне не по зубам. Тут в крепости даже у обычных скелетов по шесть сотен тысяч ХП у каждого. Но ничего, прокачаюсь, дождусь аттестации, а там посмотрим, что к чему.

Я свернул меню, направился к выходу и вдруг понял, насколько устал. Черт! Нежить же уставать не может... Хотя я, наверное, не совсем правильная нежить, и мне обязательно нужен сон. Хм-м... Я нашел взглядом пустое место возле стены, подошел, убрал кирку в сумку и улегся прямо на землю. Ведь даже хорошо, что мне нужно спать. Какую-то часть времени из этих двухсот пятнадцати суток у меня получится провести во сне.

Проснувшись, я никаких изменений в окружающем мире не обнаружил. Нежить все так же неподвижно стояла вдоль стен или перемещалась по каким-то своим делам. На дворе – то же самое непонятное время суток, но встроенные в меню часы, тем не менее, показывали половину девятого утра.

Секунд за десять сообразив, где нахожусь и, вспомнив, что со мной произошло, я поднялся с земли и, машинально отряхнувшись, пошёл к выходу из крепости. Безумно хотелось кофе... Мне даже казалось, что я чувствую его запах... При этом я прекрасно понимал, что вряд ли смогу пить, но вот же... Мозги мне Система оставила человеческие, а что в

них ассоциируется со счастьем? Глоток кофе по утрам, улыбка юной красавицы, искрящиеся своды древних пещер, чернеющая тишина тянувшихся сквозь скалы проходов, капли вражеской крови на твоём оружии... Черт!

Осознав, о чем думаю, я остановился и потрясённо уставился в воротный проем. Мозги у меня уже не человеческие... Искин с обновлением всех нас изменил. Я медленно опустил голову, вспомнил сверкающие шпильки Лууу, мрачную красоту Халимы, статуи на территории храмового комплекса и понял, что очень скучаю по Антруме... По тоннелям, пещерам и городам, по величественной, ни с чем не сравнимой архитектуре, по холодной красоте её жриц... «Бред! Бред! Бред!» – я с силой потряс головой и медленно двинулся дальше. Это не мое! Это навязанное! Вот только от понимания этого ни разу не легче. Память... Возможно, это действительно проклятье...

Выйдя из ворот крепости, я направился к знакомой шахте. Нужно проверить, сколько опыта дают за повторяющийся квест по добыче камней и потом уже определиться, чем и в какой последовательности заниматься.

Согласно открывшейся карте, до шахты было чуть больше семи километров и к ней вела широкая, очищенная от камней дорога. Я шёл, не обращая внимания на пасущихся по обеим её сторонам гекканов и раков. С ними все уже ясно, и теоретически все оставшиеся до аттестации дни я могу заниматься одной лишь охотой. Однако каждый моб имеет ка-

кое-то время перерождения. От пака к паку нужно ходить, а это тоже требует времени. Камни же находятся в конкретных местах, и их тут в локации полно. Крепость, по словам мастера, сильно нуждается в строительном материале, и, возможно, по этой причине опыт я буду получать быстрее, чем с фарма. Экспа же для меня сейчас гораздо важнее Славы, поскольку урон и защиту я могу поднимать, только повышая свой уровень.

До памятной могильной плиты я добрался за час с небольшим, и за это время мне навстречу попалась лишь одна груженная камнем телега. Возле шахты стояло ещё пять, а всего я там насчитал двадцать семь андедов. Семеро солдат с десятником, пять возниц и пятнадцать шахтеров. Не знаю, на хрена там вообще нужна охрана и почему такая толпа так медленно добывает камень, но сейчас вот дойду и уже на месте разберусь.

Ответ на первый вопрос пришёл, когда до шахты оставалось не больше полутора сотен метров. Впереди меня над дорогой неожиданно поднялось целое облако пепла, которое спустя пару мгновений разделилось на вращающиеся вихри. Что-то проревел стоящий у одной из телег десятник, хлестнули плети возниц, и телеги стали медленно сдвигаться, образуя импровизированную баррикаду. Солдаты скинули со спин щиты, в их руках появились короткие копья, шахтеры прекратили свою работу. Видя их реакцию, я остановился на безопасном расстоянии и стал дожидаться развития собы-

тий. Ждать пришлось не больше минуты. Из вращающихся над дорогой вихрей появилось два десятка закованных в латы скелетов под предводительством чудовищного лича триста тридцатого уровня. Уровень скелетов – от двести восьми-десятого до двести восемьдесят пятого. Лич, которого звали Г’Нарт, имел шестой ранг Славы и пятнадцать миллионов ХП! Жесть! Это, видимо, те самые войска без флага, о которых говорилось в тексте ивента...

Внимание! Вам доступно задание: «Во славу доминиона Арката».

Тип задания: уникальное.

Помогите обитателям доминиона отбить нападение диких войск на Южную шахту.

Награда: опыт, очки Славы, повышение репутации с доминионом Арката.

Внимание! Награда начисляется пропорционально вкладу в отражение нападения.

Земля вокруг лича вспыхнула чёрным пламенем враждебной ауры, скелеты, обнажив оружие, неорганизованной толпой побежали к шахте, а я стоял и растерянно смотрел им вслед. Невыполнимых заданий Система не выдаёт, но тогда почему она пытается всучить мне это? Что я могу? Убить двух-трёх скелетов и сдохнуть во славу доминиона? Да тут одного только лича защитникам за глаза, но...

Черт! Какой же я все-таки идиот!

Скинув с плеча кирку, я резко ускорился и побежал к шахте, не сводя глаз с широкой спины медленно идущего за скелетами чудовища.

Риск? Нет, ни разу! Любой профессиональный игрок оценивает ситуацию шансами, и не важно, что перед тобой: покерный стол и неполный флеш с тузом на флопе⁹, или атакующий шахту рейдовый босс.

Пятьдесят метров...

Лич взмахивает посохом, и в сторону баррикады летит сгусток иссиня-черной тьмы, похожий на раскинувшего щупальца осьминога. Заклинание ударяет в одну из телег, и та на глазах превращается в ржавую гнилую труху.

Тридцать метров...

Истлевшие кости погонщика прахом осыпаются на камни, истошно ревет бьющаяся на земле ящерица.

Двадцать...

⁹ Имеется в виду ситуация, когда две карты ещё не открыты, а у игрока уже собралась комбинация из четырёх карт одной масти, старшая из которых туз. В этой ситуации профессиональный игрок принимает решение на основании отношения размера необходимой ставки к шансу прихода нужной карты.

Защитники шахты сдвигают щиты, их строй ошестинивается копьями, а в освободившийся между телегами проем с грохотом вламываются скелеты...

Прыжок! Тяжелый удар!

Острые кирки легко пробивает тканевый доспех и с хрустом врубается в спину оглушенного Г'Нарта. Крит! *Наказание! Тяжелый удар!* – и лич уже в первые секунды боя теряет семь процентов ХП. Выйдя из стана, он резко поворачивается ко мне и, пропустив ещё один удар, выбрасывает вперёд свободную левую руку. Какая-то дрянь бессильно разбивается о мою грудь, глаза твари расширяются от удивления, и я, пользуясь замешательством противника, пробегаю ему за спину и вновь атакую *Тяжелым ударом*. Иммунитет к Тьме. Не будь этого, любое его заклинание распылило бы меня на атомы. Я стопроцентно уверен, что у него нет ничего, кроме Тьмы – Система не выдаёт невыполнимых заданий. Пятнадцать лямов сниму минуты за три; главное, чтобы продержались защитники. *Тяжелый удар! Наказание!* Шаг вперёд и за спину ошеломлённому боссу!

Со стороны баррикады доносится грохот железа и яростный рёв дерущихся. Всегда удивлялся, как нежить, не дыша, может издавать какие-то звуки, и почему только подобные тупые мысли лезут в голову в самый ответственный момент.

– Ты кто такой?! – яростный шипящий шёпот раздаётся

у меня в голове после того, как очередное заклинание бес-
сильно стекает по моей шкуре.

– Пушкин! – перехватив кирку за рабочую часть, я легко
блокирую удар посоха и вновь прохожу твари за спину. *Тя-
желый удар! Крит! Наказание!*

На трети ХП лич наконец сообразил, что вся его Тьма мне
до лампочки, и начал размахивать посохом. Посох – не дву-
ручный меч, а сам он – не Рыцарь Смерти. Каждый блок сни-
мает с меня всего по пять процентов ХП. У меня в запасе
трехминутная хилка и подаренный Шерой вампирик, так что
я особо не парюсь. Блок! *Тяжелый удар! Наказание!*

Грохот постепенно стихает, со стороны крепости к нам
быстро движется небольшой отряд.

– Тварь!.. – хрипит Г’Нарт и начинает заваливаться на бок.
Есть!

Вами получен новый уровень! Текущий уровень 162.

Классовый бонус: +1 (50) к силе; +1 (50) к выносливости.

Вам доступно 3 единицы характеристик.

Вами получено 1 521 очко Славы.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень 163.

Классовый бонус: +1 (50) к силе; +1 (50) к выносливости.

Вам доступно: 6 единиц характеристик.

Обернувшись, я быстро оценил ситуацию и, восстановив
ХП навыком, побежал к телегам, возле которых двое уце-

левших защитников вместе с десятником сдерживали пяти-
рых скелетов. На ногах ещё оставались двое возниц и деся-
ток шахтёров, но в бой почему-то не лезли. Приказ команди-
ра? Возможно... Откуда мне знать, какие у местных скрип-
ты. На самом деле, можно расслабиться, но оставшиеся ске-
леты уже продамажены, а экспа мне ещё пригодится.

Стараясь не задеть своих, я *Прыгнул* за спину трём атаку-
ющим, быстро изменил счёт в нашу пользу и, расколов череп
последнему скелету, поставил финальную точку в этом бою.

Вами получено 37 очков Славы доминииона.

Вами получено 34 очка Славы доминииона.

Вами получено 36 очков Славы доминииона.

Вами получено 33 очка Славы доминииона.

Вами получен новый уровень! Текущий уровень: 164.

Классовый бонус: +1 (50) к силе; +1 (50) к выносливости.

Вам доступно: 9 единиц характеристик.

Хм-м... Вот они – враждебные доминиону существа. За
ящериц чистую Славу не давали.

Оторвавшись от системных строк, я оглядел лежащие воз-
ле телег кости и встретился взглядом со стоящим напротив
десятником. К сожалению, мимика у нежити отличается от
человеческой и сложно оценивать чувства по сгнившей на-
половину физиономии, но уверен, что мужик, как минимум,

впечатлѐн. Кивнув мне, он что-то неразборчиво прорычал и, убрав в ножны меч, склонился над лежащими у его ног костями. Солдаты тут же последовали примеру своего командира. Двое оставшихся возниц принялись растаскивать телеги, а рабочие, как ни в чем не бывало, направились к шахте. Внутрь, правда, никто не пошёл – камня хватало и снаружи. М-да... Любые разумные с Карна ещё минут пять бы обсуждали происшедшее, но нежить есть нежить. Да и из неписей здесь только десятник. Он и меня-то, наверное, мобом считает.

Подобрав с тел скелетов шестьдесят пять знаков Славы и ржавые латные перчатки на второй ранг и сто шестидесятый уровень, я развернулся и направился к телу лича.

Вообще, система лута в Арконе придумана таким образом, что предметы с убитых мобов и боссов падают по уровню убивших их игроков. Ну или по среднему уровню рейда с погрешностью в двадцать процентов. В рейде я не состоял, поэтому дроп с убитого лича будет сто тридцатого – сто девяностого уровня. Впрочем, губы можно не раскатывать, вряд ли в нем лежит что-то на мой нулевой ранг. Бонусных процентов к урону я за него тоже не получил. Их дают только за уникальных боссов и НПС. А этот встанет через шесть часов у знакомого камня и пойдёт служить местному лорду вместе с остальными скелетами.

Остановившись над распростертым телом, я прислушался к себе и с удивлением обнаружил, что никакой особой радо-

сти не испытываю. Нет, здорово, конечно, что мне удалось завалить это чудовище, апнуться по уровню и с имеющимися в сумке знаками гарантированно перевалить за первый ранг Славы, но... Ещё с утра навалилась апатия. Если вчера я радовался, что сбежал, пытки прекратились и смерть откладывается, то сегодня... Двести четырнадцать дней унылого фарма... И даже если я обрету свое прежнее тело, нет никакой гарантии, что у меня получится отсюда сбежать...

Ладно, проехали... Что такое эти дни, если у тебя есть цель, а впереди вечность? Я наклонился, коснулся рукой трупа лича и мысленно выругался. Триста семь знаков Славы, необычный двуручный меч на сто семьдесят пятый уровень и... и все... Больше ничего в нем не было. По опыту с такого босса должно выпадать от трех до пяти редких предметов, но, видимо, в Лимбе дроп настроен как-то иначе. Весь юмор заключался еще и в том, что меч этот я возьму в руки только на пятом ранге Славы. Ну да и хрен с ним... Там мне по квесту какой-то данж ещё нужно будет пройти. Пойду туда не с пустыми руками...

От созерцания меча меня отвлек громкий топот копыт. Я быстро перекинул лут в сумку и обернулся.

Десять Рыцарей во главе с капитаном. Ну вот и группа поддержки пожаловала. Только не успели бы они нихрена. Впрочем, какое мне дело?

Командира рыцарей звали Кевин ан Найд. Он внимательно оглядел поле боя, затем спешился, прицепил меч к сед-

ду и не торопясь направился к десятнику. Тридцать миллионов ХП и седьмой ранг Славы доминиона! Интересно, я тоже могу когда-нибудь таким стать? Я представил себя на месте этого монстра и... отрицательно покачал головой. Нет... не нужно,... Мне лучше обратно в дреу. Даже стань я спутником местного бога – это ничего не решит. Ракот ненавидит Ллос? И что? Много он ей может сделать? Вряд ли... Ну а я просто фактом своего существования наношу богине гораздо больше вреда. Если верну свое тело, она меня вряд ли сможет найти, прятаться я теперь умею качественно.

Дождавшись Рыцаря, десятник что-то быстро ему начал говорить, изредка указывая при этом на меня. Капитан выслушал доклад, кивнул, еще раз оглядел поле боя и направился в мою сторону. Все верно, квест нужно сдать, а кто его примет, если не это чудовище? Хотя про чудовище – это я так, к слову. Ростом он был всего-то на две головы выше меня и, если судить по экипировке, достаточно пропорционально сложен. Доспех не новый, в некоторых местах видны следы ржавчины, плащ зияет прорехами. Шлем открытый, лицо бледное, треугольное, глаза горят синим магическим светом. Я не знаю, что у него там под броней, но если не обращать внимания на неестественную бледность и надпись над головой, он вполне мог бы сойти за неопрятного эрантийского графа.

Я ждал, что капитан со мной заговорит, как это делали в крепости маги, но он, приблизившись, лишь смерил меня с

ног до головы взглядом, легонько хлопнул по плечу и направился обратно к своему коню.

***Задание «Во славу доминиона Арката» выполнено.
Вами получен новый уровень! Текущий уровень 165.
Классовый бонус: +1 (50) к силе; +1 (50) к выносливости.
Вам доступно 12 единиц характеристик.
Вами получено 1 661 очко Славы.***

Повышение репутации. Лорд Эдгар ан Хлодвиг знает о Вашем существовании.

Я смотрел ему вслед, и на меня медленно накатывала черная непроходимая тоска. Двести четырнадцать дней в этом проклятом богами Лимбе... С одной лишь надеждой вернуть себе прежнее тело и как-то отсюда сбежать... Вспоминать, как тебя предали и пытали... Что это? Личная плата за мою непонятную избранность и совсем не гарантированное бессмертие? Испытание воли, о которой меня спрашивал Страж Храма Ушедших?.. Ладно... К одиночеству я давно уже привык, а с тоской как-нибудь да справлюсь... К ней ведь тоже привыкать не впервой. После смерти деда она почти всегда шла со мной рука об руку.

Я проводил взглядом отъезжающих Рыцарей, пожал плечами и, закинув на плечо кирку, направился к работающим неподалёку шахтерам. Одиночество, тоска, безысходность,

надежда... Во всем Арконе нет существа, которому есть дело до тех чувств, которые я лично испытываю, а раз так – настолько ли они важны для самого меня?

Глава 4

Тридцать три дня... Тридцать три дня до окончания этого гребаного этапа... Я выворотил из земли ржавый кусок железа и не торопясь потащил его к телеге. Полгода уже длится это серое безумие. День за днём, неделя за неделей...

Двести восемьдесят третий уровень и триста двадцать пять тысяч ХП. Почти полмиллиона урона на основном навыке, пак ящериц лопается с *Прыжка*... Но тот лич в крепости не врал про проклятье памяти. С каждым днём становится все тяжелее. Я не могу сойти с ума, но безумие где-то рядом... Кажется, стоит только протянуть руку, коснуться – и провалишься в ласковую темноту, тоска и безысходность исчезнут...

Нет... не могу... Тьма так же недосыгаема, как улыбка и тело Коварной богини. Каждое условное утро я просыпаюсь и вспоминаю, кто я и почему здесь, но все равно ещё некоторое время пытаюсь найти глазами заходящее светило. Дроу не нужно солнце, но навязчивые мысли просто так из головы не вышвырнешь. Мне кажется, что, когда я сплю, в Лимбе наступает ночь... И этот сон... Он снится мне постоянно. Французское кафе на Кузнецком Мосту... Даша в белом под горло свитере... Я иду к столику, девушка улыбается, дарю браслет, она надевает его и превращается в Ллос...

Грохот от упавшего на дно телеги куска железа выдернул

меня из невеселых раздумий. Стоящий рядом десятник даже не повернул головы. Иногда мне кажется, что он специально старается не смотреть в мою сторону. Пофигу, мне нет до этого дела. Я машинально отряхнул руки и так же, не торопясь, отправился прочь.

*Внимание! Все игроки и кланы, находящиеся в Лимбе! Владыка Ракот готовит вторжение на Карн! Ожидайте начала мирового события: «**Захват Великого Кладбища**».*

Цель:

Захват Великого Кладбища Карна – Хельстада.

Условия:

За тридцать дней до мирового события и на время его проведения войны между доминионами запрещены. Войска без флага на территории доминионов появляться не будут.

В событии участвуют все находящиеся в Лимбе персонажи от первого ранга и выше.

На время мирового события все персонажи от первого ранга Славы и выше будут автоматически оживлены. Перенос на Карн пройдет в условленное время автоматически. Длительность игрового события не определена.

Внимание! По итогам игрового события каждый участник получит награду, пропорциональную его вкладу, независимо от результата.

Внимание! В случае захвата Хельстада Ракотом условия проходящего в Лимбе континентального события «Вечная Война» будут существенно изменены.

Оставшееся до события время:

64.59.50...64.59.49...64.59.48...

Противный писк, сопровождающий уже поднадоевшее системное сообщение, окончательно вывел меня из состояния полусна. Система вот уже почти месяц спамит его исключительно для меня, прекрасно понимая, что я в нем участвовать не могу. Какое-то изощренное издевательство. Хотя, может, оно и к лучшему... Отправиться на Карн, сбежать и потом шляться всю оставшуюся вечность андедом? Нет, спасибо... Мне проще ещё тридцать три дня подождать... Единственное, что напрягает – это возможное изменение условий проходящего в Лимбе ивента, которое произойдет в случае захвата того непонятного кладбища. Очень надеюсь, что Ракоту на Карне обломится. Зря я тут, что ли, полгода уже торчу-дожидаясь?

Полоска Славы уперлась в пятый ранг и больше не движется. За один срок выше подняться не выйдет, но мне, собственно, хватит и этого. Рыцарь Смерти или некромант – без разницы. Очки заслуги исчезли в тот момент, когда Слава перевалила за первый ранг, так что шахтером мне тут стать тоже не светит. За раков и гекканов опыта прилетают крохи, уровень гораздо быстрее поднимается на квестах. Так что

мобов я теперь фармлю редко. Двадцать семь тысяч собранных знаков Славы в запасе! Хватит и на коня, и на полный комплект экипировки для Рыцаря. Хотя на экипировку можно не тратиться. За полгода собрана почти тонна брони и оружия, одних только реагентов – тридцать семь килограмм. Уровень сейчас важнее...

Я подобрал с земли угловатую темную глыбу, закинул её на плечо и отправился обратно к телеге. Камень с моим показателем силы по весу ощущался не тяжелее куска пенопласта, и даже учитывая, что с уровнем норма добычи существенно возросла, за день я успеваю сделать семь-восемь квестов. За оставшееся время до трехсотого уровня, наверное, не дотяну, но двести девяносто пятый получу гарантированно.

Мобы, занятые тем же, чем и я, работают раз в десять медленнее, и это на самом деле хорошо – в Аркате не так много свободного транспорта.

Кинув камень в телегу, я обернулся и вдруг заметил мужчину. Он быстро шёл по дороге на запад, изредка оглядываясь по сторонам, но смутило другое. Этот парень был таким же, как и я, игроком! Чёрный, как ночь, и с виду очень непростой доспех, закрытый шлем, двести восемьдесят пятый уровень. Меч на поясе, за спиной щит... Когда он подошёл ближе, я узнал его окончательно и ошарашено замер, пытаясь понять, что этот персонаж мог здесь забыть... Князь Крейда Криан – глава самого сильного клана и чёрный демон

по совместительству...

В первые дни, пользуясь тем, что моя память после переноса в Аркон стала практически абсолютной, я вспоминал книги и сериалы, которые когда-то читал и смотрел. Это довольно быстро наскучило и, не зная чем себя занять, я полез просматривать системные сообщения, которые выскакивали в мир с момента прошедшего в игре обновления. Вообще, у каждого уважающего себя игрока мировой чат перманентно скрыт, слишком много там левого флуда. Все сообщения, хоть как-то касающиеся лично тебя, выскакивают перед глазами и так. Но не суть... Идущий по дороге парень и его клан отметились почти во всех значимых событиях, произошедших с момента моей смерти в реале. В первые после обновления часы, когда я еще только пытался осознать свою смерть, он грохнул какого-то жуткого демона и установил тем самым новый рекорд. Чуть позже из «Летописей» я узнал, что этот парень вместе со своим кланом Стальные Волки убил Нергхала – спутника Дважды Проклятого бога Вилла – и захватил себе какое-то княжество. Чуть больше недели назад Стальные Волки, объединившись с Фератой, Лазурными и еще какими-то Ночными Клинками, в Вайдарре грохнули Тиарана – еще одного спутника Вилла, одновременно с этим как-то посадили мэллорны и объединили эльфийский народ.

Отряхнув по привычке руки, я хмыкнул и направился к дороге, когда...

– Не смей к нему подходить! – сухой резкий голос прозвучал

чал у меня в голове пистолетным выстрелом. — У него своя война, у тебя своя! Если ваши дороги пересекутся сейчас, твоя будет проиграна уже сегодня! Верь мне, Темный... Пожалуйста, верь...

Шера не выходила на контакт с того самого момента, когда я, скованный, корчился на пыточном столе. Ни слова, ни полунамека... То видение казалось мне горячечным бредом, и я полгода убеждал себя, что это не так...

— Что-то ты не очень старалась меня подбодрить... — после небольшой паузы ответил я, максимально добавив холода в голос. — Или думаешь, что, оказавшись по твоей милости здесь, я чувствую себя комфортно?

— И назовет Тьма его своим сыном... И смерть раскроет ему объятья... Прости... — тихо прошептала богиня. — Я копила силы для этого разговора. Я не могу...

Последние слова Шеры прозвучали затухающим эхом. Я подождал ещё с десятков секунд, затем выругался и подобрал с земли первый попавшийся под руку кусок металла.

Криан заметил меня и, прекрасно понимая, кто я такой, остановился в полусотне метров напротив. Я на мгновение задержал на нем взгляд и медленно отправился обратно к телеге, кляня по дороге себя, сложившуюся ситуацию и всех Ушедших богов вместе взятых. Дерьмо... По сути этот парень — один из немногих попавших в Аркон людей, с кем бы я действительно хотел пообщаться. Ладно, может быть, когда-нибудь встретимся...

Не дождавшись реакции, Криан продолжил свой путь в сторону Залов Мертвых, и я уже ни разу не посмотрел ему вслед. У него своя война, у меня своя... У меня нет причин не верить Королеве Вампиров. Она и остальные боги, которых Ллос принесла в жертву ради власти над Тьмой, как никто другой заинтересованы, чтобы я исполнил возложенную на меня миссию.

«И Смерть раскроет ему объятья...» Интересно, что, черт возьми, богиня имела в виду? Как бы то ни было, день сегодня все равно замечательный. Шера проявилась, а значит, все происходящее со мной ни разу не сон. Она не стала отрицать, что своим нынешним положением я обязан ей, так что, будем надеяться, события развиваются по какому-то плану. Знать бы ещё, в чем этот план состоит...

Не зная, чем себя занять, я начал думать, что могло понадобиться в Лимбе Криану. Ведь этот парень точно заскочил сюда ненадолго. Возможно, его появление как-то связано с вторжением Ракота на Карн? С другой стороны, какое мне до этого дело? Прочитаю, если что, потом в мировом чате...

Это произошло часов через пять. Я выполнил пару квестов и уже собирался ложиться спать, когда грудь и колени прострелила резкая боль... Это было настолько неожиданно и непривычно, что я не смог даже закричать. Ноги подкосились, тело стало заваливаться набок, а перед глазами вспыхнули красные буквы:

Сосуд вашей души уничтожен! Ваш персонаж...

ERROR 999%0:\$39!*

ERROR 999?5;3\$#%!

ERROR 999(.43:+0:*

ERROR 999 %:9((?9.

ERROR 999,=!(.#@*

Вы погибаете.

Навалилась темнота. Боль прошла, но я прекрасно чувствовал свое тело. Спустя мгновение понял, что стою в каком-то огромном помещении с каменным полом. Потолка и стен не видно: ни одного источника света. Никогда не думал, что смерть выглядит так...

Ноздрей коснулся едва различимый запах прелых листьев. Я не успел удивиться, когда вдруг заметил ее... Женщина... Объемный черный силуэт, чуть ниже меня. Она была настолько черна, что даже в крошечной темноте я видел ее, как днем. Тонкая талия, хрупкие плечи, очертания легкого платья... Она появилась метрах в трех напротив меня, подошла и, чуть склонив голову, посмотрела снизу вверх. Мне казалось, что посмотрела...

Запах прелых листьев усилился... Так пахнет грусть... я знаю, как она пахнет...

Накатила тоска. Одиночество... Даша... Лимб... Эти бесконечные серые дни... В какой-то момент стало нечем дышать, но уже в следующую секунду все прошло. Тоска осыпалась прахом, а ее неожиданно сменила нежность... Непонятно откуда взявшаяся нежность к этой невысокой маленькой женщине. Нет, я прекрасно понимал, что передо мной не человек. Шера же говорила, но...

Это продолжалось целую вечность. Я стоял, не шевелясь, еле дыша, боясь нарушить хрупкую тишину, когда женщина вдруг приблизилась и, приобняв за плечи, положила голову мне на грудь. Руки обожгло холодом, легкие превратились в куски льда, дыхание застряло в горле, но, одновременно с этим, я вдруг почувствовал беспредельное счастье. Все изменилось в одно мгновение, проблемы исчезли, мир повернулся другой стороной... «Одиночество – это ведь мой личный выбор. Даша не последняя женщина в мире, а Лимб – всего лишь этап... Короткий этап на пути...» – пронеслось в голове...

Словно прочитав мои мысли, женщина отстранилась, ее ладонь ласково обожгла мне правую щеку, и я снова остался один. Но готов поклясться, что в момент исчезновения на ее губах играла удовлетворенная, понимающая улыбка...

Еще не до конца придя в себя, я ошалело огляделся, когда перед глазами вновь вспыхнули красные буквы:

Выберите расу:

Дроу...

Дроу – нежить...

9... 8...7...

– Дроу!

Ваш выбор принят...

Выберите класс своего персонажа:

Рыцарь Смерти...

Темный маг...

Некромант...

9... 8... 7...

Какого черта десять секунд?! Впрочем, я никогда не любил кастеров...

Ваш выбор принят...

Вы погибаете...



Внимание! В связи со смертью Вы теряете...

Щеку в нескольких местах кольнуло. Я судорожно вдохнул затхлый, пропахший мертвечиной воздух и закашлялся от набившейся в горло пыли. Я дышу?! Жив?! И это по-прежнему я!!!

Оттолкнувшись ладонями от пола, я вскочил на ноги и, отмахнувшись от кучи системных сообщений, быстро огляделся. Несколько секунд ушло на то, чтобы осознать увиденное. Я хмыкнул и задумчиво почесал правую щеку.

На всю длину помещения в пять рядов тянутся потрескавшиеся каменные столы, на которых в четыре ряда, сантиметрах в пяти друг от друга, лежат покрытые пылью стеклянные черепа. Дверь наружу открыта, возле неё валяются какие-то кости. М-да...

Череп – это те самые сосуды души, о которых говорилось в задании. В ближнем ряду одного не хватает. Вокруг рассыпаны куски стекла. Этот парень, Криан, разбил сосуд, в котором хранилась моя душа... Больше ведь некому...

Но тогда почему я ещё здесь, в Арконе? Персонаж ведь должен быть стёрт! Да пофигу, жив – и ладно!

Жив? Я быстро потрогал себя между ног и, обнаружив

искмое, с облегчением выдохнул. Да, жив и по-прежнему функционирую. Черт! Но почему тогда не дамажит кольцо?! Я быстро открыл меню и... тут же его захлопнул.

Крис (Веном) [проклятый], уровень 181
Рыцарь Смерти *Специализация не выбрана*
Дроу, неигровой персонаж.
Исчадие Тьмы...

Мне теперь даже свитки с проклятиями не нужны... И стали понятны слова Шеры – провидицы. «И назовет Тьма его своим сыном...»¹⁰. М-да...

В помещении было прохладно. Я открыл сумку и экипировался в старую кожаную броню. Несмотря на то, что в окне персонажа появились ячейки, надевать все пришлось старым дедовским способом. Стало теплее. Расчистив сапогом пыль, я сел на пол, привалился спиной к стене и, прислонившись затылком к холодному камню, устало прикрыл глаза.

Все... Одна из задач выполнена! Я снова дроу... С некоторыми, правда, существенными оговорками.

Особой радости я не ощущал. Ничего, кроме удовлетворения и усталости. Читать системные сообщения и смотреть, в кого я на этот раз превратился, буду потом. Исчадие Тьмы, Рыцарь Смерти – какая разница? Вот соберусь с мыслями и тогда...

¹⁰ Исчадие – порождение, то, что было порождено.

Итак! Что мы имеем? Самый крутой игрок Мира Аркона появился в Лимб ради меня? Серьезно? Ну, Пелену Развоплощения Криан, наверное, и не заметил, ведь князь в табели о рангах намного выше простого рыцаря. Скелеты на входе для него не помеха, но как он определил, какой именно череп нужно разбить? Они же тут все одинаковые. И на хрена я вообще ему сдался? Квест? Чья-то просьба? Шера отпадает сразу, но тогда остаётся Бел... Ну не верю я в такие случайности, хотя...

Я подобрал с пола самый большой осколок, внимательно его рассмотрел – и хмыкнул. Все ясно, никто его сюда за мной не отправлял. Череп с моей душой отличался от других по цвету. Парень просто заглянул в ближайшее хранилище, сложил два плюс два и решил мне помочь. Он не знал, что уничтожение сосуда души для меня смертельно. Хотя почему смертельно? Сiju же вот – думаю...

– Спасибо, – после некоторых колебаний негромко произнёс я, глядя на дверь.

Произнёс и улыбнулся, слыша звук своего вновь обретенного голоса. Что ещё? В отличие от Криана, Шера прекрасно знала, что произойдёт, и поэтому запретила мне к нему подходить. Это понятно. Система продолжает считать меня НПС, я больше не подданный местного лорда и наконец могу прочитать квестовую книгу.

Блин! «Да я же полгода не ел!!!» – неожиданно пришедшая в голову мысль вытеснила все остальные. Странно, но

есть не хотелось совсем, хотя, по логике, я сейчас должен загибаться от голода. Во время пыток меня не кормили, и максимум на третий день должен был появиться дебафф. Мда... Видимо, некоторые вопросы останутся без ответа.

Я открыл сумку и быстро проинспектировал запасы еды и воды. Восемь сэндвичей с мясом речного окуня, кусок сыра, ведро воды и литровая фляжка кофе. Сэндвичи на здоровье и ловкость – но плевать на баффы, мне бы тут продержаться. Еду и воду можно растянуть на пару недель, а дальше каким-то образом нужно добраться до личной комнаты. Того, что есть в сундуке, хватит еще примерно на месяц, а вот дальше...

Я вытащил из сумки фляжку с кофе, открыл крышку и с наслаждением вдохнул давно забытый аромат. Нет, понятно, что нюхать кофе в пропахшем мертвечиной сарае могут только такие кретины, как я, но плевать! Я теперь Рыцарь Смерти, и к подобным запахам нужно начинать привыкать.

Я сделал маленький глоток и зажмурился от удовольствия. Как же хорошо, что продукты в инвентаре сохраняются такими, какими ты их туда положил. Кофе был горячим, и это самое то, что нужно – перед тем как я засяду за расчеты. Из общих вопросов остался только один: почему я все-таки выжил? Система врать не умеет, а слова «потеря персонажа» двояко истолковать невозможно.

После сообщения об уничтожении сосуда души вылетело сразу пять системных ошибок, мне засчитали две смер-

ти, сменили класс и повесили несмыслимое проклятье. Но это все последствия, а причина непонятна. Нет, меня вполне устраивает подобный расклад, но хочется докопаться до истины.

Я сделал ещё глоток и задумчиво оглядел помещение. В Арконе на вершине пищевой цепочки стоит RP-17, на ступеньку ниже – первостихии, и только потом боги и прочая тому подобная живность. Если бога заменить можно, то с первостихией такой вариант не прокатит, и можно предположить, что каждая из них является частью Системы. Разбив фиал, я стал кусочком Истинной Тьмы, а с уничтожением моего персонажа исчез бы и этот кусочек. Система не захотела или не смогла удалить часть себя, и случилось то, что случилось. Все это сильно притянута за уши, но других версий у меня, увы, нет. Значит, будем придерживаться этой.

Сделав из фляги последний глоток, я убрал ее в сумку и вывел перед глазами системные сообщения. Со всеми вопросами вроде разобрались, пора смотреть, кем я стал, и в очередной раз придумывать билд.

Вами получено звание «Рыцарь Смерти» [неигровой персонаж, ранг 1; вес характеристик 1: 50]. Вам доступны три пути развития персонажа: путь Силы [бой], путь Души [призыв] и путь Познания [чары]. Независимо от выбранного пути Вы можете вкладывать очки талантов в другие пути развития [до 33 % от количества очков талан-

тов]. Отныне Вы можете принимать в группу неигровых персонажей. Командовать группами до пятидесяти разумных (не считая призванных Вами существ). Вы и бойцы под Вашим командованием получают 2 %-е увеличение наносимого физического и магического урона, 2 %-е увеличение рейтинга брони и всех защит, а также 2 %-е увеличение лечебных заклинаний. Опыт, получаемый разумными под Вашим командованием, увеличен на 2 %.

Внимание! Истинная Тьма подарила Вам жизнь. Вами получено звание **«Исчадие Тьмы»**.

Отныне:

Вы имеете иммунитет ко всем заклинаниям магии Тьмы.

Ваша максимальная защита от магии Света снижена до 50 %. (Повысить максимальную защиту от магии Света можно предметами с «+» к максимальной защите от магии Света”).

Весь наносимый Вами урон конвертируется в урон Истинной Тьмой.

К Вашему базовому урону добавляется 1810 урона Истинной Тьмой (пропорционально уровню).

Все заклинания магии Света наносят Вам двукратный урон.

Все заклинания порождений Света наносят Вам двукратный урон.

Ваш урон по последователям и порождениям Света име-

ет двукратное значение.

Вами получено вечное проклятие: **«Проклятие солнечного света»**.

Размер Вашей души увеличен до девятого уровня: **Монада Некротиическая**.

Навык **«Призрак Тьмы I»** трансформируется в **«Тень Тьмы I»**.

Внимание! Данное звание отменяет бонусы от звания: **«Рождённый во Тьме»**.

Тень Тьмы I

Мгновенное действие.

Затраты маны 10 000.

Восстановление: 5 минут

Раз в пять минут Вы на десять секунд можете войти в форму **«Тень Тьмы»** и стать неуязвимым для всех видов урона и контроля. **Тень Тьмы** сбрасывает с Вас все негативные эффекты и полностью восстанавливает Вам энергию. Весь наносимый Вами урон имеет критическое значение.

Проклятие солнечного света.

Свет и Тьма – извечные противники. Отныне, находясь под воздействием солнечного света, Вы теряете от 1 % до 10 % здоровья в секунду. Размер урона зависит от интенсивности свечения, экипировки и положения источника све-

та.

Монада Некротическая [9/12] – уровень и сущность души Вашего персонажа.

Регенерация Вашей души имеет двукратное значение.

Скорость восстановления Души зависит от уровня излучения некротический энергии местности. [В настоящий момент – 0,92 %/час].

Защита души – никто не может похитить Вашу душу

Усиленный ментал – сила заклинаний ментальной магии имеет двукратное значение.

Призыв – количество очков призыва увеличено на 20 %.

Максимальная трата Души – 60 %.

Внимание! Уровень Вашей души не является окончательным. Со временем с Вами могут произойти некоторые дополнительные изменения.

М-да... Я свернул сообщение и минут пять осмысливал прочитанное. Не, ну жизнь моя с этого дня становится значительно интереснее. А я еще задавался вопросом, что такое душа? Монада некротическая, оказывается. Вслух такое в приличном обществе лучше не произносить. И, кстати... Полосок теперь стало четыре, заметил только сейчас. К здоровью, мане и энергии добавилась серая полоска эфира – видимо, те самые шестьдесят процентов души, которые можно потратить. Ладно, с этим разберусь позже.

Что еще? Рыцарь Смерти, ранг первый. Выходит, у НПС есть какие-то ранги? Но почему у меня до этого не было ранга? С душой-то понятно. Она тут хранилась в стеклянной черепушке, а вот ранг... Стоп! А может, мобам ранг не положен? Они все по умолчанию первого ранга? То, что мне писали в меню – ничего не значит, все мобы в какой-то мере являются НПС. Да пофигу, на самом деле, кому что положено, тут гораздо интереснее, как этот ранг можно поднять и почему у меня он всего-навсего первый? Я ведь, блин, дитя псевстихий!

Но теперь хоть ясно, почему равноуровневые НПС настолько отличаются по количеству ХП. У них, оказывается, просто разные ранги. Ладно, дареному коню в зубы не смотрят. Один к пятидесяти тоже неплохо. Представляю, кем я стану в правильных шмотках и с обновленным читерским навыком. Десять секунд критов и иммунитета с полным восстановлением энергии – это серьезно.

Загорать, правда, у меня уже не получится, но, думаю, как-нибудь переживу. Плащ с капюшоном, колечко с регеном, да и какое, на хрен, солнце в пещерах?

Я стянул с руки перчатку, внимательно рассмотрел кисть и хмыкнул. Кожа стала заметно светлее, но руки определенно мои, и это не может не радовать. Я вернул перчатку на место и в предвкушении улыбнулся. С этим закончил, пора посмотреть, что там у нас с характеристиками и талантами.

Крис (Веном) [проклятый], уровень 181.

Рыцарь Смерти [специализация не выбрана]. [217 очко призыва].

**Раса – дреу, неигровой персонаж 1-го ранга.
Вес характеристик: 1: 50**

Исчадие Тьмы

Мастер-убийца

Мастер применения ядов

Мастер подлого боя

Темный жрец Ушедших богов

Убийца квинты Филаты

Великий Мастер Скрытности

Любимец Коварной богини

Характеристики:

Внимание! У Вас есть 860 нераспределенных очков характеристик.

Ловкость: 10x50 + 600 [1100] 1320 – благословение Идриса.

5,66 % – шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5 % – базовый, 0,66 % – от параметра «ловкость».

Сила: 10x50 [500] 500

118,1 % – увеличение наносимого физического урона:
100 % от параметра сила, 18,1 от экипировки;

23,1 % – увеличение показателя брони: 5 % от параметра
сила, 18,1 % от экипировки;

1000 кг – максимальный переносимый вес.

**Здоровье: 10x50 + 600 [1100] 1320 – благословение
Идриса**

13 200 – единиц жизни.

Запас сил: 10x50 [500] 500

5000 – единиц энергии.

Дух: 10x50 [500] 5000

10,00 % – регенерация энергии и маны в бою: 5 % базовый
+ 5 % от параметра «дух»;

10,00 % – регенерация маны и энергии вне боя: 5 % базовый
+ 5 % от параметра дух»;

7,24 % – регенерации жизни в бою: 7,24 % от экипировки;

13,62 % – регенерации жизни вне боя: 5 % базовый + 5 %
от параметра «дух», 3,62 %
от экипировки.

Интеллект: 10x50 [500] 5000

50 000 – единиц маны.

Броня: [9 160]

(71,4 % поглощения физического урона).

Стойкость: 77 %.

Внимание! Вам необходимо выбрать специализацию!

Защита от заклинаний:

магии Воды: 84 %;

магии Воздуха: 50 %;

магии Земли: 65 %;

магии Огня: 65 %;

ментальной магии: 95 % [*Любимец коварной богини*];

магии Тьмы: иммунитет [*Исчадие Тьмы*];

природной магии: 65 %;

магии Света: 10 %.

Профессии и сопутствующие умения:

Травничество: 209 [Слышащий травы]

Алхимия: 217 [На пути к мастерству]

Целитель I [новичок];

Эликсиры I [новичок];

Настои I [новичок];

Зелья I [новичок];

Яды III [эксперт];

Ловушки II [ученик];

Бомбы I [новичок];

Познание сути вещей II [экспериментатор].

Взлом 153 [подмастерье].

Умения и навыки [активная панель]:

Невидимость XII;

Уход в Тень II;

Тень Тьмы.

Пассивные навыки:

Плащ Теней VII;

Теневое зрение VII

Увеличение обзора из состояния невидимости + 5 %;

Увеличение скорости передвижения в невидимости + 5 %;

Бонус к урону при использовании кинжалов + 2 %.

Отношения с остальными расами:

люди – ненависть;

эльфы – ненависть;

орки – ненависть;

гномы – ненависть;

дроу – ненависть [Старший Дом Кладд – уважение; Стар-

ший Дом Алеан – уважение];

демоны – ненависть;

лимб – ненависть [доминион Арката – уважение].

Отношения с высшими существами:

Бел – благосклонно;

Ллос – благосклонно;

Шера – дружба.

Внимание! Выбрав себе покровителя, Вы получите дополнительные усиления.

Ракот – бог Жестокости и Вероломства;

Кильфата – богиня Смерти и Перерождения;

Вилл – бог Мучительной Смерти;

Гоас – бог Естественной Смерти;

Каардакс – бог Страданий, Покровитель Самоубийц

Задания:

«Освобожденная Смерть I» – в процессе выполнения;

«Проклятая душа Карулла» – в процессе выполнения;

«Мать Корнелия» – выполнено, можно сдать;

«Завет Ушедших II» – в процессе выполнения;

«Обретение сущности» – провалено.

М-да... Я вздохнул, сдвинул в сторону текст меню и снова потянулся за фляжкой. Вот же черт! Тут у кого хочешь закружится голова. Столько всего, и нужно обязательно попытаться все это учсть! Иначе как профессионалу – грош мне цена. Я сделал глоток кофе и поморщился. Надо еще эликсиров наварить обязательно, чтобы не нюхать эту вонь постоянно. Но это-то не забуду. А вот все остальное...

С характеристиками частичный облом: те, что на экипировке, не идут по заявленному весу, так что в темные властелины мне пока дорога заказана. Однако все остальное такое, что закачаешься. *Невидимость! Уход в Тень! Плащ Теней! Теневое Зрение!*

Подозреваю, что у дроу-НПС последние два перка изучены автоматически, но вряд ли без вмешательства Бела они у меня были бы такого высокого уровня. Ачивка *Великого мастера скрыта* – позволит прятаться в тених и прыгать в инвиз прямо в бою, сбрасывая с себя все эффекты, затрудняющие передвижение. Мудрец сказал – Мудрец сделал, полученные достижения остались со мной, и хрен теперь Ллос меня со всем этим багажом обнаружит.

Кольца, амулет и кинжалы я пока не надел, но то, что на мне, теперь работает в плюс. Восемнадцать процентов к урону и рейтингу брони! Семь процентов к регену здоровья в бою. И сопротивления нужно обязательно максить, а то пока максимальная только Вода. Прилетать мне будет гораздо

сильнее, и неохота уйти на перерождение с одного-двух файерболлов. Кстати, то кольцо, что выпало с Филаты, даст еще пять процентов к максимальному Свету, и по итогу этот резист с ростом уровня можно будет разогнать процентов до семидесяти. Что еще? Нежить к ядам имунна, но это к ядам. С конвертацией яда в Истинную Тьму урон по андедам будет проходить целиком.

Вот только не пойму, почему у меня все характеристики сейчас по десять? Хотя сумка разбойника теперь неактивна. Система, видимо, посчитала общий вес вещей и решила, что меня этим весом расплющит? Возможно. И еще покровители... Из всех богов симпатию вызывают только Гоас и Кильфата. Однако это совсем ничего не значит, нужно смотреть по бонусам. К Виллу, правда, идти неохота: там же, наверное, придется кого-то пытаться. А ведь смешно сказать, но я теперь тоже стал Дважды Проклятым. Солнечный свет и колечко. Но Вилла-то хоть проклинали за дело...

Ладно, информации по бонусам у меня сейчас нет, так что подумаю об этом позже. Характеристики пока трогать не буду, их нужно смотреть по талантам. С бонусами души мне, скорее всего, придется отыгрывать призывателя. Я не очень люблю подобные классы, но люблю-не люблю – дело десятое. Нормальный игрок всегда выберет лучшее, да и второй раз таланты у меня сменить уже не получится.

Я сделал из фляжки глоток, вздохнул и убрал ее в сумку. На часах почти полночь, и чувствую, ночка мне предстоит

веселая.

Глава 5

Древо талантов Рыцаря Смерти выглядело достаточно необычно и совсем не походило на то, которое я знал. У НПС отсутствовали проходные таланты и, в отличие от ДК-игроков, тут обнаружилась ветка призыва. Нет, скелетов и прочую нечисть игроки призывать могли, но эти таланты были разбросаны по всему древу и нежить призывалась, как правило, ненадолго. Если мне не изменяет память, то игрок-ДК имел только одного постоянного прислужника, но и тот был выведен за баланс, поскольку в PvP не участвовал. Тут другое... У неписей все оказалось намного интереснее.

Ветка силы – танк и мили дд. В этом билде ДК почти ничем не отличается от воина, если не считать того, что Рыцарь Смерти не заточен под парные клинки.

Чары – это тот же паладин, использующий Тьму вместо Света, а вот призыв... Призыв меня реально порадовал. Я и предположить не мог, что у ДК-НПС в арсенале есть такой прикольный ассортимент тварей. Скелеты, костяные гончие, пауки, гули и даже какие-то урмы. Впрочем, удивляться тут особенно нечему, ведь Рыцари Смерти у местных считаются командирами мертвого войска, и в табели о рангах у андедов я сейчас что-то вроде эрантийского рыцаря. У дроу гиссом так и не стал, но зато у андедов теперь благородный. Хм-м...

Вот интересно, среди Рыцарей-НПС есть ещё хоть кто-то

живой? Сложный вопрос и, подозреваю, что, выбери я расу нежити – второй раз бы умирать не пришлось. Смерть на самом деле – ерунда. Уровни я себе подниму, их падение – смешная компенсация за возможность есть, пить и спать с красивыми женщинами. М-да...

Отогнав появившийся перед внутренним взором образ обнаженной богини, я вздохнул и с досадой покачал головой. Какого черта она все никак не отлипнет?! У меня же девяносто пять процентов в ментале! Или... или, может быть, ментал тут совсем ни при чем? Не знаю... Я всегда считал, что секс между людьми возможен лишь при глубокой симпатии, а сейчас... Я ненавижу эту тварь! Ненавижу и... и безумно хочу.

Ладно, все это лирика, у меня тут есть дела поважнее. Я еще раз пробежал ветку призыва взглядом и задержал его на двух похожих иконках. *Призыв Скелета* и *Призыв Скелета (душа)*. Хм-м... Получается, что размер отряда Рыцаря Смерти определяется только очками призыва, которые выдаются по одному за каждый уровень. На простого скелета потребуется пять очков, пять тысяч маны и чей-нибудь труп. Хотя труп – это я образно; кости, что лежат у входа, тоже вполне подойдут для этой цели. Сейчас, благодаря двадцати-процентной надбавке, у меня двести семнадцать очков, так что без вложений души я могу призвать сорок три скелета сто восемьдесят первого уровня с шестьюдесятью пятью тысячами ХП у каждого. В момент призыва нужно определить,

какой именно тебе нужен боец. Всего три на выбор: воин, лучник и маг, причем последний может выступать в роли хилера нежити. Экипировка на призванном скелете будет соответствовать его уровню и классу. В случае гибели повторный призыв – через сутки.

Охренеть... Игровой баланс? Да? Серьезно? Баланс исчез в день последнего обновления, и меня, наверное, можно назвать удачливым парнем, хотя никому бы не пожелал пережить то, что пережил я. Страх, боль, предательство, пытки, полгода тоски... И ведь ничего еще не закончилось...

Я вздохнул, уселся поудобнее и сфокусировал взгляд на второй иконке:

Призыв скелета I (душа)

Требуется: 20 очков призыва.

Требуется: 20-ый уровень.

Требуется: Рыцарь Смерти (Путь Души).

Требуется: труп любого существа соответствующего размера или крупнее.

Требуется: вложение души 1 %.

Время произнесения – 10 секунд.

Затраты маны: 400 единиц.

Призывает покорного Вашей воле скелета (маг, маг-хилер нежити, воин, стрелок).

Свободных характеристик: в соответствии с уровнем [904 для 181 уровня].

Особенности:

Уровень скелета равен уровню призывателя.

*Вес характеристик от навыка: **Сила Призывателя.***

Возможность экипировки;

Расширенное меню управления;

Подчинение голосовым и мысленным командам;

Возможность повторного призыва в случае гибели;

Урон от стрел снижен на 80 %;

Урон от дробящего оружия увеличен на 50 %.

Силу Призывателя сейчас можно апнуть до сорокового уровня, а если еще и нормально экипировать... Нет, конечно, сорок три скелета – это очень весомый аргумент в любом споре, но тут... Девятьсот четыре свободные характеристики и возможность экипировки! Это же десяток костяных терминаторов! Приколно, но нужно все просчитать. Я глотнул кофе из фляжки, выгнал из головы посторонние мысли и целиком погрузился в расчеты.

Вообще, если хочешь выпрямить руки, нужно больше драться с себе подобными. PvP – лучшее лекарство от криковых рук. Это мнение бытует еще с начала века, с момента расцвета ММО РПГ. А вот чтобы научиться побеждать равноуровневых соперников, ты обязан поиграть всеми классами, чтобы понимать, что противник может тебе противопоставить. В «Арконе», к сожалению, несколько персонажей

иметь было нельзя, поэтому приходилось часами корпеть над гайдами, раскладывать за каждый класс таланты и прикидывать варианты эквиपा.

Собственно, ничего сложного в составлении билда нет. Пара-тройка контролей, вложиться в правильные удары и выбрать оптимальное AoE. Так-то так, но мне нужно использовать по максимуму все имеющиеся у меня бонусы. Урон мечами, яды, *Невидимость*... Да у меня на двух масштабируемых кольцах сейчас тридцать шесть с небольшим процентов плюсом к постепенному урону, а если ещё вспомнить бонусы Зейра... Каким идиотом нужно быть, чтобы все это не реализовать? У меня сейчас сто семьдесят два свободных очка таланта, а выбрав специализацию призывателя, в «бой» и в «чары» я в сумме смогу вложить пятьдесят семь. От этого и будем плясать.

Четыре часа мне понадобилось, чтобы определиться с билдом. Затекала спина, поэтому я поднялся и начал прогуливаться туда-обратно вдоль стола, провожаемый пустыми взглядами лежащих на нем черепов. Из Хранилища не выходил: выйду только в новом обличье. Ещё с полчаса перебрасывал в калькуляторе характеристики, пока, наконец, не решил, что достаточно. Сомневаться и раздумывать можно целый год, но пустое это. Посчитал, пару раз проверил – и можно раскладывать. Успокоив себя таким образом и отогнав сомнения, я открыл страницу характеристик и быстро раскидал свободные очки.

Ловкость: 100x50 + 600 [5600] 5 600

7,80 % – шанс нанесения критического урона физическими атаками: 5 % базовый, 2,80 % от параметра «ловкость»;
28,00 % – снижение урона при падении с высоты.

Сила: 240x50 [12 000] 14 400 – благословение Идриса.

Увеличение наносимого физического урона: 18,1 % от экипировки, 2 % от звания, 2 880 % от параметра «сила», 3 % от достижений;

Увеличение показателя брони: 144 % от параметра «сила», 18,1 % от экипировки, 2 % от звания.

28 800 кг – максимальный переносимый вес.

Здоровье: 240x50 + 600 [12 600] 15 120 – благословение Идриса.

151 200 – единиц жизни.

Запас сил: 100x50 [5000] 5000

50 000 – единиц энергии.

Дух: 30x50 [1500] 1500

20,00 % – регенерация энергии и маны в бою: 5 % базовый +15 % от параметра «дух»;

20,00 % – регенерация энергии и маны вне боя: 5 % базовый +15 % от параметра «дух»;

7,24 % – регенерации жизни в бою: 7,24 % от экипировки;
23,62 % – регенерации жизни вне боя: 5 % базовый +15 %
от параметра «дух», 3,62 % от экипировки.

Интеллект: 210x50 [10 500] 10 500

105 000 – единиц маны.

Увеличение урона от заклинаний: 2 100 % от параметра
«интеллект», 2 % от звания, 3 % от достижений.

10,25 % вероятность нанесения критического урона за-
кливанием: 5 % – базовый, 5,25 % от параметра «интел-
лект».

Двадцать очков в дух, по девяносто в ловкость и в за-
пас сил, по двести тридцать в здоровье и силу и оставшиеся
двести очков в интеллект. Ловкость разгонять смысла нет,
она больше не является основным параметром. Криты те-
перь придется набирать на эквипе. Пятидесяти тысяч энер-
гии хватит вполне, а с учетом бонуса Шеры и двадцати про-
центов регена – еще и останется. Двести в интеллект – он
мне сейчас тоже необходим, неохота терять вкусные бонусы,
да и AoE в «чарах» выглядит посolidнее.

Закончив с раскладкой, на всякий случай прислушался к
себе, пытаясь оценить, стал ли я хоть немного умнее от на-
столько разогнанной характеристики, но перед глазами сно-
ва почему-то возникла Ллос... в каком-то непонятном, но,
как всегда, прозрачном халатике. Я пару мгновений любо-

вался прелестями богини, потом сплюнул в пыль, потряс головой и открыл ветку **пути Силы**. Мозгов с увеличением интеллекта, по ходу, только уменьшилось; хорошо хоть, заранее продумал, что и куда вкладывать.

«Порыв темного рыцаря I»

Радиус действия 3 – 10 м.

Требуется: 20-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 500.

Восстановление: 60 сек.

Вы прыгаете к противнику, нанося ему 100 % физического урона дополнительно к базовому от оружия, и оглушаете его на 1 секунду. Все противники, находящиеся в радиусе 1 м от цели, у которых показатель силы ниже, чем у Вас, опрокидываются на землю.

«Сокрушение I»

Требуется: 10-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Требуется: дистанция ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 200.

Восстановление: 3 сек.

Вы атакуете противника, нанося 50 % физического уро-

на дополнительно к базовому урону от оружия. Шанс нанесения критического урона повышается на 1 % сроком на 2 секунды.

«Казнь I»

Требуется: 10-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Требуется: дистанция ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 200.

Восстановление: 3 сек.

Вы атакуете противника, нанося 50 % физического урона дополнительно к базовому урону от оружия. В случае если у противника осталось меньше 20 % хит-пойнтов, Ваши атаки наносят дополнительно 10 % физического урона.

«Мастерство парирования I»

Требуется: 10-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Пассивный навык.

При парировании атаки противника в ближнем бою Вы получаете:

50 % урона в том случае, если показатель силы противника выше.

20 % урона в том случае, если показатель силы противника ниже.

*При парировании заклинания противника Вы получаете:
80 % урона от этого заклинания.*

У ДК-НПС больше двадцати атакующих навыков, но мне больше всего подходят *Сокрушение* и *Казнь*. Эти удары должны неплохо работать в связке. *Порыв* тоже прикольная штука, и не потому, что за последние полгода я напрыгался так, что любая блоха обзавидуется. В сочетании с *Аурой Тьмы* этот навык позволит мне мгновенно выносить целые паки.

Я перевёл взгляд на ветку «чар» и пробежал глазами выбранные там навыки:

Аура Тьмы I

Требуется: 50-ый уровень.

Радиус действия: 2 м вокруг заклинателя.

Мгновенное действие.

Затраты маны: 5 000.

Затраты здоровья: 1 % в секунду.

Длительность действия: не ограничено.

Жертвуя жизненные силы, Вы создаете вокруг себя область оскверненной земли, которая наносит Вашим противникам 20 % урона магией Тьмы (в секунду) дополнительно к базовому магическому урону оружия, не задевая при этом призванных Вами существ.

Капкан Скверны I

Требуется: 20-ый уровень.

Мгновенное действие.

Радиус действия 20 м.

Время действия: 2 секунды.

Затраты маны: 300 единиц.

Время восстановления: 30 секунд.

Вы создаете в выбранном месте область диаметром 2 метра. Все существа, оказавшиеся в этой области или зашедшие в нее, сковываются оковами Скверны на время действия заклинания.

Призрачная хватка I

Требуется: 15-ый уровень.

Мгновенное действие.

Время действия: 2 секунды.

Радиус действия: 20 м.

Затраты маны: 200 единиц.

Время восстановления: 30 секунд.

Стягивает горло противника призрачной удавкой, прерывая чтение заклинания, и накладывает немоту сроком на 2 секунды.

У меня нет и не будет магического урона на оружии, но мне, собственно, оно и не нужно. Кольцо и звание дают сейчас больше двух тысяч урона Истинной Тьмой. Это пример-

но как два масштабируемых посоха. Тактика боя элементарна: *Аура* – *Порыв*, и, пока опрокинутые на землю mobs сгорают в пламени Ауры, я обрабатываю оглушённую цель, чередуя *Сокрушение* с *Казнью*. Благодаря благословению Зейра, Аура с каждой секундой будет дамажить на двадцать процентов сильнее. Ещё и яд на мече... Как только цель выходит из стана, врубаю *Тень Тьмы* и еще десять секунд дамажу критами. Затем отключаю Ауру и ныряю в инвиз – к тому времени на цели уже повиснут призванные мною скелеты.

Основная проблема в том, что, с точки зрения НПС, у меня катастрофически мало здоровья. Три-четыре хороших удара – и я отправлюсь на перерождение, поэтому урон мне желательно не получать. Конечно, можно увеличить здоровье, забив на силу с интеллектом, и полностью положиться на призванных существ, но чем я тогда буду отличаться от среднестатистического ДК? Надеяться на мобов? Спасибо, обойдусь. Я лучше реализую бонусы и буду стеклянной пушкой¹¹... К слову, с призывом тоже не все так просто, и, погоняв в калькуляторе таланты, я понял, что могу играть только через скелетов. Нет, конечно, хотелось бы доползти до триста пятидесятого и призвать себе костяного дракона, а на четырёхсотом превратить его в драколича, но это, увы, не мой путь. Слишком много нужно потратить очков талантов, а у

¹¹ Стеклянная пушка – термин ролевых игр, означающий несбалансированно прокачанного игрока, максимально прокачавшего урон в ущерб защите. Он способен первой же атакой вынести противника более высокого уровня, но, в то же время, не может выдержать удар даже низкоуровневых противников.

меня с этим делом напруг. Скелеты – тоже неплохой выбор. На двухсотом уровне, потратив всю доступную душу, я превращу их в мертвый, а на трехсотом они станут Рыцарями Смерти.

Ладно, пора уже делать выбор...

Я с сомнением оглядел помещение, негромко прошептал молитву Ктулху, помянул Сату и нажал кнопку выбора специализации.

Поздравляем! Вы выбрали путь Души. Отныне...

Отмахнувшись от системных строк, я быстро разложил очки по выбранным навыкам, перетащил их на активную панель, затем надел кольца с амулетом и вынул из сумки меч.

Длинный клеймор решимости.

Меч: Двуручное.

Прочность: 937/1000.

Необычный.

Для уровня 175.

Урон: 450 – 550,

+75 к силе,

+100 к здоровью,

+1 % нанесения критического урона физической атакой.

Вес 5 кг.

Я протаскал его полгода, и вот же, блин, пригодился. Прямой, чуть тронутый ржавчиной двуручник с длинной рукоятью и широким клинком. Общая длина – чуть больше полутора метров. Крестовидная гарда, дужки прямые, сужаются к концам и направлены от рукояти к клинку. Навершие – небольшое и круглое, кожаная оплётка частично сгнила, но это совсем не критично. В руках этот грозный на вид меч ощущается не тяжелее теннисной ракетки. В реале, учитывая, что сила удара двуручным мечом сильно зависела от инерции – это было бы серьезным минусом, но тут не реал. С моим показателем силы мне на все эти условности плевать.

Стараясь не задеть черепа на столе, я сделал пару пробных выпадов и, полностью удовлетворённый результатом, ещё раз оглядел выбранные навыки.

«Порыв темного рыцаря X».

Радиус действия 8 -30 м.

Требуется: 180-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 20 000.

Восстановление: 60 сек.

Вы прыгаете к противнику, нанося ему 200 % физического урона дополнительно к базовому от оружия, и оглушаете его на 10 секунд. Все противники, находящиеся в радиусе 5 м от цели, у которых показатель силы ниже, чем у Вас,

опрокидываются на землю и получают дебафф оглушения сроком на 5 секунд.

«Сокрушение X».

Требуется: 180-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Требуется: дистанция ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 10 000.

Восстановление: 3 сек.

Вы атакуете противника, нанося 150 % физического урона дополнительно к базовому урону от оружия. Шанс нанесения критического урона повышается на 10 % сроком на 2 секунды.

«Казнь X».

Требуется: 180 уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Требуется: дистанция ближнего боя.

Мгновенное действие.

Затраты энергии: 10 000.

Восстановление: 3 сек.

Вы атакуете противника, нанося 150 % физического урона дополнительно к базовому урону от оружия. В случае если у противника осталось меньше 20 % хит-пойнтов, Ваши атаки наносят дополнительно 100 % физического урона.

«Мастерство парирования X».

Требуется: 180-ый уровень.

Требуется: двуручное оружие ближнего боя.

Пассивный навык.

При парировании атаки противника в ближнем бою Вы получаете:

30 % урона в том случае, если показатель силы противника выше.

0 % урона в том случае, если показатель силы противника ниже.

При парировании заклинания противника Вы получаете:

50 % урона от этого заклинания.

Аура Тьмы III

Требуется: 150-ый уровень.

Радиус действия: 6 м вокруг заклинателя.

Мгновенное действие.

Затраты маны: 50 000.

Затраты здоровья: 3 % в секунду.

Длительность действия: не ограничено.

Жертвуя жизненные силы, Вы создаете вокруг себя область оскверненной земли, которая наносит Вашим противникам 60 % урона магией Тьмы (в секунду) дополнительно к базовому магическому урону оружия, не задевая при этом призванных Вами существ.

Капкан Скверны VII

Требуется: 110-ый уровень.

Мгновенное действие.

Радиус действия 34 м.

Время действия: 14 секунд.

Затраты маны: 10 000 единиц.

Время восстановления: 30 секунд.

Вы создаете в выбранном месте область диаметром 5 метров. Все существа, оказавшиеся в этой области или зашедшие в нее, сковываются оковами Скверны на время действия заклинания.

Призрачная хватка VII

Требуется: 105-ый уровень.

Мгновенное действие.

Радиус действия: 34 м.

Затраты маны: 10 000 единиц.

Время восстановления: 30 секунд.

Стягивает горло противника призрачной удавкой, прерывая чтение заклинания, и накладывает немоту сроком на 14 секунд.

«Порыв темного рыцаря X» – 288 554 – 299 559 урона Истинной Тьмой.

«Сокрушение X» – 240 462 – 249 633 – урона Истинной Тьмой.

*«Казнь X» – 240 462 – 249 633 – урона Истинной Тьмой.
336 647 – 349 486 – урона Истинной Тьмой, если у противника меньше 20 % ХП*

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.