

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ

ПОСМЕРТИЕ

Руины
Вудстоуна

LITRPG

Книга
вторая

16+

Посмертие

Андрей Ефремов

Посмертие-2. Руины Вудстоуна

«Автор»

2022

Ефремов А.

Посмертие-2. Руины Вудстоуна / А. Ефремов — «Автор»,
2022 — (Посмертие)

Оникс оказался в крайне затруднительном положении. Судьба забросила его в самое сердце вражеских земель, где за каждым поворотом может поджидать опасность. Времени на выполнение задания остаётся всё меньше. Объединение света с каждым днём очищает всё бóльшую площадь уничтоженного королевства Вудстоун, и риск, что скрытое хранилище правящей династии будет обнаружено, стремительно возрастает. Сумеет ли Оникс скрыться от преследующих его по пятам врагов и опередить загадочный орден огнеликих, который по неведомой причине словно магнитом тянет к руинам Вудстоуна? На этот вопрос может дать ответ лишь время.

Содержание

Глава 1 Стихийный алтарь	5
Глава 2 Прощальный подарок	11
Глава 3 Проблемы	17
Глава 4 Дела торговые	24
Глава 5 Эхо	30
Глава 6 Клятва	37
Глава 7 Легенда	43
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Андрей Ефремов

Посмертие-2. Руины Вудстоуна

Глава 1 Стихийный алтарь

– Времени мало, осмотри зал на предмет тайников и не вздумай распределять свободные очки обучения. Я постараюсь активировать стихийный алтарь, новые классовые умения и навыки помогут нам скрываться от Хантеров.

– Ты знаешь, а я беру свои слова обратно, от странников могут быть не только неприятности, – хитро улыбнувшись, ответил Федун и отправился выполнять приказ.

Помимо ключа-активатора, в теле Скорпиуса система подсветила уцелевший хитин панциря и ядовитую железу, пометив их как ценные ингредиенты, да и мясо, я уверен, чего-то стоит, но разделять тушу сейчас точно некогда. Хантеры вот-вот обнаружат исчезновение Лики, а мы ещё не нашли другой выход из инстанса. Не знаю, сколько врагам потребуется времени, чтобы разобраться в ситуации, но проверять, на что они способны, как-то не хочется.

Повреждённый каменный диск в центре святилища Элунга оказался сложнейшим артефактом, сохранившимся ещё со времён, когда между светлыми и тёмными не случилась кровопролитная война. Этот артефакт позволял подпитывать место силы энергией за счёт жертв. Причём жертва не обязательно должна быть живой или состоять из органики. Любой предмет или даже первоуровневый ингредиент мог выступать в качестве топлива для места силы.

От количества жертвоприношений зависит уровень стихийного алтаря. В былые времена, когда это святилище посещало множество игроков, которые ежедневно приносили разнообразные дары, уровень места силы был высок, но длительное отсутствие активности не пошло ему на пользу. Без подпитки энергией месту силы осталось жить недолго. Скорее всего, это связано с тем, что оно находится на территории, принадлежащей светлым, хотя я могу и ошибаться.

За каждое жертвоприношение игроку начисляются тёмные асы, которые он может потратить на приобретение специфических умений, навыков, заклинаний, знаний или предметов. Причём чем выше уровень стихийного алтаря, тем больше становится список доступных улучшений.

По всей видимости, такие артефакты были установлены лидерами фракций возле каждого места силы, а прилегающая территория превращена в святилище. Не знаю, почему светлые не уничтожили артефакт, возможно, за это предусмотрены колоссальные фракционные штрафы, или они не смогли его найти, ведь руны скрывают его энергию от внешнего мира, а может была и другая, не менее весомая причина, нужно разбираться.

Не знаю, какой уровень стихийного алтаря был у этого места силы в лучшие годы, но к текущему моменту он опустился до первого. Это означает, что мы сможем изучить тут только низкоуровневые умения и заклинания, да и то при наличии нужного количества тёмных асов.

Ладно, будем во всём разбираться по мере поступления новой информации. Ключ-активатор занял своё место в центральной части артефакта. Система уточнила, желаю ли я потратить один из пяти зарядов для активации стихийного алтаря, и предупредила, что тот, кто активирует алтарь, становится хранителем святилища с полным админским доступом ко всем его функциям.

После подтверждения кристалл вспыхнул тьмой, которая очень быстро начала распространяться по каменному диску, зажигая всё новые руны. Когда процесс дошёл до повреждённой части, из трещины что-то заискрилось, как будто в электрических цепях произошло замыкание, но поломка, видимо, была не критичной, и процесс стабилизации стихийного алтаря продолжился.

Спустя долгих пять минут система оповестила об успехе операции. Все руны равномерно светились тьмой, создавая замысловатый узор своими переплетениями.

– Стихийный алтарь тьмы. Уровень 1. Количество доступной тёмной энергии – 985 234 единицы. Скорость передачи энергии: 1000 единиц в минуту. Желаете подключиться к алтарю?

О да, этого я сейчас желаю больше всего на свете. Источник тут же начал стремительно заполняться тёмной энергией, а перед глазами появилось окно с множеством вкладок.

По мере изучения ассортимента глаза начинали светиться от радости. Столько полезных плюшек для тёмного мага мне ещё видеть не приходилось. Если каждый светлый имеет возможность строить свой билд таким способом, то я им очень завидую. Тут даже есть специальная вкладка конструктора, куда можно внести параметры своего персонажа и наблюдать за изменениями, в зависимости от выбранных умений, навыков или заклинаний, рассчитывать урон и делать ещё множество действий. Невероятно полезная функция.

Но, как говорится, бесплатный сыр бывает только в мышеловке. За всё нужно платить тёмными асами, которых у нас на данный момент нет. Ситуация неприятная, но не критичная. Кое-что из вещей можно пожертвовать алтарю и получить немного наличности. Одни только кинжалы Лики могут потянуть на довольно кругленькую сумму, а первоуровневые умения и навыки стоят не очень дорого.

– Я ничего не нашёл, – отвлёк меня Федун не очень хорошей новостью.

Я рассчитывал, что вещи из тайников увеличат наш капитал, но придётся довольствоваться тем, что есть у нас с собой.

– Все накопленные богатства вываливай на алтарь, нам нужны тёмные асы, – скомандовал я и первым опустошил свой инвентарь. В ход пошло всё, что я успел накопить за те несколько дней, что провёл в шахте: остатки руды, слитки металла, самоцветы, ну и трофейные кинжалы, естественно. Также мы отволокли на алтарь туши скорпионов. Единственное, что я сделал, – это вырезал ядовитую железу из босса, у меня есть идея, как её можно использовать. Главное, чтобы хватило времени.

После запроса подтверждения от системы алтарь вспыхнул, все предметы исчезли, и на мой виртуальный счёт поступило 318 тёмных асов. Мысленно пересчитав стоимость пожертвованных товаров, пришёл к выводу, что один тёмный ас эквивалентен по стоимости одному золотому, что облегчает подсчёт.

– Твой пет подрост, – вываливая содержимое инвентаря на алтарь, мимоходом бросил Федун.

И действительно, я только сейчас заметил, что Мрак сильно вырос и окреп. Таблица статуса друга ответила на все вопросы. За участие в столь эпичном бою система начислила котёнку сразу два уровня. Мрак достиг заветной десятки и теперь является подростком. Мне нужно выбрать по пять активных и пассивных навыков из довольно обширного списка, и цветовая индикация говорит, что некоторые из предложенных вариантов необычные и редкие, но заниматься таким важным вопросом лучше в спокойной обстановке.

– Стихийный алтарь слабый, но выбор навыков и предметов довольно большой. Выбери тщательно, неизвестно, когда в следующий раз подвернётся шанс получить доступ к такой обширной базе знаний, – посоветовал я гоблину, а сам открыл таблицу статуса. Перед тем как начать продумывать свой билд, нужно узнать, чем меня наградила система во время боя с боссом.

Умения 9\11. Энергетический фантом (классовое). Уровень 1. Умение позволяет тёмному магу создавать свою точную копию, которая переключает на себя агрессию монстров. Фантом обладает таким же набором характеристик, что и призвавший его тёмный маг, и исчезает после окончания времени действия умения или обнуления прочности. Внимание, фантом не способен наносить урон. Длительность действия: 1 минута. Активация: 500 маны.

Умение мне досталось невероятно полезное, а если представить, во что оно сможет перерасти со временем, аж дух захватывает. Перед глазами сразу предстала картинка, где я с помощью перков увеличиваю количество фантомов, снимаю ограничение по нанесению урону и начинаю уничтожать своих врагов пачками. Но пришлось спуститься с небес на землю и заняться текущими делами, слишком многое надо успеть сделать, пока не нагрянули Хантеры.

Следующий час я безостановочно листал многочисленные вкладки и пытался вместить все хотелки, которых, к слову, было очень много, в мой весьма скромный бюджет. Гоблин справился с поставленной задачей быстрее, но и средств в его распоряжении было куда меньше. Он хоть и провёл в шахте целых два года и имел возможность скопить кое-какую сумму на чёрный день, но всё же шахта с низовыми ресурсами не может сделать тебя миллионером. Если, конечно, ты не являешься её владельцем.

Мне хотелось приобрести всё, начиная от самых простеньких заклинаний, снижающих броню мобов, до дорогущего жезла с уроном 800 единиц. С большим трудом я обуздал жадность и начал более конструктивный поиск.

Прежде всего мне нужно заклинание, которое позволит обнаруживать невидимок. Хантеры преподали хороший урок, который я запомню надолго. Среди довольно внушительного списка заклинаний всех мыслимых классов отыскалась подходящая для тёмного лекаря редкая абилка. Что интересно, количество доступных заклинаний конечно. Например, редкие скиллы, подсвеченные системой жёлтым, единичны, а возле обычных, белых, стоит цифра 10.

– Поиск жизни (классовое). Уровень 1. Позволяет тёмному магу видеть жизненные потоки живых существ. Внимание, заклинание работает в симбиозе с кражей жизни и после активации повышает коэффициент поглощения жизненной силы на 10%. Ограничения применения: только тёмные. Внимание, светлые маги способны маскировать свою жизненную энергию. Чем выше уровень заклинания, тем больше шанс обнаружить светлого мага под маскировкой. Активация: 500 единиц тёмной энергии. Длительность действия: 5 минут. Перезарядка: 10 минут. Требования: класс тёмный лекарь, умение магия тьмы уровень 3, интеллект 25, тёмный источник 30, мудрость 30. Стоимость покупки: 80 тёмных асов. Внимание, для активации заклинания требуется одно свободное очко обучения.

После подтверждения покупки в инвентаре появился кристалл с заклинанием. Да, я не смогу им воспользоваться прямо сейчас. Не хватает владения магией тьмы. Но до третьего уровня осталось не так уж и долго, а два пункта в интеллект я могу вложить уже сейчас, так что брать надо обязательно.

Как только 80 тёмных асов списались с виртуального счёта, иконка в общем списке посерела, и на ней появился таймер. Ещё три месяца никто не сможет купить это заклинание. Нам повезло, что к этому алтарю никто не подключался длительный период времени, и кулдаун у всех, даже самых редких, заклинаний из доступного списка давно прошёл. Во время поиска мне попадались редкие конструкты для боевых магов с весьма приличным уроном, но классовые ограничения не позволяют мне их изучить, да и стоимость у боевых заклинаний значительно выше.

А вообще, мне вспомнился разговор Сали и Флэйма. Пленивший меня маг утверждал, что самое простое заклинание можно купить за 100 золотых. С учётом новой информации можно сделать вывод, что верхушка светлых подмяла под себя все стихийные алтари, скупает заклинания по откату, а потом продаёт их втридорога обычным игрокам. Поистине жадность некоторых, так сказать, разумных не знает границ. Может, это и есть проявления проклятья Властелина, о котором говорил Серебряный рыцарь? Других объяснений такой безмерной алчности у меня нет.

Следующим пунктом плана в моём большом списке покупок было приличное оружие. Мой простенький жезл морально устарел ещё в тот момент, когда я даже не начал им пользо-

ваться. Не знаю, издевался ли Галиф, когда поручил Риане и Сергану передать столь убогий предмет потенциальному союзнику, или у него действительно не было ничего лучше.

Топовые модели, которые есть в базе данных алтаря, мне не по карману, но думаю, что я могу себе позволить потратить асов 100. Пробежавшись по остальным пунктам списка и узнав порядок цен, убедился в том, что моих финансов хватит для покупки всего необходимого, и перешёл во вкладку магического оружия.

Прелесть работы с алтарём заключалась в том, что я могу придать жезлу любую форму. В принципе такая функция логична. Не всем расам удобно работать с традиционными вариантами жезлов. Выбрав из списка подходящий по параметрам и стоимости жезл, представил мой любимый шестизарядный кольт в модификации Стартова Александра и подтвердил покупку.

Ребячество? Возможно, но я не смог устоять перед искушением вновь взять в руку любимый пистолет. Да и целиться из него привычнее. Система благоволит магам, и сам факт наличия такого жезла в специальном слоте для оружия прибавляет к общему урону персонажа нужную цифру. Так что необязательно постоянно держать кольт в руках, во время каста он будет только мешать, но в некоторых ситуациях, когда потребует точный выстрел, работать любимым оружием будет намного проще.

Жезл начинающего мага

Магическое одноручное оружие

Прочность: 250\250

Урон: 350 (тьма)

+5 к интеллекту.

+2 к тёмному источнику.

Ёмкость жезла: 3 заклинания.

Задержка между кастами 3 секунды.

Длительность хранения: 24 часа.

Дополнительное свойство: маскировка. Маскировка работает в симбиозе с артефактом сокрытие сущности и позволяет исказить информацию о заклинаниях и типе наносимого урона.

Требования: навык владения жезлами – 1, уровень – 20, интеллект – 20, мудрость – 20, тёмный источник – 30.

Цена продажи: 90 золотых асов.

Деревянная рукоять пистолета привычно легла в ладонь, и я почувствовал себя намного увереннее. Вот что значит привычное оружие в руках. Система тут же оповестила, что персонаж не соответствует требованиям оружия, и я не могу использовать жезл. Но у меня было решение. Отыскав в списке навыков владение жезлами, потратил 30 тёмных асов для его изучения. Выбрать, каким будет покупной навык, оказалось невозможно. Такое право есть только в случае самостоятельного изучения. Можно было, конечно, подождать, пока навык откроется сам, но меня привлек тот факт, что он будет сразу первого уровня, а не нулевого, как это случается обычно.

Навыки 10\10. Владение магическими жезлами: 1. +2% к урону жезлов (+1 к интеллекту).

Текущие реалии Асдара наложили отпечаток на все предметы. Без маскировки тёмных очень быстро уничтожат, и система делает всё возможное, чтобы этого не допустить. Она стремится к балансу и подкидывает опальной фракции всевозможные бонусы.

Очередным таким бонусом оказалось бесплатное знание, позволяющее модифицировать артефакт сокрытие сущности. Я наткнулся на него, когда перешёл на вкладку со знаниями, где хотел купить рунную книгу и поискать информацию о каких-нибудь полезных ритуалах. Единственным требованием для получения столь желанного знания было наличие профессии артефактор тьмы.

Как и говорила Риана, модификация этого жизненно важного артефакта – весьма сложный и дорогостоящий процесс, требующий наличия весьма специфических ингредиентов, но самое главное – это знать, что делать, а со всем остальным разберёмся.

Следующей покупкой стал рунный словарь, содержащий в себе простейшие руны первого уровня, за 10 тёмных асов. Ничего более продвинутого в базе данных не было, но зато в книге хранилась информация о стандартных рунах вплоть до третьей ступени и начальные знания о принципах построения рунических слов, которые на более высоких уровнях можно будет комбинировать и создавать руническую вязь.

Также в этом разделе наткнулся на один очень полезный ритуал, который позволит создать амулет силы, содержащий определённый объём тёмной энергии. Это позволит не привязываться к походным алтарям силы и пополнять баланс тёмной энергии на ходу. Амулеты менее энергоёмки, чем алтари, и, чтобы изготовить такой амулет, надо сильно заморочиться, но оно того определённо стоит. Со скрипом оторвал от сердца одно свободное очко обучения и вложил его в ритуалистику, тем самым увеличив количество слотов под ритуалы до трёх, и приобрёл небольшую книжку с описанием ритуала за 10 асов.

В кошельке осталось всего 88 тёмных асов, а купить хочется ещё очень многое. Простые заклинания стоят по двадцатке, улучшенные – тридцать пять, необычные – пятьдесят, редкие – восемьдесят. Помимо этого, мне бы не помешала книга по артефакторике, которая стоит ещё 40 монет, и это я не говорю о магической одежде, на покупку которой не рассчитывал изначально, так что придётся хорошенько обдумать все варианты.

Муки выбора терзали меня долго, но ограниченное время толкало к действиям, и я решил сделать упор на заклинания. Без набора проклятий какой я дебаффер? В итоге остановился на двух заклинаниях и одной модификации. Как оказалось, для некоторых уже изученных заклинаний можно приобрести более продвинутую версию с улучшенными показателями. Два недостающих аса мне добавил Федун.

Немощь (классовое). Уровень 1. Снижает физический урон цели на 10%. Ограничения применения: нет. Активация: 450 единиц тёмной энергии. Длительность действия: 60 секунд. Перезарядка: 15 секунд. Требования: умение магия тьмы уровень 2, тёмный источник 25, интеллект 25, мудрость 25. Стоимость покупки 35 тёмных асов.

Слабость (классовое). Уровень 1. Снижает физическую защиту цели на 10%. Ограничения применения: нет. Активация: 300 единиц тёмной энергии. Длительность действия: 60 секунд. Перезарядка: 10 секунд. Требования: умение магия тьмы уровень 1, тёмный источник 20, интеллект 20, мудрость 20. Стоимость покупки 20 тёмных асов.

Улучшенное касание тьмы (классовое). Уровень 3. Магический урон по светлым созданиям: 500 + интеллект + урон оружия (тьма). Исцеление тёмных созданий: 500 + интеллект + урон оружия (тьма). Шанс оглушить противника на 10 секунд 30%. Ограничения применения: нет. Дистанция применения: 12 метров. Активация 400 единиц тёмной энергии. Перезарядка 20 секунд. Требования: нет. Стоимость покупки 35 тёмных асов.

На модификацию своего базового заклинания пришлось потратить одно очко обучения, но оно того, несомненно, стоило. Теперь я могу восстанавливать союзникам больше тысячи хп за каст, что существенно повысит выживаемость группы. Надо будет при возможности повысить уровень касания тьмы до пятого. Я очень надеюсь, что появится возможность масс хила. Но теперь, когда в моем распоряжении появилось столько разнообразных умений и заклинаний, требующих прокачки, я не знаю, когда до этого дойдут руки.

Ну и финальным аккордом я избавился от дневного штрафа на урон. Бонус за первое убийство пришёлся как нельзя кстати. Теперь можно будет качаться сутками напролёт. Если, конечно, удастся модифицировать сокровище сущности. Эх, ещё бы отменить штраф на дневную регенерацию маны, но не всё сразу, и так, благодаря Хантерам, удалось серьёзно приподняться. Осталось лишь унести ноги.

Неожиданно перед глазами всплыло системное окно с картой святилища. В том тоннеле, откуда мы пришли, возле первой активированной руны пульсировал красный огонёк. Система тут же пояснила маркер надписью: «Внимание, вторжение!» Ага, видимо, это даёт о себе знать админский доступ к функционалу святилища. Очень удобно.

– У нас гости! – крикнул я гоблину, которому дал задание искать на стенах руны магических врат.

– Далеко?

– Ломают первую преграду. Надо ускоряться, нашёл что-нибудь?

– Да. Большие врата с повреждённой формулой расположены в двадцати метрах от алтаря. Также обнаружил кости десяти людей, ну или эльфов, к сожалению, не могу посмотреть на их уши, – скривившись в ухмылке добавил Федун. – Останки странные. Кости обуглены, как будто их сожгли заживо, но они располагаются на одинаковом расстоянии вокруг алтаря.

– Ты намекаешь, что они проводили ритуал?

– Тебе видней, ты у нас тёмный маг, – буркнул гoblin и замолчал.

Осмотр костей подтвердил предположение гоблина. Жрецы святилища, а, скорее всего, это были именно они, разрушили магическую формулу врат, замуровав себя внутри заживо, а потом заблокировали и другие проходы. Видимо, они были нпсами и не захотели медленно умирать от голода, и провели какой-то ритуал. Может, из-за него светлые так и не смогли отыскать это место силы.

Смерть жрецов была мучительной. Кости были заряжены тёмной энергией под завязку, а может, они обладали большой магической силой, и именно это сказалось на концентрации, не знаю, но факт остаётся фактом. В мои руки попал отличный инструмент для реализации задуманного.

– У тебя ещё остались тёмные асы?

– С десяток, – нехотя ответил гoblin. Делиться деньгами он был явно не намерен.

– У меня есть идея, как напоследок насолить Хантерам и прикрыть их бизнес в этой пещере, но мне нужно десять зелий маны, они как раз стоят по одному асу.

– Я рассчитывал на нечто большее, не факт, что эта шахта единственная.

– В текущих условиях мы не можем вести полномасштабную войну с противником, превосходящим нас как по численности, так и по уровням, но со временем мы вернёмся к этому вопросу. Я узнал, как модернизировать сокрытие сущности, так что с набором уровней проблем быть не должно.

Внешне гoblin никак не отреагировал на новую информацию. Скорее всего, он увидел это знание в базе данных алтаря, просто без нужной профессии не смог им воспользоваться.

– Ты уверен, что успеешь реализовать задуманное?

– Нет, всё будет зависеть от скорости их продвижения, но решать надо сейчас.

– А и хрен с ним, делай что надо, я уже решил, что пойду за тобой, Оникс. Как ты мог заметить, тип я довольно скользкий и с изрядным количеством тараканов в голове, но за своих порву кого угодно, а ты теперь свой.

Я в очередной раз удивился, насколько точно система подстраивает перевод под конкретного человека. Вряд ли он произнёс именно эту фразу, но я услышал то, что наиболее близко по значению именно для меня. Ещё раз взглянув на карту святилища, убедился, что Хантеры всё ещё не справились с первой стеной, и активировал навыки генетика и мутация. Нужно ещё раз модифицировать колонию пещерного мха, и рабовладельцам очень не понравится моё изобретение, уж я постараюсь об этом позаботиться.

Глава 2 Прощальный подарок

Вторая модификация растения прошла гораздо быстрее. Я уже досконально изучил его цепочку ДНК в прошлый раз, и мне требовалось лишь заменить внедряемое в структуру вещество. Именно для этого я и сохранил концентрированный яд Скорпиуса. По моей задумке, при достаточно долгой подпитке тёмной энергией ядовитые колонии мха должны очень быстро расползтись по пещере и начать вырабатывать ядовитый газ, который будет отнимать очки жизни у всех без исключения. Немного, по чуть-чуть, но постоянно. Причём чем больше игроки будут дышать ядом, тем сильнее будет становиться дебафф.

Это сделает нахождение в пещере невыносимым. Хантерам придётся держать рабов на улице и выдавать каждому несколько десятков зелий перед сменой. Шахта очень быстро станет нерентабельной, так как зелья стоят недёшево. Даже если в клане есть свой алхимик, ингредиенты нужно найти или купить.

В моём плане существовал один большой минус. При таком раскладе текущее население пещеры обречено на смерть. По большому счёту мне не было дела до судьбы рабов. Я не идеалист, стремящийся спасти всех, даже ценой собственной жизни. Может, именно поэтому мне и предложили стать тёмным. Но некоторые оставшиеся в плену люди достойны шанса на посмертие, и вот это я могу им обеспечить. Всё равно мне надо будет проникнуть в дом Гургана, чтобы уничтожить следящий артефакт, так почему бы не устроить переполох в лагере врага и под шумок не освободить рабов?

Самым сложным этапом модернизации растения было подобрать нужную концентрацию яда и заставить мох вырабатывать его самостоятельно. Но, благодаря профессии алхимик, мне удалось справиться с этой задачей. Отдельной головной болью было заставить новый вид мха поглощать тёмную энергию самостоятельно, без моего участия. На начальном этапе распространения растения без этого будет не обойтись.

В итоге все кусочки мозаики сложились в одно целое, когда Хантеры пробили уже третью стену, на что им потребовалось около двух часов. Если скорость продвижения врагов не увеличится, то у нас есть в запасе ещё как минимум четыре часа.

– Готово, – сообщил я отдыхающему гоблину. – Осталось создать походные алтари из костей жрецов, запитать тёмной энергией модифицированные колонии, и дело сделано.

– А ты не думал, что Хантеры могут попросту выжечь весь мох магией?

– Не смогут. В этой пещере миллионы мельчайших ходов. Некоторые из них растянулись на километры. Никакая магия не способна уничтожить абсолютно все колонии. А если выживет хоть одна, то всё вернётся на круги своя. Я сделал это растение крайне стойким и агрессивным. Даже уровень у него теперь второй. Так что без шансов. Они смогут временно уменьшить концентрацию яда, но мох очень быстро отвоюет свои позиции. Жаль, не получилось сделать вырабатываемый газ взрывоопасным, уровень профессии пока маловат.

– Ну что, Оникс, подленько и со вкусом, одобряю. Какие у нас дальнейшие планы?

– Снимаю с себя маркер света, восстанавливаю магические врата, проверяю, куда ведёт выход. Потом я отправляюсь в лагерь Хантеров, а ты остаёшься тут в качестве приманки.

– Сдурел? – тут же расвирепел гоблин.

– Да расслабься, не собираюсь я тебя кидать. По-другому я с тебя слезку не сниму, представляешь, как у Хантеров подгорит зад, когда один из маркеров исчезнет. Они загонят в шахту всех бойцов, чтобы ускорить продвижение, и на стенах останется минимум охраны. Ты расположишься возле магических врат и, если к тому времени, как они вломятся в зал, я не уничтожу следящий артефакт, уйдёшь через портал. Последовать за тобой они не смогут, им надо будет возвращаться обратно, а это время. Нам придётся разделиться. Встречаемся завтра в полдень по системному времени на рыночной площади в Ньюберте. Думаю, она там есть обязательно.

– Нас будут искать, – засомневался гоблин. – Что нам делать в городе без денег?

– Деньги будут. Я уверен, что в доме Гургана найдутся дорогие предметы, которыми он захочет с нами поделиться. Держи пару серебряков, этого должно хватить на несколько суток аренды ЛК. Если меня не будет вовремя, уходи. Доберись до окраинного городка объединения Астарт, разыщи Риану и Сергана. Расскажи им о случившемся. По количеству членов клана вы сможете понять, жив я или нет, тогда и думайте, что делать дальше.

– Уверен, что нет другого способа снять маркер? Взлом и проникновение – это по моей части, – пропустив мимо ушей вторую часть моего монолога, спросил Федун.

– На данный момент это единственный способ. В базе данных алтаря есть заклинания, снимающие негативные эффекты, но, во-первых, они не подходят мне по классу, всё же я дебаффер, а во-вторых, чтобы снять маркер света пятого уровня, заклинание нужно ещё и прокачать до соответствующего уровня, на что нет свободных очков обучения.

– Понятно, тогда работай, тёмный маг. Буду приходить на рыночную площадь Ньюберта в полдень три дня, затем уйду.

На восстановление магической формулы потратил всего пять минут. Жрецы не стали слишком сильно разрушать плетение, ведь для дестабилизации его работы хватит просто нарушить руническую вязь.

Чтобы не спалить место выхода, на протяжении последнего часа я активно использую сопротивление, чтобы снять с себя маркер света. Как оказалось, у этого полезного скилла есть неприятная особенность. Я могу попробовать снять с себя негативный эффект лишь раз в десять минут. Незадокументированные системой особенности могут быть не только приятными. На текущий момент сопротивление достигло уже 4 уровня, и шанс отменить дебафф равняется 8%, и в этом заключается проблема. По теории вероятности, рано или поздно мне должно повезти, но вот когда это случится, неизвестно.

Пока переждал откат, решил извлечь ключ-активатор из древнего каменного диска. Он выполнил свою функцию, и теперь стихийный алтарь может функционировать и самостоятельно. Вряд ли Хантеры позволят ему существовать долго. Скорее всего, они постараются потихому переделать его под себя. Не хочется позволять этим уродам усилиться, но в данный момент помешать им мы не в силах. Да и не факт, что из этого что-то выйдет. Вряд ли активаторов стихийных алтарей сохранилось много. Эх, жаль, что не удалось повернуть всё потихому и врагам досталось место силы.

Увеличившаяся после боя со Скорпиусом удача позволила избавиться от следящего маркера с десятой попытки, когда гоблин уже начал заметно нервничать.

– Жди здесь, я на пару минут нырну в портал и вернусь, чтобы рассказать тебе об окружающей местности.

Не дожидаясь ответа гоблина, я активировал покров тьмы, подхватил заметно потяжелевшего Мрака и совершил переход. Я попытался было выбрать другу навыки, но очень быстро понял, что без вдумчивого анализа и подбора скиллов, способных усиливать друг друга, могу попросту запороть развитие пета, и решил пока отложить решение.

Виртуальная карта, которую я всё это время старательно пополнял, подсказала, что меня выбросило в незнакомом лесу, на удалении километра от горы. Под ногами быстро угасала магическая формула, выжженная прямо на земле между двумя довольно специфическими на вид деревьями. Они переплетались стволами, но у основания оставался небольшой проход, отчётливо напоминающий порталную арку.

Хитрость тёмных не знает границ, потрясающая маскировка. Уже через нескольких секунд после перехода разглядеть магическую формулу на земле практически невозможно. Пять минут, и гуляющий по лесу ветер присыплет её листвой, полностью скрыв от постороннего взгляда.

– Выход находится посреди леса, в километре от горы. Если я правильно сориентировался на местности, то до подконтрольного Хантерам телепорта достаточно далеко. Даже в том случае если у меня не получится уничтожить следящий артефакт, у тебя будут приличная фора и хороший шанс продержаться до окончания действия маркера света.

– Вряд ли получится бегать от них пятнадцать часов. В полночь дебафф обновился, и, даже с учётом того, что мы уже вышли за пределы радиуса действия и в 12 пополудни артефакт не сможет продлить действие эффекта, времени на поиски будет много. Практически у всех Хантеров есть маунты, так что постарайся всё же разрушить артефакт.

– Непременно, – пообещал я. – До встречи, Федун. Я верю, что она состоится.

Протянув руку, пожал лапу гоблина и, пополнив запас тёмной энергии, отправился в путь. Задуманная авантюра невероятно опасна, и здравый смысл буквально вопит, что нужно забыть обо всём и уходить. Соваться в логово высокоуровневого противника – чистое самоубийство, но я уже решил, что не кину союзника. Я дал своё слово, а Стартовы всегда его держат и не нарушают обещаний. Эту истину мы выпитываем с молоком матери.

Окружающий лес жил своей жизнью. Подчиняясь дуновению ветра, деревья раскачивались и скрипели, листья издавали приятный слуху шелест, мелкие хищники подкрадывались к своим жертвам-грызунам. А я бежал в привычном темпе, очень тщательно выбирая место, куда наступить, чтобы не потревожить хрупкий баланс и не выдать себя треском сучьев. Бежал, как десятки раз до этого на Земле. Бежал, чтобы выполнить поставленную задачу, с той лишь разницей, что теперь надо мной нет командиров и именно я ставлю себе задачи. Время послушного солдата Стартова Олега закончилось, когда сердце перестало перекачивать по венам кровь. Это другой мир, который живёт по иным законам, и я начинаю к нему привыкать.

Таскать на себе подростка Мрака стало неудобно, поэтому пет двигался самостоятельно. Связь с хозяином позволяла ему чувствовать меня даже под покровом тьмы, а двигаться бесшумно он умеет гораздо лучше людей. Чтобы не израсходовать весь запас тёмной энергии, приоровился применять кражу жизни на бегу. Новое заклинание поиска жизни, к сожалению, я применить пока не могу, а повышение процента преобразования жизненной энергии в тёмную, было бы кстати, но купленное оружие с приличным уроном позволило за раз пополнять тёмный источник больше чем на 1000 единиц, в том случае, конечно, если удавалось применить двойную кражу.

Самым слабым звеном в этой идеальной цепочке был большой расход маны, регенерация которой в дневное время сильно снижена, но прокачанная до 30 мудрость позволяла применить кражу жизни 10 раз, и этого должно хватить.

Добираться до форта Хантеров пришлось около часа. По идее, они ещё не должны были пробиться в зал святилища, а до полудня, когда следящий артефакт обновляет маркер света ещё час, и у меня было время для реализации своего плана. Мрака пришлось оставить на подступах к форту, чтобы он не привлёк внимания охранников.

Как я и рассчитывал, вместо десятка игроков на стенах находилось всего двое, причём относительно низкоуровневых – 46 и 49, и не один из них не был магом. Они чисто физически не могли уследить за всеми направлениями, так что перемахнуть через частокол под покровом тьмы не составило больших проблем.

К моему изумлению, больше на территории форта не было никого, и, просканировав пространство эмпатией, я убедился, что глаза меня не обманывают. Неужели Хантеров настолько ошарашило исчезновение одного из маркеров, что они всем составом бросились в пещеру? Хотя в форте проживает не так уж и много игроков, а для вызова подкрепления нужно время, так что ничего удивительного, что на страже оставили новичков, вряд ли они ожидают нападения.

Следующим шокирующим открытием стал тот факт, что дом Гургана оказался не заперт. По разбросанным по полу бумагам было понятно, что хозяин покидал жилище в большое спешке и в отвратительнейшем настроении. Видимо, у этого игрока и в мыслях не было, что кто-то может вломиться в его дом. Такая самоуверенность начальника форта пугала. Он либо идиот, что маловероятно, либо имеет очень серьёзную крышу, которая позволяет ему относиться к безопасности объекта столь беспечным образом. Я очень надеюсь, что разбросанные повсюду документы помогут мне прояснить это. Нужно знать, во что мы вляпались.

Внутри небольшого дома была всего одна комната. На стенах развешаны разнообразное оружие и несколько охотничьих трофеев. Искомый артефакт обнаружился очень быстро. Харраст стилизовал своё изделие в виде хрустальной фигурки дракона, у которого вместо глаз сверкали два огранённых изумруда. Фигурка стояла на деревянном стеллаже вместе с другими артефактами, позади рабочего стола Гургана.

Даже беглого осмотра свойств артефактов хватило, чтобы понять: с деньгами у нас теперь проблем не будет. Воспользоваться большинством предметов я пока не смогу, слишком большие системные требования, но среди артефактов обнаружился один невероятно полезный, под названием отмычка. Мастер придал небольшому жёлтому кристаллу форму ключа от шкапулки, и одного прикосновения такого ключика к браслету хватило, чтобы избавиться от подарка Хантеров. Забросив все находки, включая ненавистный браслет, в инвентарь, благо они весят не слишком много, принялся изучать документы.

Видимо, неприятная новость застигла Гургана во время работы, других причин, почему столь важные документы разбросаны по всему дому, я не вижу. В основном на листах бумаги были записаны данные о поступлениях руды и самоцветов, но среди кучи бумаг я обнаружил записи о том, кто забирает добытые ресурсы, и мысленно выругался. Нет, прямого упоминания о клане покровителе Хантеров я не нашёл, всё же они не настолько беспечны, но не узнать клановый герб АССов на документах я не мог. Если бы не стычка с Вараском и Алионом, на чей одежде я и увидел этот герб в первый раз, то понять, что Хантеры – всего лишь подразделение в, так сказать, огромной корпорации АССов, я бы так и не смог.

Проклятье, в свете поступившей информации наше с гоблином положение серьёзно осложняется. Прятаться от мелкого клана – это не то же самое, что скрываться от огромного альянса, включающего в себя несколько десятков кланов, но отступить уже поздно. Я засветился по полной, и теперь придётся сильно постараться, чтобы скрыться от своих врагов.

Одного сильного удара прихваченным с собой камнем оказалось достаточно, чтобы разбить фигурку на тысячу мельчайших осколков. Изумрудные глаза дракона моментально потускнели и перестали испускать свет. Пожалуй, прихвачу их с собой, пригодятся. Дело сделано. Следящий артефакт уничтожен. Осталось только совершить диверсию и дать шанс на спасение рабам.

Артефакт огня, который я нашёл в первые дни пребывания на Асдаре, помог совершить поджог. Разбросанная повсюду бумага очень быстро загорелась, и пожар постепенно перекинулся на дерево дома. Ротозеи на стене заметили дым слишком поздно, когда потушить огонь своими силами было уже невозможно. Один из охранников остался наблюдать за пылающим как спичка зданием, а второй бросился ко входу в пещеру. Видимо, решил найти руководство и доложить о ЧП.

Проследовав вслед за ним в центральную пещеру, дождался, когда мало что соображающий от страха игрок скроется в тоннеле, и заговорил, не снимая с себя покров тьмы:

– Как вы заметили, на вас больше нет маркеров света, – глаза всех рабов, которых Хантеры загнали в центральную пещеру, пока разбираются с проблемами, забегали из стороны в сторону в поисках говорившего. – На улице остался всего один охранник. Если навалиться на него всей толпой, то появится шанс сбежать. Вы можете остаться тут и покорно ждать смерти,

или начать сопротивляться, решать только вам. Через тридцать секунд я оглушу охранника болевым импульсом. Времени на атаку будет мало, но это шанс.

– У меня к тебе свои счёты, Оникс, – послышался бас Осгырха, которого, по всей видимости, освободили из плена болотной лозы, – но если ты сделаешь то, что обещал, я клянусь специально не искать тебя.

– Я всегда выполняю обещания, – спокойно ответил я. – Время пошло.

Но делать мне ничего так и не пришлось. За те несколько минут, что я находился внутри пещеры, охранник прикинул свои шансы избежать гнева начальства и решил попросту сбежать. Распахнутая настежь створка ворот была тому свидетелем. Видимо, Гурган очень суров, раз нервы игрока не выдержали, ведь теперь на него повесят ещё и побег рабов.

– Путь свободен, охранник сбежал. Форса у вас будет небольшой, но она будет. Удачи вам! – оповестил я выбежавших из пещеры невольников, и они тут же ринулись к воротам.

Успел отметить, что Осгырх и два орка решили прорываться вместе. Что же, возможно, у них и получится. Отыскав взглядом улепётывающего Брикса, догнал его и осторожно прикоснулся отмычкой к его браслету. Надеюсь, без него у приятеля будет больше шансов. Я, конечно, мог бы предложить ему присоединиться к нам, но не хочется подставлять хорошего человека. За нами будет вестись постоянная охота, и шанс её пережить выглядит весьма сомнительным, хотя, после того как я порылся в доме Гургана, появился лучик надежды. Сейчас самое главное – это побыстрее добраться до Ньюберта, продать украденные артефакты и закупиться всем необходимым для модернизации сокрытия сущности. Времени, чтобы подробно изучить доставшееся на халяву знание, было мало, но кое-что я прочитать успел. На втором уровне артефакта появляется возможность исказить информацию о нике персонажа.

Всё мои дела в гостях у Хантеров закончились, пора бы и самому уносить ноги, пока гостеприимные хозяева не решили продлить моё нахождение на этом курорте. Забрав Мрака, я в спокойном темпе побежал прочь от форта. Надобности в поддержании маскировки я пока не видел, ведь двигаться по дороге – это чистое самоубийство. Хантеры первым делом отправят туда патруль на маунтах. Поэтому я отключил покров тьмы и углубился в лес. Картография поможет выйти к нужной точке с другой стороны.

Дорога до Ньюберта далась тяжело. По мере удаления от горы на нас стали постоянно нападать mobs. Лес буквально кишел Асдарскими аналогами Земных волков. Локация, окружающая шахту, считалась низкоуровневой, поэтому волки не превышали 30 уровень, но для нас с Мраком это могло стать проблемой, поэтому пришлось сделать остановку и всё же задуматься над выбором навыков пета. Подросшему котёнку нужно тоже научиться инвизу. Таскать его на руках уже не получится. После преодоления им 10 уровня он достиг веса 15 килограмм и полуметрового роста в холке. Чешуйки его естественной брони стали прочнее даже на вид, а когти и зубы заметно подросли.

Среди довольно приличного списка активных и пассивных навыков мне удалось отыскать очень интересный скилл, завязанный на тёмную энергию и подсвеченный системой как редкий. Теневые тропы, это аналог мимикрирующего навыка, который в своё время изучили Риана и Серган, чтобы передвигаться по опасной местности. Умение потребляло тёмную энергию пета, поэтому решил прокачать эту характеристику на 3 пункта. Теперь, помимо всего прочего, нужно уделять внимание тёмному источнику, потому что все самые крутые навыки заточены на потребление этой энергии.

После активации навыка Мрак мгновенно слился с местностью, что облегчило наш дальнейший путь. В описании этого навыка говорится, что наиболее эффективно он будет работать в паре с теневым прыжком. При необходимости Мрак сможет совершать короткий прыжок в пространстве, чтобы оказаться за спиной своего врага, и наносить удар по уязвимым точкам, но я решил пока не торопиться.

Минусом теневых тропинок был достаточно большой расход тёмной энергии. Одна активация сжирала сто единиц, а поддержание мимикрии в рабочем состоянии отнимало ещё 30 единиц в минуту. Отдельно считался и каждый прыжок в пространстве, потребляющий 100 единиц тёмной энергии, при изучении соответствующего навыка, естественно. Но был и существенный плюс. Мой класс позволял пополнить баланс тёмной энергии другу, что помогло нам двигаться практически без задержок.

Мне срочно требуется передышка для изготовления всего необходимого, и эту передышку мне может дать личная комната. Длительное отсутствие сна начало давать о себе знать. Перегруженный организм вымотался до предела и не сможет долго функционировать в таком темпе.

Оставшийся путь до Ньюберта прошел спокойно. Я пополнял запас тёмной энергии при помощи кражи жизни и делился ею с Мраком. В итоге нам удалось выйти к воротам города для новичков за час до заката. Тащить с собой пета в город было опасно, слишком он приметный, но я собирался задержаться тут на несколько дней, так что придётся рискнуть. Эх, жаль, что я не успел прокачать Мрака до состояния взрослого. Как было бы здорово сейчас просто отозвать его в амулет.

Огромным преимуществом Ньюберта был тот факт, что город не обнесён крепостной стеной. Нет, хорошо укреплённый замок в городе имелся, но вот остальные постройки никак не охранялись. Хантеры чисто физически не могут перекрыть все возможные пути проникновения, но я решил всё равно подстраховаться и не снимать невидимость.

Осталось сбавить торговцу трофейные артефакты, снять личную комнату и завалиться спать часов на десять. Но спешить с этим вопросом нельзя. Уж слишком специфический товар попал ко мне в руки. Нужно тщательно обдумать, как его реализовать и не спалиться. Шанс нарваться на прикормленного Хантерами или АССами торгаша очень велик, поэтому самым верным решением будет отложить продажу. Слишком сильно я устал и могу допустить ошибку, которая будет стоить мне жизни.

Решено, снимаю ЛК в ближайшем постоялом дворе, отдыхаю, встречаюсь с гоблином, и уже вместе решаем, что делать.

Глава 3 Проблемы

Окраинные гостиницы отмёл сразу, слишком легко их проверить. Поэтому мы с Мраком начали пробираться поближе к рыночной площади. Передвигаться в невидимости не представлялось возможным, поэтому мы сняли скрыт еще при подходе к Ньюберту.

Мы заявили в город в самое удачное время, когда большинство игроков возвращаются с дневного фарма и спешат на рынок распродать лут, чтобы провести приятный вечерок за стаканом чего-нибудь горячительного и поведать всем вокруг о своих подвигах. По центральным улицам шастает толпа разношёрстного народа, затеряться в которой не составляет большого труда. Даже внешний вид моего пета не вызывает особых подозрений, так как всевозможного зверья у прохожих очень много. Стражники подходят разве что к хозяевам совсем уж больших петов, типа медведя, и требуют отозвать в амулет, чтобы те не мешали.

Город представляет собой совершенно дикую смесь зачатков роскоши и трущоб. Рядом друг с другом могут соседствовать каменный особняк, в котором может проживать даже аристократ, и убогая, разваливающаяся хибара с покосившейся крышей. Двухэтажная торговая лавка, в которой можно купить практически всё, и небольшой лоток с залежалым товаром и выцарапанными на куске дерева ценниками.

Полная анархия и отсутствие какой-либо системы, или даже банальной логики. Затеряться в этом городе будет намного проще, чем мне представлялось в самом начале. Прикупив у коренастой барышни пару пирожков с мясом за 4 медяка, которые, кстати, оказались невероятно вкусными, прошёл по главной улице до самого стихийного рынка, который расположился на центральной площади, вплотную к главному входу в замок, и начал искать место для ночлега. Найти Федуна в такой толпе нечего и мечтать, этим лучше заняться в условленное время.

Свободная комната отыскалась довольно быстро. Как оказалось, с этим на Асдаре проблем нет. Любой, даже самый небольшой с виду, постоялый двор может вмещать чуть ли не по тысячи игроков, ведь каждый покупает доступ в свою личную комнату. Где располагается ЛК на самом деле, я не имею ни малейшего понятия. Возможно, где-то в подпространстве, вымощанный до предела мозг отказывается думать и требует отдыха. Но, благодаря такому обильному выбору гостиниц, цены на аренду жилья были весьма демократичны, и мне удалось снять комнату возле рыночной площади за 1 серебряк. Можно было найти и подешевле, но меня привлекла возможность быстро смешаться с толпой сразу после выхода.

Единственное, что я успел сделать, – это приказал Мраку охранять меня. Сознание отключилось ещё на пути к подушке.

Мама провозилась с лечением отца не меньше недели. Всё же, когда его поместили в криогенный сон, стадия болезни была практически смертельной, но это решение спасло его жизнь.

Всё это время мама спала урывками, всего по несколько часов в сутки, постепенно восстанавливая из памяти формулу лекарства. Искусственный интеллект бункера помогал ей в этом вопросе по мере своих сил, а сил этих у него, надо признаться, было достаточно много. В убежище Серебряного рыцаря сохранилось уникальное оборудование, аналогов которому на Земле не существовало, ведь уровень технического прогресса после вторжения демонов значительно упал.

Мама не переставала восхищаться техническими возможностями лаборатории и параллельно с синтезом нужных компонентов для лекарства вела ещё несколько проектов, в которых принимал активное участие искусственный интеллект бункера, у которого оказалась довольно обширная база данных.

Все эти события я просматривал в ускоренном темпе. Как оказалось, эхо может и такое. Мне было приятно видеть маму за работой, но неизвестность о дальнейшей судьбе родителей толкала вперёд.

Медицинская капсула ввела лекарство, пока отец находился в анабиозе, и сразу после сигнала на декриогенацию организма оно начало действовать. Я буквально почувствовал, как напряглась каждая мышца в организме мамы. Всё же стадия заражения отца инопланетным вирусом считалась запущенной, и гарантии успеха лечения не смог бы дать ни один врач.

Как только отец отошёл от криогенного сна, мама облегчённо выдохнула. Белки его глаз вновь приняли естественный цвет, что означало успех проведённой терапии. Подчиняясь командам мамы, которая за это время освоила управление новой для себя технологии на приличном уровне, капсула взяла кровь пациента для анализа, и только после отрицательного теста мама открыла прозрачную крышку и со слезами кинулась мужу на шею.

– Всё в порядке, – поглаживая её по спине, повторял отец, – мы прорвались.

Спустя минут пять мама успокоилась и повела отца в столовую, чтобы накормить. После длительного погружения в криосон, организму требовалось восстановить силы.

– Как обстановка? – поглощая еду с тарелки словно экскаватор, спросил отец.

– Это потрясающее место! – с нескрываемым энтузиазмом ответила мама. – О таком оснащении лаборатории я могла только мечтать, а в памяти искусственного интеллекта бункера столько информации, что голова идёт кругом от открывающихся возможностей. Я начала переносить данные своих исследований, и, ты знаешь, Саша предложил довольно интересное решение проблемы создания вакцины.

– Саша? – переспросил отец.

– Я так называю искусственный интеллект бункера, ведь он говорит голосом Стартова Александра, твоего великого предка, – пояснила мама.

– Так ты сможешь победить болезнь? – в глазах отца зажегся огонёк надежды. Я его понимал, ему нужно знать, что всё было не зря, что его бойцы отдали свои жизни не напрасно.

– Не всё так однозначно, – погрустнела мама. – Об этом тебе лучше поговорить с Сашей. У меня ограниченный доступ, так как я не имею кровного родства с Серебряным рыцарем. Меня даже не пустили в командный центр бункера.

– Что же, давай поговорим, – отставив тарелку в сторону, отец поднялся из-за стола, – показывай дорогу к центру управления.

Мама не стала спорить, по её лицу было видно, что она сама очень хочет оказаться там. Врождённое любопытство и жажда исследований, в совокупности с неуёмной энергией, порой хлещущей через край, толкали маму на безрассудные действия, не удивлюсь, если она пыталась проникнуть в командный центр сама, но успеха не добилась.

Лифт опустился на третий уровень бункера, и на экране загорелся красный индикатор. Отец прикоснулся к нужному сенсору, и после проверки ДНК створки распахнулись. Мы оказались в большом помещении с высоким потолком, буквально напичканным всевозможной электроникой. В самом центре зала стоял Серебряный рыцарь в своём знаменитом на весь мир средневековом доспехе, вернее, это была его голограмма.

– Садись, потомок, мне нужно многое тебе рассказать и показать, – произнёс великий предок.

Сработавший системный таймер прервал видение на самом интересном месте. Обидно? Несомненно, но впереди ещё будет множество возможностей узнать больше о судьбе пропавших родителей.

С нескрываемым удовольствием потянулся в кровати и только потом открыл глаза. Как, оказывается, мало надо для счастья. Удобная кровать вместо подстилки из шкуры животного на каменном полу и спокойный, не нарушаемый никем сон.

Глянув на системный таймер, мысленно присвистнул. Я продрях больше десяти часов, но зато чувствовал себя полным сил. Времени до встречи с гоблином было ещё много, но и дел надо успеть сделать немало. В личной комнате, помимо кровати, были только сундук, предназначенный для хранения личных вещей, стол и стул. Надо бы перебрать украденные артефакты и отложить потенциально полезные.

– Эх, сейчас бы ещё раздобыть чашечку кофе, – мечтательно проговорил я.

– Уркх? – вопросительно уркнул Мрак.

– Иди, говорю, сюда, будем вместе думать над твоим билдом.

Возиться с навыками пета пришлось долго. Требовалось тщательно продумать итоговый вариант, а для этого пришлось перечитать и взвесить каждый из предоставленных системой навыков. Изначальное стремление тупо изучить все редкие абилки пришлось сразу отбросить как неэффективное. Во-первых, все редкие навыки были слишком уж разнонаправленными, а во-вторых, требовали много тёмной энергии для своего функционирования. Заполни я все слоты такими скиллами, и пет получится крайне несбалансированным, да и пользоваться даже половиной своего потенциала попросту не сможет.

Самое важное – это понять, какую роль Мрак будет играть во время драки, и максимально облегчить ему эту задачу набором соответствующих и усиливающих друг друга навыков. На роль танка пет явно не подходит. Я учил его совершенно другому: скрытому передвижению, выманиванию врагов, быстрым наскокам из-за укрытия. И система составила список навыков в соответствии с таким стилем игры, так что самое оптимальное – это сделать из Мрака ловкого и быстрого теневика, сильными сторонами которого будет взрывной разовый урон, а потом стремительный разрыв дистанции и исчезновение, чтобы проявиться с другой стороны и атаковать вновь.

Это роль была очень похожа на игровой класс гоблина. С одной стороны, два схожих по стилю ведения боя союзника – это нерационально, но с другой стороны, нам придётся скрываться большую часть времени, ведь Хантеры, а возможно, и АССы будут нас постоянно искать, и такие умения будут явно не лишними. Да и мои проклятья будут значительно ослаблять врагов. Решено, делаю из Мрака теневика.

К уже изученному редкому, активному навыку теньевые тропы добавились ещё четыре: теневой прыжок, аура скорости, критический удар и редкий навык химер – метаморфизм.

С теньевым прыжком всё понятно: работает в симбиозе с теньевыми тропами и позволяет совершать прыжок в пространстве, но только во время работы мимикрии. Аура скорости потребляет 100 единиц тёмной энергии в минуту и повышает скорость пета на 10%. С учётом моего проклятия на этот же параметр в размере 30% получается солидное преимущество, к тому же со временем оно ещё больше увеличится. Критический удар, с вероятностью 10%, нанесёт двойной урон при атаке. С одной стороны, шанс небольшой, но с другой стороны, по мере прокачки он будет расти, да и применение стоит всего 10 единиц тёмной энергии.

А вот с метаморфизмом всё не так просто. Это единственный, не совсем боевой навык, который я решил изучить для своего помощника. Боевое применение у него есть, например, навык может увеличить длину когтей или зубов Мрака, что скажется на уроне, или может временно нарастить толщину защитных чешуек, тем самым повысив броню пета, но у него есть и другое применение. При помощи метаморфизма Мрак сможет частично изменять своё тело. Например, сделать вместо лап присоски как у осьминога и при помощи них забраться по отвесной стене. Полезно? Несомненно.

И, как обычно бывает на Асдаре, существует ряд НО. Любая, даже самая небольшая метаморфоза, помимо довольно приличного количества тёмной энергии, требует донорский материал. Захотел повысить пету броню и усилить чешуйки металлом – пожалуйста, но в твоём инвентаре должен быть соответствующий материал для метаморфизма. И так со всем. Также ограничено и количество метаморфоз. На первом уровне навыка оно равняется одной единице.

То есть можно изменить только одну лапу или один сегмент тела. В общем, разбираться с этим придётся на практике, но я не пожалел о своём выборе, навык Мраку достался первоклассный.

Закончив с активными навыками, перешёл к пассивным. Тут тоже было о чём задуматься. Пассивные навыки у петов давали прибавку к двум характеристикам, и с учётом сформированного билда нужно подобрать их очень тщательно. Ведь все прибавки к урону или скорости рассчитываются от базовых способностей Мрака.

Первым делом изучил навык охотник, который повышает шанс выслеживания и обнаружения противника и даёт прибавку к ловкости и восприятию. Я как-то запустил восприятие пета, сделав упор на силу, ловкость и выносливость, а это неправильно. Возможность вовремя обнаружить врага не менее важна. Наверное, именно поэтому следующим изученным навыком стало звериное чутьё, повышающее обоняние и слух Мрака, и прибавку к всё тому же восприятию и, как ни странно, тёмному источнику. Видимо, обострение чувств идёт за счёт именно этой энергии.

Следующий навык ярость я подобрал специально для усиления урона. Уже на первом уровне он повышал общий урон пета на 5% и давал прибавку к силе и ловкости. Предпоследний слот занял достаточно редкий навык экипировка, позволяющий усиливать своих помощников самыми разнообразными предметами. Тут система подкинула приятный сюрприз и позволила выбрать две характеристики, которые будут увеличиваться по мере прокачки. Я без раздумий взял силу и тёмный источник. Для выбранного пути развития это будет оптимально.

Ну и напоследок оставил жемчужину, предложенную системой. Мне пришлось несколько раз перечитать описание навыка, прежде чем поверить, что это не сон. Ментальная связь – навык, позволяющий отдавать команды и получать ответ от своего питомца при помощи мыслеобразов. Система предупредила, что данную читерскую абилку могут использовать только тёмные маги.

Невероятно полезный навык, который в разы повысит нашу боевую эффективность. На первом уровне, правда, радиус действия достаточно небольшой, всего сто метров, но это ведь только начало, да и прибавка к тёмному источнику и восприятию вписывается в общую концепцию развития Мрака. После всех преобразований таблица статуса пета теперь выглядит так:

Питомец: химера (тёмное существо)

Имя: Мрак

Класс: боец

Уровень: 10

Количество жизней: 10

Опыт: 342\2800

Сытость: 54\100

Основные характеристики:

Телосложение: 9. Жизнь: 900\900

Выносливость: 5. Бодрость: 500\500

Восприятие: 6. Радиус обзора: 60 метров

Сила: 28. Физический урон: 280.

Ловкость: 16. Шанс уклонения от физических атак: 8%. Шанс нанести критическое повреждение физической атакой: 3,2%

Регенерация: 1. Восстановление очков жизни и бодрости: 10/минуту

Дополнительные характеристики: 1\3

Тёмный источник: 13. Тёмная энергия: 147\1300

Пассивные навыки: 5\5

1. Охотник: 1. (+1 к ловкости, +1 к восприятию)

2. Звериное чутьё: 1. (+1 к восприятию, +1 к тёмному источнику)

3. Ярость: 1. +5% к урону (+1 к силе, +1 к ловкости)

4. Экипировка: 1. (+1 к силе, +1 к тёмному источнику)

5. Ментальная связь: 1. Радиус действия 100 метров (+1 к восприятию, +1 к тёмному источнику)

Активные навыки: 5\5

1. Теневые тропы. Уровень 1. Навык позволяет сливаться с окружающей местностью. Стоимость активации: 100 единиц тёмной энергии. Поддержание: 30 единиц тёмной энергии в минуту

2. Теневой прыжок. Уровень 1. Навык позволяет перемещаться в пространстве на дистанцию до трёх метров. Стоимость активации: 100 единиц тёмной энергии.

3. Аура скорости. Уровень 1. +10% к скорости передвижения. Стоимость активации: нет. Поддержание: 100 единиц тёмной энергии в минуту.

4. Критический удар. Уровень 1. Шанс нанести двойной урон 10%. Стоимость активации: 10 единиц тёмной энергии.

5. Метаморфизм. Уровень 1. Навык, позволяющий изменять части тела вашего питомца в зависимости от ситуации. Стоимость активации: рассчитывается индивидуально.

Количество свободных очков характеристик: 0

Так, с одним большим делом вроде разобрался, осталось лишь проверить всё на практике. Мрак сильно отстал по уровням, так что придётся в срочном темпе прокачивать пета, но теперь, когда на мне не висит 50% штраф на урон в дневное время, сделать это будет значительно проще.

Так, что у нас там дальше на повестке дня? Точно, артефакты. Пользу отмычки я уже успел оценить, так что с этим жёлтым ключиком расставаться я не собираюсь, хоть и предположительная цена этого артефакта, если верить системному описанию, равняется 50 000 золотых асов. Почему столь дорогой предмет лежал на полке, я понять не могу.

Сумма, если честно, не укладывается у меня в голове. Если всего на 300 с небольшим золотых я сумел закупиться достаточно приличными вещами и заклинаниями, то насколько можно усилиться, обладая такой суммой? Скорее всего, такая высокая цена артефакта стоит из-за отсутствия требований к игроку. Отмычка явно сделана кем-то намного более искусным, нежели Харраст, чьи изделия, в основном, и хранились в доме Гургана.

Этот артефакт имеет всего 5 зарядов, два из которых я уже использовал, сняв браслеты с себя и Брикса, но в описании говорится, что они восстанавливаются раз в месяц, так что в мои руки попала воистину уникальная и чрезвычайно полезная вещь.

Стоимость остальных захваченных артефактов, которых, помимо отмычки, насчитывалось десять штук, колебалась от 1000 до 2500 золотых, и если получится продать их хотя бы за половину цены, то мы надолго решим финансовый вопрос и сможем закупить самую качественную экипировку как для себя, так и для питомцев. Я решил, что танк нашей группе необходим, и оптимальным решением будет купить Федуну соответствующего пета. Я всё больше вливаюсь в среду геймеров, неожиданно мелькнула в голове мысль. Вот уже и словечки, используемые Рианой, употребляю даже в собственных мыслях. Надо признаться, но это действительно удобно, экономит время.

Из украденных артефактов на будущее отложил только два. Оба они были одноразовыми и содержали в себе стихийные заклинания: кольцо холода и взрыв пламени. Для использования требовался 45 уровень, поэтому до поры до времени пусть полежат в сундуке ЛК. Всё остальное на продажу.

Активатор стихийного алтаря решил оставить при себе. Хоть ходить по городу с таким сокровищем в инвентаре очень рискованно, ведь игроки любят воровские классы, и могут умыкнуть уникальную вещь, но неизвестно куда меня забросит игровая судьба. Даже с учётом того, что в ЛК можно попасть из любого города, рисковать не хочется. На Асдаре полно

мест, где нет свободного доступа к личной комнате, а активатор пожет потребоваться в самый неподходящий момент. После того как я использовал один из пяти зарядов, запустился таймер, и я присвистнул. На восстановление потребуется целых пять лет.

Мельком глянув на системный таймер, отметил, что до полудня ещё два часа, и решил заняться разведкой местности. Тем более что других полезных занятий пока не было. Для крафта амулетов силы не хватало ингредиентов.

– Мрак, остаёшься тут, – приказал я пету, которого уже язык не поворачивался называть котёнком, и сопровождал свои слова соответствующим мыслеобразом. Мрак удовлетворительно уркнул и отправил в ответ картинку, где он, свернувшись калачиком, спит на моей кровати, укрывшись тёплым одеялом.

– А у тебя, смотрю, появилось чувство юмора, – улыбнувшись, сказал я и отправил другу образ, в котором чешу его между чешуйками за ухом.

Мрак довольно заурчал и в самом деле прыгнул на кровать, и свернулся там в клубочек, как самый обыкновенный кот.

– Ладно, отдыхай, заслужил, – всё же потрепал пета за ухом я и на прощанье отправил образ, что по возвращении вручу ему большой кусок мяса.

Такое предложение другу очень понравилось, и, закрыв глаза, Мрак практически моментально уснул. Неужели он воспринял мой приказ «охранять» дословно и всё это время не спал? Надо быть поосторожнее с командами и учиться общаться образами.

На первом этаже прошёл мимо дежурившего за стойкой парнишки лет десяти на вид и вышел из гостиницы. Возвращаться сюда я не собираюсь. Светиться два раза в одном и том же месте слишком рискованно, поэтому лучше будет переместиться в личную комнату из другого постоянного двора.

На улице было пасмурно и многолюдно. Это слово не совсем подходит к окружающей обстановке, так как людей среди прохожих было не так уж и много, но за неимением другого буду использовать его. Как только я сделал пару шагов, заморосил мелкий, невероятно мерзкий дождик, и я, накинув капюшон, активировал навык картография. Мне необходимо хорошо ориентироваться на местности и изучить хитросплетение улочек. Возможно, придётся уходить от преследования, и такая предусмотрительность спасёт жизнь не только мне. Попутно надо будет поискать неприметные торговые лавки, где можно по-тихому слить артефакты за полцены.

Подозрительную активность, которую развели хорошо экипированные игроки, я заметил довольно быстро. Патрульные двойки тормозили всех подряд и требовали открыть информацию о нике персонажа, если по какой-то причине игроки скрыли эти общедоступные данные. Как оказалось, многие жители предпочитают оставаться инкогнито. Для того чтобы догадаться, кого они ищут, не надо быть гением. Поэтому, забежав в ближайшую подворотню, я активировал покров тьмы и направился в противоположную сторону. В такую погоду мало кому хочется находиться на улице, так что мне удавалось лавировать между редкими прохожими без особого труда. Встречаться с патрульными мне совершенно не хотелось, единственное, что обязательно надо узнать, – это клановую принадлежность этих игроков, но вряд ли такая группа одна, проверю, как встречусь со следующей.

Так я и рыскал вокруг рыночной площади, постепенно составляя карту местности. По мере надобности пополнял запас тёмной энергии кражей жизни. В такой суматохе потерю нескольких тысяч хп большинство прохожих даже не замечало. А вот эмпатия сыграла со мной злую шутку, буквально оглушив потоком чужих эмоций. Надо учиться управлять этой силой, фокусировать в узкий луч и направлять на конкретного человека, но сказать легче, чем сделать.

За полтора часа я неплохо изучил эту часть города и выяснил, кто занимается поиском беглых рабов. Мои самые неприятные опасения подтвердились. Нас ищут АССы, и это хре-

ново, потому что отделения этого альянса есть в каждом городе объединения светлых, и мы нигде не сможем чувствовать себя в безопасности.

Также я сумел продать один артефакт в неприметном магазинчике, совмещённом с небольшой гостиницей, располагающейся в небольшом тупичке. Владельцем оказался хоббит с хитрющими глазами, и – о, чудо – он был тёмным! Нпс явно связан с криминалом и занимается скупкой краденого товара, но мне как раз это и было нужно. Такие обычно не признают авторитетов, кроме своих, воровских, поэтому сбывать награбленное у них относительно безопасно, да и тёмное братство давало хоть какую-то гарантию. Хоббит назначил цену в треть от реальной стоимости артефакта, несмотря на то что узнал во мне собрата по фракции, и я, не торгуясь, согласился. Время поджимало, а деньги были нужны, в кармане осталось лишь несколько медяков.

Когда до назначенного мной срока осталось десять минут, я занервничал. Это мне с покровом тьмы достаточно просто скрываться от рядовых членов враждебного клана, покров тьмы смогут пробить немногие, а вот вскрыть маскировку гоблина значительно проще. Нужно было назначать встречу в другом месте, а не тащить его в этот муравейник, где так просто перекрыть все пути к отступлению, но кто же знал, что Хантеры – это шестёрки АССов.

– Стоять! – раздался крик из подворотни, сопровождающийся сильным грохотом, а потом на рыночную площадь выбежала невысокая и чертовски знакомая фигура гоблина. Он пробежал несколько метров, затем попытался уйти в инвиз, но случайный прохожий задел его плечом, и он мгновенно проявился. В следующую секунду в его спину врезалось заклинание, и он рухнул на каменную мостовую.

– Да твою же мать, что за день такой!

Глава 4 Дела торговые

Двое игроков подхватили тело гоблина и поволокли в сторону главных замковых врат. Времени на тщательное планирование не было, требовалось срочно действовать, и я помчался вперёд, лавируя между прохожими, которых после активных боевых действий в центре города резко поубавилось.

Два прикосновения к ничем не защищённым шеям врагов, кража жизни. Болевой импульс ударил по нервным клеткам игроков, заставив тех закричать и упасть на мостовую. Взвалив на себя тело гоблина, вновь активировал покров тьмы и, согнувшись под весом союзника, побежал к ближайшей подворотне. Единственный шанс выкарабкаться из этой поганой ситуации – это добраться до лавки хоббита, залечь на дно в своей ЛК и надеяться, что нас не сдадут. В принципе, теперь, когда в кармане зазвенело золото, я был относительно спокоен. Когда слова подкреплены солидной суммой, договориться намного проще.

Добраться до нужного места удалось с большим трудом. Не знаю, чем приложили гоблина, но часовой дебафф потеря сознания намекал, что это сделали чем-то мощным. Улицы очень быстро заполнились игроками с нашивками клановой символики АССов на одежде, которые прочёсывали буквально каждый сантиметр пространства. Не знаю, что конкретно они знают о моих возможностях, не факт, что руководство поделилось информацией о моих магических способностях, ведь это слишком большое искушение для рядовых членов клана, но надо быть готовым к самому худшему.

Нас спасло то, что на момент проведения облавы в Ньюберте не было сильных магов-поисковиков, ну или они не встретились мне на пути. Ввалившись в небольшое помещение торговой лавки, мы тут же выпали из скрыта. Видимо, помещение защищено специальным артефактом.

Кроме владельца, в зале никого не было. Он тут же понял, что происходит и кого ищет толпа светлых игроков. Не говоря ни слова, он вышел из-за стойки и закрыл входную дверь, предварительно повесив табличку – перерыв.

– А теперь поговорим о том, что ты можешь мне предложить, Оникс, – с невероятно хитрым прищуром заявил Леммар.

– Золото, – равнодушно ответил я, уже понимая, что вряд ли он согласится. Торговец мастерски владел своим лицом, но обмануть эмпата он был не в силах, эмоции выдавали его. В душе Леммара творилось что-то невообразимое, он ликовал, как будто выиграл в лотерею крупную сумму денег и при этом за выигрыш не надо платить налоги государству. Он явно был осведомлён о том, кого ищут Ассы, а это может значить только одно – он явно имеет отношение к лиге наёмников, куда несомненно стекается вся свежая информация. Проклятье, вот же “повезло”.

– Деньги у меня есть, Оникс, – не обманул моих ожиданий Леммар. – И как добропорядочный житель объединения я просто обязан сообщить о том, что я обнаружил опасных бандитов, которых разыскивает уважаемый и всем любимый Альянс Светлых Сил.

Намёк вполне понятный, не оставляющий мне особого выбора. И даже не стоит пытаться воззвать к чувству фракционного товарищества, оно у торговца явно давно атрофировалось, и его заменила жажда наживы. Но и я уже не совсем нуб и научился защищать свои интересы, и система Асдара позволяет делать это весьма эффективно.

– Лови договор, наш разговор продолжится только после того, как ты его подпишешь, – всё тем же равнодушным голосом ответил я. Текст соглашения я составил давно, специально на такой экстренный случай. В нём довольно жёстко прописаны требования о неразглашении любой информации, которая станет доступна Леммару в результате разговора. Мне оставалось

лишь немного подогнать договор под текущую ситуацию, вписать в него Федуна, чтобы защитить союзника, и отправить его на согласование.

Лицо хоббита тут же скривилось, а в его душе вспыхнула ярость. Он явно не рассчитывал, что загнанные в угол беглецы начнут ставить условия.

– Зачем мне соглашаться на такие невыгодные условия? – справившись с эмоциями, спокойно заговорил он. – Низкоуровневый игрок не сможет предложить ничего равноценного, – он лукавил, эмоции выдавали его заинтересованность, но он не хотел связывать себя обязательствами и, похоже, рассчитывал сдать нас, после того как выжмет все соки.

– Я вижу, твой уровень тоже невысок и не превышает тридцатый, – очень осторожно начал я. Главное, пройти по тонкой грани недосказанности и не сообщить лишнего, только так получится заставить его подписать соглашение. – Знаю способ это изменить.

Я попал в самую точку. В душе хоббита разорвалась бомба, эмоции толкали его согласиться на все условия, только бы модернизировать артефакт. Ох и непроста ситуация в лиге наёмников. Видимо, магистры очень сильно закрутили гайки и не позволяют развиваться рядовым тёмным. С чем связано такое нелогичное поведение, мне неизвестно, но я очень хочу это выяснить.

– Мне тоже известен такой способ, – Леммар превосходно владел лицом, и если бы не эмпатия, узнать о его заинтересованности было бы невозможно. – Но тем не менее мой уровень, как ты правильно заметил, не превышает тридцати.

– Мой способ не будет стоить тебе ни медяка, и результат можно получить довольно быстро.

– И как быстро? – тут же попытался уточнить ушлый торгаш.

– Я всё сказал, и дальнейший разговор продолжится только после подписания договора. Хоббит колебался, но тут в подворотне раздался шум. Выглянув в небольшое окно, увидел группу из пяти игроков, которые стучали во все двери, и в том случае, если им не открывали, вламывались внутрь.

– Мне нужно твоё решение, Леммар, прямо сейчас, – я приготовился атаковать, в слотах быстрого доступа оружия заготовлено три заклинания, не факт, что я успею ими воспользоваться, всё же возможности торговца мне неизвестны, но сдаваться без боя не в моих правилах.

– Хаос с тобой, внеси в соглашение пункт, что все договорённости отменяются в том случае, если ты не выполнишь обещанное, и я согласен.

Требование разумное, поэтому, быстро выполнив требование хоббита, отправил ему обновлённое соглашение, которое тот моментально подписал.

– Живо в ЛК, и не высовывайтесь, пока я не приду, – скомандовал Леммар, а сам поспешил открыть дверь, чтобы АССы её не выломали.

Уже открыв дверь в свою личную комнату, услышал с первого этажа совсем другой, подострастный голос хоббита:

– Добро пожаловать, доблестные воины, в мою скромную торговую лавку.

– Мы ищем двух беглецов, скрывающихся от правосудия совета объединения, приготовь книгу заселившихся в твой гадюшник для досмотра, – раздался властный мужской голос.

– Извольте ознакомиться, – таким же раболепным тоном ответил Леммар.

Так вот почему он не взял с нас платы. Как только игрок оплачивает доступ к личной комнате, то владелец обязан записать его ник в специальную книгу учёта, и хоббит с лёгкостью обошёл это правило. А я понял, что, когда заселялся в гостиницу, оставил след, хотя после нападения на вражеских игроков это уже и не имеет особого значения.

Дверь за моей спиной закрылась, и я, положив гоблина на кровать, с облегчением выдохнул. Мрак очень выразительно на меня посмотрел, и в голове промелькнул образ обещанного мной куска мяса. Я не разочаровал друга, угощение перекочевало из инвентаря на деревян-

ный пол комнаты, и питомец, демонстративно потянувшись в кровати, спрыгнул вниз и начал жадно насыщаться. Надо бы прикупить ему миску, подумал я.

Федун очнулся минут через двадцать. Гоблин резко вскочил и осмотрелся, но, увидев меня, облегчённо выдохнул.

– Похоже, мой долг перед тобой вырос, Оникс.

– Сочтёмся, – не стал акцентировать внимание на этом вопросе я. – Нам предстоит очень опасный и долгий путь.

– У Хантеров оказались очень сильные покровители? – тут же догадался Федун. – Поэтому АССы на меня накнулись.

– Угу, – угрюмо хмыкнул я. – Мне удалось тебя отбить и скрыться. Сейчас жду, пока владелец этой гостиницы утрясёт все вопросы с вражеским кланом и придёт, чтобы продолжить переговоры.

– Не сдаст? – забеспокоился гоблин.

– Нет, я заключил соглашение, если сдаст, умрёт.

– Он ведь тёмный? Ты зацепил его возможностью модернизировать сокрытие сущности? – всё же этот гоблин невероятно умён и умеет превосходно анализировать информацию. Но ответить на его вопрос я не успел, в дверь личной комнаты настойчиво постучали.

– Они ушли, – слышался голос Леммара, как только я немного приоткрыл входную дверь. – Похоже, вы отдавили светлякам большую мозоль, парни. На моей памяти они ещё ни разу не проводили столь тщательные облавы в Ньюберте. – С довольной ухмылкой продолжил хоббит и после приглашения зашёл внутрь. – А ты скупердяй, Оникс, не хочешь вкладываться в развитие личной комнаты? – проговорил Леммар, осмотрев скудную обстановку.

– Ты хочешь обсудить дизайн моего интерьера?

– Нет, – тут же посерьёзnel хоббит. – Выкладывай, что у тебя за способ модернизации артефакта.

– Я не говорил, что открою тебе способ, я просто сообщил, что знаю его и в качестве оплаты твоих услуг смогу повысить уровень сокрытия сущности до второго, без вложений средств с твоей стороны.

Леммар уставился на меня, как будто увидел в первый раз, и несколько раз открыл и закрыл рот, в попытке что-то возразить, но не смог.

– Сроки, – сквозь зубы прошипел он.

– Процесс довольно сложный и требует определённой подготовки, поэтому не меньше недели.

Я не врал, модернизация артефакта – и в самом деле весьма трудоёмкий процесс, требующий несколько довольно дорогих ингредиентов. Я хочу сэкономить время и заказать всё необходимое через пронирыливого торговца. Благодаря этому ходу, я минимизирую риск попасться патрулям АССов и попутно получаю всё необходимое для работы. Хоббит ведь не знает, что конкретно мне понадобится для приготовления специального раствора, которым нужно покрыть артефакт перед нанесением усиливающих рун, так что можно сделать список максимально большим. Наверняка торгош надует меня с истинными ценами товаров, но лучше так, чем светиться на улице самому. АССы не смогут поддерживать столь параноидальный режим долго. Пару дней, и город вернётся к своему обычному ритму жизни, а враги посчитают, что нам удалось ускользнуть и сместят вектор внимания на другие области.

– Если через неделю мой артефакт не перейдёт на второй уровень, наша сделка аннулируется.

После этих слов система прислала уведомление о сроке исполнения обязательств по договору. Проклятье, ведь сам же назвал срок, а ушлый торгош тут же воспользовался ситуацией. Ладно, в следующий раз буду умнее.

– Леммар, мне потребуется твоя помощь, – обратился я к хоббиту, когда тот собрался уходить. – Для подготовки мне нужны определённые ингредиенты, но сейчас выходить на улицу очень опасно...

Договорить он мне не дал:

– Угрозил же меня демон связаться с нубами, – пробурчал торговец. – Ты вообще изучил торговый функционал Асдара?

– Эмм, нет, – честно признался я.

В ответ на это Леммар лишь обречённо покачал головой и продолжил тоном всезнающего отца, объясняющего пятилетнему сыну простые истины:

– Из какой дыры вы вылезли, раз не знаете самых обыкновенных вещей? Ты можешь купить кристалл городского аукциона и установить его в личной комнате. Чтобы продать товар, тебе нужно явиться в аукционный дом и заплатить положенную комиссию, но для покупки личного присутствия не требуется, товары доставят в любую точку города в течение часа. Доставка платная, но цены у курьеров небольшие.

Я перевёл взгляд на не менее ошарашенного гоблина, и тот помотал головой, мол, я не в курсе, я всю игровую жизнь просидел на руднике.

– Отлично, это многое упрощает, – с невозмутимым выражением лица ответил я. – У тебя случайно не завалялся такой кристалл?

По хитрому лицу хоббита я понял, что нужный предмет у него в наличии имеется.

Торгаш содрал с меня целых 100 золотых за столь желанный кристалл и с довольным видом направился к выходу, но я вновь его остановил.

– Не желаешь ли взглянуть на мою коллекцию артефактов или лучше будет дожидаться, когда шумиха уляжется, и отнести товар на аукцион? – предложил я, а потом добавил, как бы ни к кому конкретно не обращаясь: – Уверен, если немного приплатить, то никто не будет возражать и примет лот от продавца со скрытым ником.

Хоббит желал. И по его эмоциональной реакции я понял, что попал в точку. Такая практика продажи краденного товара явно имела место быть. Ничего не меняется во Вселенной. Везде, где есть деньги, будет и теневой рынок.

После ожесточённой торговли за каждый медяк он выкупил у меня все артефакты, прихваченные из жилища Гургана. В итоге в нашем распоряжении оказалось около десяти тысяч золотых асов. Сумма довольно приличная, если бы не стоимость модернизации сокрытия сущности.

Даже беглого ознакомления с ценами городского аукциона хватило, чтобы понять: апгрейд влетит нам в копеечку. Придётся потратить минимум 5000 золотых. Риана говорила, что процедура не из дешёвых, но мне даже страшно представить, сколько требуют магистры лиги, если одни ингредиенты стоят 5000 золотых асов. Причём такая сумма требуется для изготовления раствора первого уровня, позволяющего повысить уровень артефакта с первого на второй. Для изготовления более сложного ингредиенты стоят дороже, и требуется как минимум второй уровень алхимии.

Был и существенный плюс. Самую сложную часть работы, то есть нанесение усиливающих рун, я буду делать самостоятельно, и для этого не нужны финансовые затраты, а приготовленного раствора, ингредиенты для которого стоят столь дорого, хватит как минимум на десяток применений.

Посоветовавшись с гоблином, мы решили не заказывать предметы экипировки. Это может привлечь ненужное внимание. Мы купим всё необходимое, когда получится исказить информацию о нике персонажей, и можно будет свободно гулять по городу.

Помимо ингредиентов для модернизации, купил всё необходимое для создания амулета силы. Тёмной энергии потребуется много, так что о пополнении запаса стоит позаботиться заблаговременно.

Следующие два дня я только и занимался что крафтом. Требовалось сделать очень многое, и в первый раз за всё время пребывания на Асдаре у меня был доступ к первоклассным ингредиентам и инструментам для работы. Процесс захватил меня полностью. Отдохнувший организм показывал чудеса работоспособности, и я решил не останавливаться на сон, пока не закончу.

Начать решил с распределения скопившихся свободных очков. За последнее время в моей таблице статуса произошли довольно серьёзные изменения, и вдумчивый анализ новых возможностей просто необходим.

После всех приключений в шахте персонаж достиг 22 уровня и обзавёлся довольно приличным арсеналом новых и, что немаловажно, очень полезных умений и навыков. Так что можно считать факт моего пленения положительным. Да, теперь моя личность раскрыта, и Оникса ищет один из самых влиятельных альянсов на Асдаре, но в этом мире можно справиться и не с такой проблемой, система это позволяет.

Покупки, совершённые при помощи стихийного алтаря, изрядно опустошили запас очков обучения, но в моём распоряжении всё же осталось три штуки, и можно поднять одно заклинание до уровня первого перка. Немного поколебавшись, всё же решил повременить с усилением покрова тьмы. В ближайшее время город наводнят высокоуровневые маги светлых, которым не составит особого труда пробить даже третий уровень этого умения, и, усилив его, попросту зря потрачу очки обучения. Наш единственный шанс вырваться заключается в искажении информации о нике.

В ближайшее время нам предстоит усиленно прокачивать персонажей, поэтому дополнительное снижение урона, наносимого мобами, будет весьма кстати, ведь никто не может похвастаться большим количеством очков жизни.

– Немошь (классовое). Уровень 3. Снижает физический урон цели на 30%. С вероятностью 10% враг нанесёт удар с нулевым уроном. Ограничения применения: нет. Активация: 600 единиц тёмной энергии. Длительность действия: 80 секунд. Перезарядка: 15 секунд. Требования: умение магия тьмы уровень 2, тёмный источник 25, интеллект 25, мудрость 25.

Из всего списка усиливающих перков мне понравился именно этот. Можно было увеличить время действия, снизить расход тёмной энергии или уменьшить кулдаун, но я решил иначе. Дальнейшее развитие заклинания ещё больше улучшит этот показатель, и враги станут намного менее опасны.

Скопившиеся 12 свободных очков характеристик в основном вложил в мудрость и тёмный источник. Эти два показателя по ценности для меня давно вышли на первое место. От объёма доступной энергии зависит очень многое, а остальное можно постепенно подтянуть навыками. Поэтому по четыре очка в тёмный источник и мудрость, два в интеллект и два в восприятие.

Так, с параметрами персонажа разобрался, теперь пора перейти к освоению полученных в святилище знаний. И начать лучше всего с рунного словаря, ведь руны являются важной частью предстоящей работы. Да и, вообще, они уже не раз спасали мою жизнь, вспомнить того же Скорпиуса, где бы мы сейчас были, если бы я не догадался обрушить на него колонну при помощи руны?

Купленный рунный словарь оказался не просто книжкой, где записана определённая информация, а представлял собой артефакт, где я могу не только изучить объёмную структуру руны, которая загорается над определённой страницей при вливании минимального количества тёмной энергии, но и попрактиковаться в её начертании. Словарь содержал в себе данные о двадцати простейших рунах и нескольких рунных словах.

Проработав несколько часов без передышки, я увидел перед собой системное сообщение:

– Навык тёмные руны +1. Текущее значение: 2. Изучено 13\30 рун. (+3 к тёмному источнику, +3 к мастерству, +3 к интеллекту).

Чем больше я практиковался в начертании, тем быстрее удавалось осваивать новую руну. Немаловажным фактором было удобное рабочее место. Дешёвый стол и простенький стул никак не тянули на статус удобные, но это лучше, чем практиковаться на камне или коре железного дерева, так что процесс шёл достаточно бодро.

Апогеем моего текущего уровня мастерства стало освоение руны, усиливающей артефакт сокрытие сущности. Более сложной конструкции мне ещё повторять не приходилось. Малейшая ошибка приводила к срыву и обнулению достигнутого результата, но через пять часов кропотливейшей работы мои старания увенчались успехом. Мне удалось стабилизировать готовую руну и зафиксировать её в своём электронном рунном справочнике.

Для того чтобы безошибочно наносить руну на артефакты, нужно практиковаться гораздо больше, но я не мог не порадоваться собственным успехам. Мне удалось совершить ещё один шаг к достижению поставленной задачи. Сколько их будет? Неизвестно, но мало-помалу и осилим путь.

Далее я приступил к созданию амулета силы. Помимо, собственно, ритуала, требовалось специальным образом извлечь тёмную энергию из материала. Для таких манипуляций используется алхимический куб. Этот дорогой артефакт мог придавать помещённым в него материалам и ингредиентам практически любую форму.

При активации помещённые в алхимический куб кости жрецов святилища очень быстро превратились в пыль, которую я пересыпал в большую колбу. Далее следовало залить в специально подготовленный искусственный кристалл концентрационный раствор, засыпать туда же порошок, содержащий тёмную энергию, и совершить ритуал.

Как я уже говорил, процесс довольно замороченный, но если есть всё необходимое, то создать амулет силы можно достаточно быстро. Искусственные кристаллы и концентрационный раствор я купил на аукционе. Эти расходники довольно часто применяются в практике любого алхимика, и проблем с их покупкой не возникло, как и с большим набором стеклянной посуды разных размеров. Таскать всё это с собой неудобно, а вот хранить в личной комнате – запросто. Также заодно прикупил и походный набор алхимика, который мне обещала достать Риана.

Сам ритуал не особо отличался от создания малого походного алтаря. Требовались кровь мага, мана и тёмная энергия. Но было и существенное отличие. Все амулеты индивидуальны и привязаны к тому, чья кровь использовалась при создании. Для всех посторонних кристалл с мутным содержимым, который следует повесить на шею, будет безвкусным украшением без каких-либо свойств. Даже прокачанное до максимума познание сути не сможет распознать в амулете тёмный артефакт.

Именно этим свойством меня и привлёк этот ритуал. Можно спокойно разгуливать с кристаллом на шее и не бояться каждого встречного. В итоге мне удалось создать малый амулет силы пятого, максимального уровня, который содержал в себе 13 000 единиц тёмной энергии. С одной стороны, это не так уж и много, но с другой – на создание амулета требуется гораздо меньше маны и тёмной энергии, всего по 1000, так что выгода очевидна. Скорость передачи тоже приличная – 200 единиц в минуту, но только вне боя, что неприятно, но не смертельно.

Последнее, на что меня хватило, – это подготовка раствора для усиления сокрытия сущности. Два дня без сна давали о себе знать, и перед ответственной модификацией жизненно необходимого артефакта требовалось нормально отдохнуть, да и очень хотелось выслушать рассказ Серебряного рыцаря. На самом ли деле мой великий предок побывал в аду и сумел вернуться домой? Очень надеюсь, что вскоре я получу ответ на этот и ещё многие вопросы.

Глава 5 Эхо

Звук приближающейся лифтовой платформы я услышал задолго до открытия гермоврат. Парнишка справился, Неон¹ всё же умудрился сделать практически невозможное и победил демона, по чьей прихоти на жителей Земли обрушилась ярость преисподней.

Стоп. Кто такой Неон и какого чёрта тут вообще происходит?

Как только я подумал об этом, то пришло понимание. Это эхо, но немного другое, теперь, вместо того чтобы летать по округе бесплотным духом, я наблюдаю за событиями прошлого глазами одного человека – Серебряного рыцаря. Причём теперь я являюсь не просто наблюдателем, каким-то невообразимым образом мне стали доступны даже мысли моего великого предка.

Я давно перестал удивляться странностям, которые начали происходить со мной после смерти на Земле, поэтому отнёсся к текущей ситуации с изрядной порцией хладнокровия. Всё происходит так, как надо. По какой-то причине эхо перенесло меня именно в эту точку, осталось только следить за развитием событий и со временем смысл происходящего мне откроется.

Место я узнал сразу. В данный момент Александр стоит у первых гермоврат, ведущих в вертикальную шахту убежища, но, в отличие от нашего времени, они пока ещё целы.

Створки врат поползли в сторону, и показалась знакомая лифтовая платформа, а улыбка моментально слетела с губ Александра. Она была абсолютно пуста.

– Проклятье, надеюсь, ты жив, Неон, – прошептал великий предок и, ступив на платформу, нажал сенсор с изображением стрелочки вниз, а я отринул собственные мысли и полностью погрузился в события прошлого.

Амулет из хаотического оникса жёг ладонь, и пока лифт опускался, нахлынули воспоминания о первой встрече с этим, никогда не унывающим человеком, который предпочитает, чтобы его называли странным именем Неон, за короткое время ставшим мне другом и надёжным боевым товарищем.

Когда я в первый раз увидел его в теле тифлинга, то не убил лишь чудом. Меч остановился в считанных сантиметрах от горла демона. Интуиция буквально взвыла, что ещё мгновение – и я совершу самую главную ошибку в своей жизни, которая очень дорого обойдется всей Вселенной. Уже не раз благодарил мироздание, что мне хватило сил прислушаться к ощущениям и остановить клинок. В противном случае я сейчас по-прежнему был бы в аду или, что более вероятно, лишился рассудка на энергетических фермах демонов.

Но парнишка, душу которого затащило в мир Инферно, не просто совершил невозможное, добыв ключ к спасению, но и вынес из ада невероятно важную информацию, которая поможет Киру², а потом еще и вытащил меня из плена.

Брат молодец, он добился невероятных результатов. Асмаэль многое рассказал мне о Кире, и от услышанного сердце наполнилось невероятной гордостью. А вообще, если бы не ангел, поверить Неону в теле демона было бы невозможно. Так что события сложились так, как надо.

И вот сейчас, пока лифтовая шахта опускается вниз, на сердце беспокойно. Если бы всё прошло по плану, то улыбающуюся физиономию парнишки я бы увидел ещё наверху. Наконец лифт остановился. Передо мной предстали открытые врата и множество импульсных орудий, торчавших из потолка и стен. Индикаторы на них горели зелёным, так что нервное напряжение, охватившее меня после обнаружения опасности, быстро отпустило, и я помчался вперёд.

¹ Речь идёт о главном герое из цикла «Фантазия». Данный цикл состоит из двух книг.

² Речь идёт о Стартовом Кирилле, главном герое цикла «История Бессмертного». Цикл состоит из 7 книг.

По пути насчитал пятнадцать гермоврат через каждые сто метров, которые в данный момент были открыты, а система безопасности пропускала меня без каких-либо проблем, так что до бункера удалось добраться довольно быстро. После всё так же настежь распахнутой шлюзовой комнаты обнаружился длинный коридор, который привёл меня к лифту.

Схемы бункера нигде не было, поэтому пришлось останавливаться на каждом этаже, чтобы понять, где искать следы прошедшей битвы, а в том, что она состоялась, у меня не было сомнений.

Труп гигантского демона обнаружился на третьем уровне, в центре управления. Потолок над ним был оплавлен, и от него даже сейчас, спустя несколько часов, исходил сильный жар. По всему помещению были разбросаны каменные осколки, которые, по всей видимости, разлетелись из центра комнаты, при этом серьёзно повредив располагающееся вдоль стен оборудование. Присмотревшись к наиболее крупным, удалось разглядеть выбитые на них руны, и картинка в голове сложилась. Похоже, совсем недавно здесь располагалась порталная арка.

Неона нигде не было, впрочем, как и его тела, но ответ на вопрос: куда пропал Неон? – нашёлся довольно быстро. Часть голографических консолей сохранили свою работоспособность, и, повозившись минут двадцать с незнакомым интерфейсом, мне удалось включить запись с камер наблюдения, которые были натканы по всему бункеру в огромных количествах.

Битва с демоном длилась недолго, но от этого не выглядела менее эпично. Полностью увидеть происходящие события не удалось. От запредельного выброса энергии камеры постоянно глючили и отключались, так что многое пришлось додумывать самому. Но главное понять удалось. Окровавленный, обожжённый Неон перенастроил систему безопасности, а потом вошёл в переливающуюся всеми цветами радуги арку портала. Значит, он добился своего, молодчина. Очень жаль, что нам больше не суждено свидеться.

До запланированного сеанса связи с Олегом ещё несколько часов, и нужно потратить их с пользой. Впереди очень много работы. Нужно очистить нашу планету от демонов, но сделать это в одиночку я не смогу. Слишком большая технологическая пропасть между тем временем, когда жил я, и текущими возможностями науки. Без квалифицированных помощников разбираться во всех возможностях сверхсовременного бункера я буду слишком долго. Да и, честно признаться, никак не получается отогнать образ симпатичного лица Сони, и сердце желает новой встречи с девушкой.

Кое-как сообразив, как активировать систему связи, я настроился на частоту, переданную Олегом, и в нужное время активировал аппаратуру. Из динамиков тут же раздался облегчённый голос друга Неона:

– Ну, слава всем богам, вы живы. Всё прошло нормально? Он мёртв?

– Были сложности, но главная задача выполнена: предатель, чью душу захватил демон, мёртв, – уклончиво ответил я, а потом добавил: – Готовьтесь к переселению, мне нужна ваша помощь.

Эхо прервалось, но я ещё долго лежал на кровати с закрытыми глазами, пытаюсь осмыслить увиденное. Почему Серебряный рыцарь не рассказал всем, кто именно был виновником вторжения демонов? Ведь когда Александр просматривал запись битвы, я не мог не узнать человека, который обратился в демона. Это был один из лидеров человечества до вторжения, и он руководил одной из трёх самых влиятельных корпораций старого мира.

Ага, а кто бы ему поверил? Тут же появилась в голове закономерная мысль. На то, чтобы завоевать авторитет и твои слова начали воспринимать всерьёз, требуется много времени, а во всех учебниках истории этот человек значится как гений, подаривший миру огромное количество уникальных разработок, и один из влиятельнейших людей на планете.

Без неопровержимых доказательств его злодеяний все обвинения в адрес такой значимой фигуры выглядели бы, мягко говоря, странно. Имеющаяся в распоряжении Александра повреждённая запись, сделанная в бункере, вряд ли убедила бы всех. Со стороны может показаться, что демон просто принял облик этого человека. Да и, скорее всего, в те времена было не до разбирательств. На планету прибыло множество врагов, и нужно было сражаться, а не выяснять, кто или что стало причиной вторжения, а конца войны мой великий предок не увидел, людям отмерено не так много времени.

Информацию, что Серебряный рыцарь действительно побывал в аду и смог вернуться, воспринял спокойно. Я уже давно свыкся с мыслью, что все семейные легенды – это чистая правда. Жаль только в мыслях Саши не удалось подслушать подробности. Я бы хотел узнать историю, как ему удалось выжить в гостях у демонов. Но ничего, может, в следующих видениях информации на эту тему будет больше. Зато теперь я знаю имя человека, который помог Серебряному рыцарю сбежать и к тому же вынес какую-то важную информацию. Судя по мыслям Саши, он был об этом Неоне весьма высокого мнения и считал его другом. Интересно, куда же он отправился?

С каждым новым эхом вопросов становится всё больше. Теперь ещё появилась информация об ангеле Асмаэле, который многое рассказал о брате Александра. Стартов Кирилл – это отдельная, причём весьма одиозная фигура нашего семейного древа, покрытая ореолом тайны. Александр говорил о брате только хорошее, но делал это крайне редко, поэтому до наших дней дошли вообще лишь обрывки историй, понять из которых что-то конкретное чрезвычайно сложно.

Но самое главное, что мне удалось выяснить о не известном никому подвиге, который совершил Неон, предотвратив прорыв демонов в миры посмертия. Это Александр, а вместе с ним и я, узнал, просмотрев запись событий до начала схватки Неона с демоном. А потом в мыслях Саши удалось подслушать, что в этом случае ангелы, которым освобождённый Асмаэль сообщил координаты планеты Ферн, не атаковали бы демонов, и вторжение на Землю окончилось бы нашим полным уничтожением, так как демонические порталы оставались бы активными. Получается, этот Неон, о котором никто не знает, спас миллионы людей. Несправедливо! Люди должны помнить своих героев, но историю часто искажают или вообще нарочно изменяют в угоду ныне живущим и политической ситуации, и это неправильно.

Почему эхо изменилось? Последнее время я видел историю родителей, но сегодня оказался в теле Серебряного рыцаря. Возможно, искусственный интеллект с памятью Александра начал свой рассказ именно с этих событий, но мироздание решило поделиться со мной, так сказать, более полной версией, включая мысли одного из ключевых персонажей в истории Земли. Что же, будет новый день и новое эхо, тогда и посмотрим.

Ладно, хватит разлёживаться, нужно потренироваться в начертании усиливающей руны. Прежде чем приступать к модификации артефактов, надо научиться делать работу быстро и без ошибок.

Через час работы прозвучал условный стук, и я впустил в свою ЛК гоблина, который всё это время отлёживался у себя.

– Как дела? – поинтересовался он, глядя, как я старательно вывожу сложную руну.

– Хорошо, еще немного потренируюсь, и можно начинать модификацию сокрытия сущности.

– У меня плохие предчувствия, сразу после выполнения обязательств надо срочно уходить. Слишком скользкий этот Леммар. Уверен, что он не найдёт лазейку в договоре?

– Ни в чём нельзя быть уверенным на 100%. У тебя есть конкретные предложения?

– Да, но требуется кое-какая подготовка.

План гоблина мне понравился, поэтому, сделав соответствующий заказ на аукционе, продолжил работу. Леммар наверняка просматривает все посылки, которые доставляют нам, но содержимое не должно его насторожить.

Четырёх часов мне хватило, чтобы почувствовать уверенность в собственных силах. За это время заказ доставили, и гоблин сходил и принёс небольшую коробку в мою комнату. На вид она не была вскрыта, но интуиция подсказывала, что хоббит успел засунуть свой длинный нос в её содержимое.

Потратив ещё минут двадцать на подготовку, убрал одно готовое изделие в инвентарь, а второе на всякий случай передал Федуну.

– Меня не зацепит? Одного раза хватило, – с большой опаской приняв у меня свёрток, поинтересовался гоблин.

– Нет, без моей команды ничего не случится.

– Это-то меня и пугает, – буркнул он, но всё же убрал свёрток в инвентарь.

– Если Леммар потребует покинуть ЛК, идешь со мной и незаметно подкинешь свёрток. Ты прав, лучше перестраховаться. Столь сильной алчности, которая исходила от него, мне ещё чувствовать не приходилось.

В качестве эксперимента решил начать с собственного артефакта. Если уж и напортачу, то расхлёбывать буду сам, но, к моему огромному изумлению, всё прошло гладко. Единственная сложность заключалась в том, что сокрытие сущности – это не обычный артефакт, в привычном понимании этого слова. Его невозможно увидеть невооружённым глазом, он является неотъемлемой и неотделимой частью тёмного и материализуется лишь по желанию владельца. Причём уничтожить или отобрать его не получится даже в этом случае.

Мой артефакт появился перед глазами по первому требованию и принял форму абсолютно гладкой сферы, сделанной из неизвестного серебристого металла. Я нанёс на него приготовленный раствор, и сфера еле заметно засветилась фиолетовым, что свидетельствовало о готовности принять модификацию. Значит, я не напортачил с раствором, и осталось всего лишь правильно сотворить руну.

Воплощать её нужно в воздухе, чётко соблюдая все пропорции, с чем я справился всего за десять минут, а потом мощным импульсом силы вбил готовую руну в артефакт. Она тут же отпечаталась на сфере, и система выдала сообщение:

– Сокрытие сущности. Артефакт 2 уровня (модифицируемый). Позволяет скрывать принадлежность к фракции тёмных и искажать информацию о персонаже вплоть до достижения 60 уровня. Внимание, артефакт привязан к игроку Оникс и не занимает слот. Невозможно потерять/продать/украсть/выбросить.

– Вам доступен профессиональный навык – модификация артефактов.

Модификация артефактов – навык артефактора тьмы, позволяющий изменять свойства уже готовых артефактов. По мере развития навыка вы сможете работать с артефактами более высоких уровней, а шанс успешных изменений будет увеличиваться. За каждый уровень навыка характеристика тёмный источник будет увеличиваться. Уровень: 0 (0 к тёмному источнику). 15% прогресса навыка.

Как хорошо, что у меня остался один слот под профессиональные навыки. Иначе с выполнением взятых на себя обязательств могли бы возникнуть трудности, а Стартовы всегда держат своё слово.

Следующим на очереди был гоблин. Процесс повторился, что прибавило мне ещё 15% к прогрессу нового навыка. Не понимаю, почему магистры лиги намеренно ограничивают развитие фракции. Ведь если бы все знали, что одной порции раствора хватает на 10 модификаций, то цена была бы уже не такой неподъёмной. 500 золотых с носа – это не 5 000, сумма вполне реальная.

Посоветовавшись с гоблином, решили пока не искажать информацию о нике и вообще не давать намёков Леммару, что уровень наших артефактов позволяет это делать. Торговец, скорее всего, знает о возможностях, которые открываются на втором уровне артефакта, но мы всё равно решили не давать ему лишних поводов нервничать.

К наступлению темноты всё необходимое было уложено в наши инвентари, а всё, что не пригодится в ближайшее время, заперто в сундуки личных комнат. Сейчас наступал самый опасный момент, ведь Леммар должен присутствовать во время модификации артефакта, и он обязательно поймёт, что я и есть тот тёмный маг, о котором гремело системное сообщение пару недель назад. По идее, торговец не сможет никому рассказать об этом, в условиях договора это прописано очень жестко, но ушлый торговец мог найти лазейку, поэтому нужно быть максимально бдительными, и отсутствие фракционных штрафов будет играть нам на руку в случае возникновения неприятностей.

– Я готов выполнить взятые на себя обязательства, – спустившись на первый этаж, сообщил я хоббиту. – Пойдем в мою личную комнату.

Заранее активированная эмпатия тут же сообщила, что в душе торговца творится что-то невообразимое. Триумф, алчность, жажда власти, замешанные на чувстве собственного превосходства. Похоже, он предугадал, что я приду к нему раньше объявленного срока, и подготовился. Прав был Федун, Леммар что-то задумал и не собирается нас отпускать.

– Всенепременно, уважаемый Оникс, – благожелательно улыбнувшись, проговорил хоббит, а на лице не дрогнул ни один мускул. – Сейчас только запру входную дверь, чтобы никто не обворовал скромного торговца.

– А как же выйдут постояльцы? – прохрипел Федун, который остановился у лестницы.

– Бизнес идёт плохо, сейчас гостиница пустует, – меня вновь обожгло волной алчности, исходящей от Леммара, а вот со стороны гоблина веяло настороженностью. То, что мы здесь одни, может оказаться на руку хоббиту.

Я коротко кивнул союзнику, и тот проговорил:

– Подожди, я пойду прогуляюсь, моё присутствие не требуется.

Мы договорились об этом заранее. Нам обоим совершенно незачем оставаться внутри возможной ловушки. Если я не появлюсь через определённое время, то это послужит сигналом для гоблина. Когда есть деньги, можно сделать многое. Обратиться в лигу наёмников, например, или банально нанять нескольких игроков и устроить погром в лавке, а под шумок освободить меня из плена – вариантов масса, и, судя по всполохам ненависти, долетевшим от хоббита, он это тоже понимал.

– Но вас ищут, – наиграно обеспокоенно проговорил Леммар, – как только вы покинете мою лавку, вас непременно схватят.

А он превосходный актёр, если бы мне не были известны его истинные чувства, то я бы ему поверил.

– Ищут преступника с ником Федун, а из твоей лавки выйдет неприметный гоблин по имени Селун, – ник над головой союзника изменился, и не теряя времени он прошмыгнул в открытую дверь и скрылся за поворотом.

Скрипя зубами от злости, Леммар повесил табличку «закрыто» и задвинул тяжёлый засов. Ох и не рассчитывал он, что один из нас окажется вне поля его зрения. Мне показалось, что дверь и окна на краткий миг блеснули синевой, но до конца в этом я был не уверен. Пока хоббит повернулся ко мне спиной, я украдкой достал из инвентаря подготовленный свёрток и задвинул его под кресло, расположенное возле лестницы на второй этаж. В личной комнате навредить мне невозможно, и если Леммар и планирует нападение, то, скорее всего, оно случится здесь, в холле, поэтому не мешает подстраховаться.

Модернизация артефакта прошла без особенностей. Как только Леммар прочитал обновлённую информацию, система посчитала мои обязательства выполненными и убрала таймер.

Теперь я свободен, а если хоббит проболтается о том, что увидел, хоть одной живой душе – умрёт.

– Так, значит, ты есть тот маг, которого ищут светляки, – растворив в воздухе обновлённый артефакт, проговорил Леммар.

В ответ я лишь пожал плечами. Хитрый торгаш хотел развести меня на признание уже после заключённой сделки, что развязало бы ему руки, но не получилось. Теперь нужно быть максимально осторожным и следить за каждым произнесённым словом.

– Мы закончили, было приятно иметь с тобой дело, – сухо ответил я и сделал приглашающий к выходу жест рукой, намекая, что пора бы ему и покинуть мою личную комнату.

По законам этого мира никто не вправе игнорировать такое требование хозяина личной комнаты, поэтому хоббит подчинился и направился на первый этаж. Отправив Мраку мысленно следовать за мной, мы тоже вышли из комнаты. К огромному сожалению, узнать, какие эмоции испытывает хозяин лавки, было сейчас невозможно, время действия эмпатии закончилось, а применять кражу жизни слишком рискованно.

Насвистывая себе под нос какую-то мелодию, Леммар вернулся к своему рабочему месту за регистрационной стойкой, которая совмещала и функцию прилавка с довольно посредственными товарами, и как ни в чём не бывало принялся копаться в бумагах, как бы не обращая на нас внимания. Но я-то помню, что дверь закрыта на засов.

– Дверь, – напомнил я торговцу.

– Да что ты с засовом не справишься? – не поднимая глаз буркнул Леммар.

– Дверь, – более настойчиво повторил я, так как интуиция буквально взвыла об опасности.

Леммар зло зыркнул на меня, аж глаза сверкнули багрянцем, но всё же вышел из-за стойки и резко отодвинул засов, который громко стукнулся о железные петли, он больше не скрывал своего скверного настроения.

– Вали уже, – бросил он, когда проходил мимо меня обратно к стойке.

Тревожный набат интуиции стих, но не пропал окончательно. Выждав несколько секунд, я не нашёл источника угрозы и пришёл к выводу, что мой внутренний радар реагирует на присутствие явного недоброжелателя. Шаг вперёд, ещё один, всё спокойно, лишь деревянный пол поскрипывает под моим весом. Оставшиеся семь метров до выхода я преодолел быстрым шагом и осознал свою ошибку, только коснувшись ручки входной двери. Хитрый торгаш всё же нашёл способ меня надуть.

Всё тело прошиб сильный электрический разряд, который моментально парализовал каждую мышцу тела. Контроль над персонажем был полностью утерян, и я почувствовал, как заваливаюсь назад.

– Вы активировали охранную систему торговой лавки. На вас наложен негативный эффект паралич. Длительность эффекта 30 минут. Владелец лавки оповещён о вторжении.

Проинформировала система. Проклятье, вот чувствовал же опасность, зачем сунулся? Послышалось утробное урчание Мрака, которое через секунду сменилось болезненным рыком, и фигурка пета в интерфейсе погасла.

– Ваш питомец погиб, возрождение возможно через 4 часа. Для этого вам необходимо ступить на любую точку возрождения и подать соответствующий запрос.

Убью гада! Деревянный пол скрипнул, затем ещё раз, но ближе, Леммар идёт сюда. Ну же, удача, не оставь меня.

– Активация сопротивления, шанс успеха 8%... Провал. Следующая попытка возможна через 9.59, 9.58, 9.57.

Дьявол. Как минимум десять минут я буду полностью во власти хоббита.

– Никогда нельзя экономить на системе охраны, – совершенно другим, уверенным и невероятно злым голосом произнёс нависший надо мной Леммар. – Тебе не говорили, что без

специального навыка открыть дверь не принадлежащего тебе дома может только владелец? Ничего, теперь в нашем распоряжении будет много времени, чтобы повысить степень твоей образованности, Оникс. Надеюсь, ты понимаешь, что я не мог тебя отпустить, слишком ценными навыками ты обладаешь.

– Мммм... – попытался высказать убудку всё, что о нём думаю, но из горла вырвалось лишь бессвязное мычание.

– Не трать силы понапрасну, заклинание сможет вырубить даже топа, хоть и на меньший срок. Но не надейся, что тебе удастся вырваться, у каждого тёмного, особенно торговца артефактами, есть хорошо защищённое помещение, которое сможет почувствовать разве что верховный жрец света, так что статус свободного игрока ты примерил на себя ненадолго, задумайся, возможно, рабская жизнь – это не такой уж и плохой исход для тебя? Поверь, добровольное сотрудничество будет для тебя гораздо менее болезненно.

И этот туда же! Почему все хотят сделать из меня раба? Ну держись, Леммар, вот теперь я точно разозлился!

Глава 6 Клятва

В поле моего зрения вошёл ещё один участник событий. Двухметровый зверолод с головой тигра и белоснежной шерстью по всему телу, но странный. У игрока было четыре руки, и система идентифицировала его расу как шивас. Глаза его были абсолютно чёрными, а на шее застёгнут металлический ошейник, на котором поблёскивало множество разнообразных самоцветов, соединённых между собой сложным руническим узором.

– Нравится? – Леммар увидел, куда именно направлен мой взгляд, и решил поиздеваться. – Ты не представляешь, какие уникальные вещи могут притащить болваны скупщику редкостей. И самое смешное, что без прокачанного познания сути они даже не понимают, какое сокровище попало в их руки. Шкатулку с парой древних артефактов подчинения воли мне принес этот шивас. Ему посчастливилось откопать её в древних руинах. Древние тёмные были настоящими мастерами, не чета нынешним жалким осколкам. Они умели создавать поистине великие артефакты. Ума не приложу, как они умудрились проиграть войну. Ладно, что-то я разговорился, очень скоро ты ощутишь на себе всю мощь магии древних, Оникс, я долго искал, на ком можно использовать второй артефакт из пары. К моему огромному сожалению, они одноразовые, и если бы я знал это заранее, то никогда не стал бы подчинять этого светляка. Не спорю, он был полезным рабом, но артефакт поглощает опыт, и со временем его польза значительно уменьшилась. Но вот с тобой всё будет иначе. Раб, тащи его в подвал.

Тагрон схватил меня за ногу и потащил в сторону неприметной двери, которая находилась рядом с регистрационной стойкой, а Леммар шёл позади. Другого шанса выпутаться из сложившейся ситуации может не представиться. Оказаться послушной марионеткой в чужих руках я не хочу, хорошо, что я подстраховался, а для активации навыков подчинение природы и управление энергией достаточно лишь мысленной команды, я проверял.

Руки, которые безвольно волочились по полу, вспыхнули тьмой, а из-под кресла, стремительно увеличиваясь в размерах, появилась болотная лоза и бросилась на врагов, опутав их за считанные секунды и мгновенно впрыснув большую порцию усыпляющего токсина, который я специально для этого купил на аукционе. Ни Леммар, ни Тагрон ничего не успели сделать, практически мгновенно погрузившись в глубокий сон. В комнате воцарилась тишина, нарушаемая лишь шелестом болотной лозы, получившей большой заряд энергии.

До окончания дебаффа ещё больше двадцати пяти минут, поэтому нужно позаботиться о том, чтобы нас никто не побеспокоил. Активировав ощущение жизни, я растворился в подвластном мне растении. Гибкий стебель лозы стал моими телом, а многочисленные отростки – руками. Потянувшись к телу Леммара, я обвил его и поставил на ноги. Шаг, ещё один, теперь бессознательный торговец является моей марионеткой. Выпустив тонкие побеги, я загнал их под кожу кистей рук хоббита и опутал кости. Теперь я могу с лёгкостью сгибать и разгибать его пальцы. Подчиняясь моей воле, рука Леммара дотронулась до задвижки засова, не потревожив охранную систему, и с шумом задвинула его. Всё, осталось лишь дожидаться окончания дебаффа.

Снять негативный эффект удалось немного раньше, со второй попытки сработало сопротивление. Встав с живого кресла, которое я соорудил из растения, приказал переместить моё тело и поглядел на хоббита. И что же мне с тобой делать? Убить? Я имею на это право, но проблема заключается в том, что мне неизвестно количество его жизней, а возродившись, Леммар будет очень зол. Я не знаю степень его влияния в Ньюберте, поэтому оптимальным решением будет наказать его другим способом. Что больше всего любит торговец? Естественно, деньги, ну и артефакты, конечно, он ведь скупщик редкостей. Значит, нужно лишить его этого, остаётся лишь узнать, где располагается тайник хоббита и как он охраняется, надеюсь, шивас поможет мне, ведь вряд ли он питает к Леммару тёплые чувства.

В руках блеснула отмычка. Приложив её к ошейнику Тагрона, разочарованно поморщился. Система сообщила, что силы у моего трофейного артефакта недостаточно, чтобы взломать изделие древних тёмных мастеров, но, как оказалось, это не было особой проблемой. В инвентаре Леммара обнаружился ключ. Моих навыков недостаточно, чтобы вытащить его, но, к счастью, у меня есть союзник, который на это способен.

Как мы и договаривались, Федун был неподалёку и наблюдал за окружающей обстановкой. Тупичок, в котором располагалась лавка Леммара, был непопулярен, так что народу вокруг было мало.

– Пойдем, нужна твоя помощь, – появившись за спиной ничего не подозревающего гоблина, сказал я.

– Твою мать, Оникс, нельзя было нормально подойти? – дёрнувшись в сторону, выругался Федун. – Чего так долго?

– Возникли небольшие трудности, – улыбнувшись уголками губ, ответил я.

– Хренасе, небольшие трудности, – присвистнул гoblin, когда зашёл внутрь лавки и увидел заполнившее половину комнаты растение. Я по уже отработанной схеме заставил Леммара закрыть дверь и задвинуть засов. – А с этим-то что? Что-то мне не верится, что светлый шивас, которые славятся своей порядочностью, станет поделщиком тёмного торговца, – указал он на опутанного лозой Тагрона.

– Видишь ошейник? Это древний артефакт, подчиняющий волю, ключ в инвентаре у торговца, сможешь вытащить?

– Сроки?

– Без ограничений, – немного подумав, ответил я. Лавка закрыта, единственное окно занавешено плотной шторой, не пропускающей свет, так что нам не должны помешать.

Федун потратил около часа, чтобы вытащить из инвентаря торговца ключ от ошейника. Всё же его воровские навыки пока находятся на достаточно низком уровне. Я принял протянутый гоблином небольшой чёрный самоцвет и решительно шагнул к телу Тагрона.

– Ты в этом уверен? – спросил Федун. – Всё же он светлый, хоть и всего лишь 28 уровня.

– Уверен, – твёрдо ответил я. Не знаю, сколько лет он провёл в рабстве у Леммара, но одно я знаю точно, это неправильно. – В крайнем случае, просто вновь усыплю его, – не став объяснять свою позицию гоблину, добавил я.

Самоцвет со щелчком занял предназначенное ему место, и металлический ошейник, мгновенно превратившись в железную пыль, осыпался на пол. Приподняв веко Тагрона, убедился, что из его глаз ушла чернота, и только после этого отдал приказ болотной лозе отпустить игрока.

Мы с гоблином инстинктивно сделали несколько шагов назад, а я приготовился при необходимости вновь усыпить Тагрона, если тот проявит агрессию. Неизвестно, как поведёт себя игрок после столь длительного воздействия на разум древнего артефакта. Без поддержания нужной концентрации снотворного реагента организму игрока хватило десяти секунд, чтобы нейтрализовать действие токсина. Шивас вздрогнул всем телом, а затем медленно встал на ноги. Проклятье, я только сейчас понял, насколько он здоровый, со своим ростом под два метра.

Тагрон осмотрел комнату, надолго задержав взгляд на опутанном лозой хоббите, а потом посмотрел принявшими свой естественный, зелёный цвет глазами на меня. По его тигриной морде было совершенно непонятно, о чём он думает, а я, к своему сожалению, не догадался активировать эмпатию. Неожиданно Тагрон встал на одно колено, скрестил на груди все четыре руки и начал говорить:

– Спасибо тебе, Оникс. Теперь я твой вечный должник. Я клянусь тебе в вечной верности. Я буду следовать за тобой и охранять, пока не отработаю свой долг. Пусть за время своего

150-летнего рабства я утратил большую часть набранной силы, но я быстро верну себе былую форму.

– Внимание, вам принесли клятву верности. Судьба игрока Тагрона теперь неразрывно связана с вашей. В случае вашей окончательной смерти игрока Тагрона также ждёт смерть. Внимание, отказаться от клятвы невозможно.

– Ну ни хрена ж себе, – послышался комментарий гоблина. Я так и не понял, относился он к самому факту принесения клятвы или к нереально огромному сроку, в течение которого шивас находился в рабской зависимости у Леммара, но не согласиться со столь эмоциональным высказыванием было невозможно.

– Встань, Тагрон, нам надо серьёзно поговорить. Мы – тёмные, а ты – светлый. Дороги, которые открыты для нас, не всегда будут открыты для тебя, – я почувствовал, как Федун нервно выдохнул. Он явно не ожидал, что я вот так с ходу раскрою нас перед игроком враждебной фракции.

– Тогда я желаю стать тёмным! – неожиданно для всех заявил Тагрон, и, к ещё большему изумлению, система его услышала.

– Внимание, уникальное стечение обстоятельств. Светлый игрок Тагрон, который принёс клятву верности тёмному игроку Ониксу, изъявил добровольное желание сменить фракцию. Анализ возможных решений. До завершения анализа 59...58...57...

Проклятье, похоже, мы сломали игру, раз системе, со всеми её практически безграничными возможностями, требуется минута, чтобы принять решение по данному вопросу.

– Я так понимаю, вы получили какие-то комментарии системы по этому поводу? – видимо, я не смог сдержать эмоций, и гоблин понял это по моему лицу.

– Система взяла минутную паузу на поиск решения, – признался я.

Остаток времени ожидания провели в нервной тишине. Видимо, полученный запрос от Тагрона создал столь желанный системой прецедент, и ей нужно время, чтобы проанализировать тысячи различных вариантов, как это можно устроить. Ведь если сменить фракцию захотел один светлый, то со временем этого может захотеть кто-то ещё, что выгодно системе, которая стремится выровнять баланс.

– Вам доступен для изучения ритуал смены фракции. Требования к кандидату: клятва верности и клятва сохранения тайны, добровольность решения. Внимание, данный ритуал распространяется исключительно на игроков. Внимание, все претенденты будут проинформированы о фракционных штрафах тёмных. Внимание, все претенденты будут проинформированы о необратимости процесса.

Ну что сказать, изящное решение системы, которое делает меня в глазах светлых ещё более опасным врагом. Если я изучу этот ритуал, то обратной дороги уже не будет. Хотя что значит если? Я уже принял решение, а если Стартовы что-то решили, то они это делают.

– Я могу сделать тебя тёмным, – подтвердив желание изучить ритуал, сообщил я Тагрону, у меня как раз остался свободный слот под ритуал. – Система наделила меня такой возможностью, но делать это мы будем точно не сейчас и не здесь.

– Всё же от странников одни неприятности, – буркнул гоблин, – ты хоть понимаешь, что будет, если об этом станет известно хоть одной живой светлой душе?

– Понимаю, но если вы не будете об этом болтать, то никто и не узнает.

– Клянусь хранить эту тайну, – вновь встав на одно колено и скрестив на груди руки, заявил шивас.

– Да что уж там, и я клянусь, – обречённо покачав головой, проговорил Федун.

– Ладно, с этим закончили. Тагрон, ты знаешь, где находится тайник Леммара и как он охраняется?

– Да, всё это время мой разум был скован силой древнего артефакта, но я помню каждую секунду из ста пятидесяти лет рабства. Не в наших силах добраться до хранилища артефактов.

Система охраны реагирует на эмоциональное состояние владельца и не снимет защиту, если он действует под принуждением. Леммар невероятно хитрый и умный хоббит, который знает, как защитить свои секреты, но для доступа к сейфу, в котором у него хранятся деньги для торговли, достаточно обычного прикосновения его руки, а суммы там хранятся немаленькие.

Тагрон оказался прав. Из сейфа торговца мы извлекли 184 тысячи золотых. Представляю лицо Леммара, когда он узнает об этом, но я ещё с ним не закончил. Если я не могу вскрыть хранилище с редкими артефактами, то его следует уничтожить. Озвученная мысль нашла поддержку у союзников, и гоблин вызвался сбегать до ближайшей алхимической лавки, чтобы прикупить все необходимое для грамотного поджога. Ведь прежде чем покинуть Ньюберт, нам надо хорошенько экипироваться, и лишняя шумиха в городе будет только мешать. Пожар должен начаться в нужное время, и есть определённые способы добиться поставленной задачи.

За время отсутствия гоблина я расспросил Тагрона о его прошлом и был немало удивлён, что сто пятьдесят лет назад шивас успел развиваться аж до 200 уровня и имел огромный игровой опыт, что будет нам очень полезно. Первое время Леммар использовал его в качестве охранника, но со временем уровень Тагрона становился всё меньше, а набравший силу древний артефакт поглощал весь входящий опыт и делал невозможным дальнейшее развитие персонажа. Лишь в первые 30 лет можно перебороть отрицательную динамику уменьшения опыта, затем это сделать будет уже невозможно. Древний артефакт со временем полностью обнулит жертву.

Попал в рабство Тагрон по глупости, а если точнее, то из жадности. Во время рейда по древним руинам он заметил подозрительное место, в котором может находиться тайник, и после его завершения вернулся туда уже один. Именно так в его руки и попала шкатулка с древним артефактом, которая достаточно долго хранилась в сундуке личной комнаты, ведь все знают, что действительно хорошую цену за товар можно получить только в столице объединения или её окрестностях.

О Лемарре он узнал случайно, в определённых кругах о нём ходили слухи, и решил всё же наведаться в его лавку, чтобы поинтересоваться ценой, которую тот готов предложить за такой редкий товар. Тагрон действительно не понимал, что именно попало в его руки, он никогда не вкладывался в познание сути, для воинов это необязательно. Именно для таких случаев и нужны торговцы, которые могут определить ценность товара, только вот шивасу не повезло с выбором. Леммар вырубил высокоуровневого игрока свитком заклинания и защёлкнул на его шее древний артефакт.

По классу Тагрон оказался танком. Как только он рассказал об этом, я поразился столь удачному выверту судьбы. К нам присоединился игрок именно того класса, которого нам так не хватало. Или это выверт не судьбы, а системы? Думаю, узнать ответ на этот вопрос мне не суждено.

Тем не менее Тагрон сохранил рассудок и не отчаялся за столь длительное время рабства, и теперь полон желания наверстать упущенное, и отработать свой долг. Ему придётся прокачиваться практически с нуля и заново открывать заблокированные системой навыки, но его это не пугало, наоборот, он был полон решимости во что бы то ни стало вернуть былую силу, а наличие тёмной энергии открывает ему новые возможности, так что тянуть с ритуалом не стоит.

Его прежнюю экипировку Леммар давно продал, и сейчас, кроме четырёх мечей не самого лучшего качества, у него ничего нет, но это не является проблемой, ведь торговец неплохо проспонсировал нас, и золота хватит на покупку всего необходимого.

Федун вернулся минут через тридцать, и на его лице сияла довольная улыбка. Видимо, на аукционе нашлось всё необходимое, и сама мысль о планируемой диверсии грела душу гоблина, который также побывал в плену и яро ненавидит любых рабовладельцев.

Потайная дверь, за которой находится коридор в защищённый тайник артефактов, располагается в подвале. Именно туда меня тащил Тагрон по приказу торговца. Тщательно обыс-

кав подвал, мы нашли немало полезных предметов, и пришлось несколько раз подниматься в свои личные комнаты, чтобы разгрузить переполненные инвентари.

В подвале обнаружился и продовольственный склад, так что мы загрузили довольно вместительный инвентарь Тагрона едой и вычеркнули этот пункт из списка покупок, что сэкономит нам время. Когда всё мало-мальски полезное имущество Леммара сменило хозяина, гоблин приступил к подготовке диверсии. Опыта в этом вопросе у него не было, но отсутствие практики не помешало умному союзнику устроить всё как надо. Примерно через два часа специально нанесённый реагент растворит верёвку, что приведёт к смешиванию двух алхимических жидкостей и инициирует возгорание. Живой алхимический огонь, одна ампула которого стоит аж 100 золотых асов, очень быстро распространится по всему подвалу и доберётся до заложенного у потайной двери взрывоопасного зелья. Федун не стал мелочиться, в теории взрыв должен разнести деревянную хибару Леммара в щепки, и если секретное хранилище и уцелеет, то стража Ньюберта, которая наверняка будет проводить расследование, просто обязана на него наткнуться.

Больше нам здесь нечего делать. Торговец поплатится за свою неуёмную алчность всем, чего добивался долгие десятилетия. Когда мы покинули лавку, я приказал болотной лозе закрыть дверь на засов и подпитывал растение энергией, пока оно не отволокло тело Леммара в подвал.

– Идём на аукцион, максимальное время для покупок – час. Когда прогремит взрыв, нас уже не должно быть в городе, – скомандовал я и первым направился в сторону главной площади Ньюберта, откуда до здания аукциона, работающего круглосуточно, рукой подать.

Модифицированный артефакт позволял исказить лишь две буквы в нике персонажа, да и то на определённое время. Поэтому из лавки хоббита вышел Никас, и у патрулей АССов, которых даже ночью было на редкость много, не было причин останавливать игрока в капюшоне.

До аукциона добрались без приключений. У входа я раздал союзникам по 50 000 золотых, с приказом ни в чём себе не отказывать и по возможности прикупить экипировку на вырост.

Весь первый этаж круглого здания был разделён на десятки, или даже сотни, небольших комнат-кабинок, в которых были установлены уже знакомые мне кристаллы доступа к аукциону и удобные кресла, где покупатель может с комфортом разместиться во время поиска всего необходимого и ожидания доставки товара. Я наметил список покупок ещё в ЛК, но, как я выяснил во время поиска, к некоторым, особо дорогим лотам доступ открывается только во время личного посещения аукциона, так как никто не гарантирует сохранность столь дорогого товара во время доставки. Курьер может не удержаться от соблазна, или его обворуют, подобные случаи были, и владельцы аукциона решили не рисковать.

Рассчитывать, что в свободной продаже окажется жезл, способный наносить урон тёмной энергией, было бы глупо, именно поэтому я и потратил дефицитные тёмные асы на приобретение оружия, но найти качественную экипировку на мага можно, особенно когда твой кошелек ломится от халявного золота.

Я оказался прав на все 100%. Всё было до банальности просто. На низких уровнях у подавляющего большинства игроков попросту нет денег на покупку дорогих предметов экипировки, а крафтерам необходимо их делать, чтобы повышать уровень профессии. Продавать их по низким ценам не позволяют профессиональная гордость и высокая себестоимость ингредиентов. Ремесленники хотят как минимум отбить собственные расходы, вот товар и залёживается на аукционе.

На Асдаре существует несколько классов предметов. Обычные, улучшенные, редкие, масштабируемые, легендарные, артефактные. Последние на аукционе можно не искать, это штучный и невероятно редкий товар, как правило изготавливаемый мастером под заказ. С легендарками тоже вопрос сложный. Если кто-то и выбрасывает такой предмет на аукцион, то долго он там не залёживается. А вот все остальные классы предметов встречаются.

Наиболее универсальными являются масштабируемые предметы, которые дают прибавку к определённым параметрам персонажа в зависимости от уровня игрока. Но есть несколько существенных минусов. Во-первых, они очень дорогие, цена на них может быть сопоставима с простенькой легендаркой, и далеко не каждому это по карману. Во-вторых, прибавка к параметрам всегда меньше, чем у других классов предметов, сопоставимых по требованиям к игроку. В-третьих, на каждом масштабируемом предмете есть ограничения роста, которые зависят от мастерства создателя, и чем больше диапазон уровней, дающих игроку рост параметров персонажа, тем такие предметы дороже. Ну и в-четвёртых, масштабируемый предмет может давать прибавку только к одному параметру.

И тем не менее я остановился именно на этом классе предметов. В ближайшее время нам предстоит усиленно прокачиваться и заходить в города для смены экипировки будет точно некогда, да и опасно это, АССы не дремлют. Нужно лишь грамотно подобрать параметры для усиления.

Каждый масштабируемый предмет, который будет давать прибавку от 1 до 100 уровней персонажа, стоит в районе 5 000 золотых. Грабёж, конечно, но, с другой стороны, если приобрести комплект таких предметов с нужными тебе характеристиками, то можно не думать о смене экипировки очень долго. Окупится ли такое вложение? Не знаю, скорее всего, да, ведь хорошие вещи стоят дорого.

Ладно, прочь сомнения, сейчас трата такой огромной суммы выглядит вполне оправданной, тем более что деньги достались нам легко и не стоит их беречь. Неизвестно, когда в следующий раз получится отыскать стихийный алтарь, а качественная экипировка нужна уже сейчас. Да и вряд ли там получится купить действительно редкие предметы, ведь их делают игроки и нпс. Знания, заклинания и навыки – это да, а вот предметы – вряд ли. У нас больше шансов отыскать что-то действительно редкое в секретных складах королевства Вудстоун. Ну что? Посмотрим, что может предложить мне аукцион города Ньюберт.

Глава 7 Легенда

Больше всего позиций по интересующему меня классу предметов было в более низком сегменте – в диапазоне от 1 до 50 уровней. Цены на такой товар были немного ниже, чем у более продвинутых моделей, но делать нечего, пришлось закрывать некоторые позиции тем, что есть.

Мой класс позволяет носить предметы из ткани или лёгкой кожи, которые практически не дают никакой защиты от физических атак, поэтому грамотный подбор характеристик выходит для меня на первое место. За время моего пребывания на Асдаре я успел столкнуться с серьёзными противниками, способными разорвать ничем не защищённую кожу очень легко, и выходить против них в экипировке из ткани очень не хотелось, поэтому я изначально начал приглядываться к изделиям из легкой кожи, которые давали хоть небольшую иллюзию защищённости, но быстро столкнулся с проблемой. Все прибавки этих предметов давали рост к, так сказать, физическим характеристикам – силе, ловкости, телосложению, выносливости, а мне нужно усиливать совершенно другие параметры персонажа.

Немного подумав, купил высокие и невероятно удобные сапоги из кожи какого-то неизвестного мне животного, с прибавкой +1 за уровень персонажа к выносливости, тканевые штаны с такими же параметрами, но на мудрость, кожаную куртку, с прибавкой +1 к телосложению за уровень, и походный плащ с капюшоном, способный менять свой цвет при минимальном воздействии магии, с прибавкой к интеллекту. В итоге выносливость, мудрость и интеллект скакнули сразу на 22 пункта, а количество хп увеличилось на 2200.

Все эти масштабируемые предметы будут давать прибавку вплоть до сотого уровня персонажа, что невероятно круто. С каждым уровнем будет прибавляться единичка к нужным мне параметрам, и это стоит вложенных денег. Вряд ли я найду предмет на +100 к интеллекту или мудрости, для этого надо состоять в сильном клане, в составе которого есть игроки с прокачанными профессиями. Как правило, такие вещи не выходят за пределы клана, если, конечно, у них не забирают предметы силой.

Остальные масштабируемые предметы экипировки были гораздо хуже. Они прибавляли по одной единице к характеристике, но потенциал роста для них был меньше, только до 50-го левела, что в конечном итоге даст всего +50, но это всё равно довольно солидная прибавка. Я решил не мелочиться и прикупить набор колец на все случаи жизни, стоят они дешевле, цена держится в районе 2000 – 3000 золотых асов, но такая сумма за один предмет всё равно находится вне возможностей абсолютного большинства игроков.

В отличие от воинов, которым доступно всего два слота под кольца и один под амулет, маг может экипировать пять колец и один амулет. Мой амулет силы не в счёт, он не занимает специальный слот. Увеличенное количество слотов для бижутерии, или бижжи, как выражалась Риана, является компенсацией системы за отсутствие слотов под шлем, наручи, наплечники и наголенники. Нет, маг может надеть любой головной убор, только никакой прибавки к параметрам персонажа не будет.

Разгуляться на полную катушку мне не позволила система. Как оказалось, одну характеристику можно повысить экипировкой такого класса лишь один раз. То есть при экипированном плаще кольцо на интеллект не прибавит ни единички к характеристике. С одной стороны, обидно, но с другой стороны, мне ничего не мешает купить улучшенные или редкие кольца, или забить слоты масштабируемыми предметами на другие характеристики.

Я, не скупясь, прикупил масштабируемые кольца на силу, ловкость, восприятие, концентрацию и регенерацию, а также пару улучшенных колец на +5 к мудрости и интеллекту. Последние, кстати, удалось отхватить всего за 10 золотых. Амулет купил редкого класса – на +10 к мудрости и +10 к интеллекту.

Осталось заполнить лишь один слот для перчаток, но проблема заключалась в том, что мне не хотелось их носить. Это неудобно, да и потом я много работаю с энергией, и перчатки будут только мешать. Но, как оказалось, на аукционе можно подобрать вещи на любой, даже столь придирчивый вкус. Когда я отсортировал предметы для определённого слота и убрал из поиска перчатки, то остались весьма экзотические предметы, которые можно экипировать в этот слот.

Среди довольно внушительного списка отыскался даже один артефактный предмет. Причина, по которой столь редкий элемент экипировки всё ещё находится на аукционе, стала мне понятна после того, как я открыл его свойства и узнал цену. Создателем сего «шедевра», скорее всего, был начинающий мастер с явно завышенной самооценкой. Потому что соотношение цена–качество даже близко не стояло с действительностью.

Предмет выглядит довольно посредственно. По задумке мастера, узкие полоски металла должны оплетать кисть, при этом не ограничивая движений пальцев, и сходиться в одном месте на ладони, где установлен голубой самоцвет. Нажатие пальцем на самоцвет активирует заклинание воздушный таран. Система тут же выдала подсказку, что это заклинание генерирует вокруг игрока мощный воздушный импульс, отбрасывающих всех, кто находится рядом. Свойство крайне полезное, если бы не одно серьёзное но. Воспользоваться им можно лишь раз в 12 часов. Ладно, два раза, так как предмет парный, но это мало что меняет, всё равно кулдаун у заклинания нереально большой.

Помимо заклинания, предмет даёт прибавку к мане аж на 500 единиц и, что самое удивительное, подходит мне по требованиям. Видимо, при создании мастер специально пытался сделать их как можно более щадящими к потенциальному покупателю, но не учёл, что на низких уровнях игроки по большей части бедны, а на высоких левелах можно найти предметы поинтереснее.

Стоит сие произведение артефакторного искусства нереальные 10 000 асов. Немного покопавшись в настройках, я выяснил, что этот лот продаётся уже больше года, и хозяин уже дважды снижал на него цену, хоть и незначительно, но покупатель так и не нашёлся.

Покопавшись минут пять в предлагаемом ассортименте, я понял, что ничего даже близкого по параметрам найти мне не удастся. Максимум, на что можно рассчитывать, – это несколько единичек к тому или иному параметру. Так, нужно подсчитать остаток средств и прикинуть, хватит ли мне на всё необходимое. На масштабируемые предметы я потратил 35 тысяч. Ещё 10 000 нужно потратить на ингредиенты для усиливающего раствора второго уровня, чтобы не останавливаться на шестидесятом левеле персонажа, хотя лучше будет, если мы вернёмся на болото как можно раньше, чтобы Риана и Серган тоже могли качаться вместе с нами. Остаётся около 14 000 золотых, десять из которых я вполне могу потратить на приглянувшийся предмет. Легко пришли, легко ушли.

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.