

АНДРЕЙ ЕФРЕМОВ



ПОСМЕРТИЕ

Альфа

| Книга
| пятая

LITRPG

Посмертие

Андрей Ефремов

Посмертие-5. Альфа. Часть первая

«Автор»

2023

Ефремов А.

Посмертие-5. Альфа. Часть первая / А. Ефремов — «Автор»,
2023 — (Посмертие)

Оникс завершил испытание и подтвердил статус странника. Теперь он готов сделать новый, невероятно опасный шаг и вступить в противостояние с Властелином. Но мир Альфа умеет удивлять и преподносить очень неприятные сюрпризы...

© Ефремов А., 2023

© Автор, 2023

Содержание

Глава 1 Привал странников	5
Глава 2 Магия смерти	12
Глава 3 Спутник	19
Глава 4 Чемпион	26
Глава 5 Блуждания	32
Глава 6 Учитель и ученик	38
Глава 7 Контакт	44
Конец ознакомительного фрагмента.	45

Андрей Ефремов

Посмертие-5. Альфа. Часть первая

Глава 1 Привал странников

– Программа посмертие активирована. Добро пожаловать в локацию «Привал странников». За прохождение испытания вам начислено 10 000 единиц кармы. Для получения информации вы можете обратиться к любому свободному терминалу связи с информационным полем Вселенной.

Вместе с очередным, очень интересным системным сообщением вернулись все чувства, но первой мыслью стало: а нехило мне кармы накинули после завершения испытания. Впрочем, мысль очень быстро улетучилась, а рот сам собой открылся от удивления. Локация, в которую меня занесло, поражала воображение. Если бы меня попросили описать её в нескольких словах, то я бы ответил: город среди звёзд.

Я оказался на большой каменной площади, и на меня навалилась космическая чернота, среди которой горели десятки тысяч звёзд. Присмотревшись, сумел разглядеть тоненькую, сияющую плёнку магического купола, что предохраняла от потери кислорода. Стоп, а я вообще дышу? Скорее всего, да, хотя это сейчас и неважно.

К площади вели четыре дороги, вдоль которых располагались одно- и двухэтажные строения самой разнообразной архитектуры, среди которых виднелись еденичные прохожие. Все здания были выполнены в средневековом стиле, и это странно. Существует множество технологически развитых миров, а всё выглядит как на страницах исторических книг.

– Порядок любит старину, так что не удивляйся, – послышался смутно знакомый женский голос за моей спиной.

– Я помню тебя, – сказал я девушке, когда обернулся и взгляделся в её лицо. – Ты общалась со мной в хранилище душ.

– Точно, – улыбнулась она. – Я же говорила, что меня повысят, и оказалась права! Теперь я отвечаю за взаимодействие со всеми странниками на территории Порядка, и это на самом деле круто.

– Порядок – это Творец? – догадался я.

– Угу, – кивнула девушка. – Да ещё какой! Один из сильнейших Творцов нашего сегмента Вселенной.

– Я так понимаю, ты здесь отвечаешь за связь с инфополем и должна ввести меня в курс дел?

– Ага, – радостно закивала девушка. – Ты можешь узнать всё у терминала, но живое общение ведь намного приятнее, правда?

– Правда, – не покривив душой, согласился я. – Рассказывай, что мне нужно знать.

– Так, слушай, – картинно прочистив горло, девушка начала говорить. – В Привале странников могут находиться только странники. Именно из этой локации осуществляется ваше перемещение по мирам Порядка. Для этого тебе нужно зайти в главное здание, ознакомиться со списком заданий и выбрать одно из них, после чего я доставлю тебя в нужную точку.

– И много накопилось заданий? – решил поинтересоваться я.

– Очень, – враз погрузилась девушка. – Раньше на улицах было множество странников, которые залетали домой, чтобы отдохнуть от заданий. Они часами сидели в барах и делились подробностями своих приключений с коллегами, но сейчас вас осталось мало. Разумные стали всё реже выбирать такую судьбу, а неволить никого мы не вправе. Да и смертность у этой профессии довольно большая, – ещё более грустно добавила девушка.

– Помнится, ты говорила о связи с родственниками, – решил перевести разговор в более позитивное русло я.

– Есть такая возможность, – заулыбалась девушка. – Есть специальное здание, где ты можешь узнать, в каких мирах посмертия оказались твои родичи. Не бесплатно, конечно, но в городе вообще много самых разнообразных услуг, были бы деньги.

– Деньги? – не понял я.

– В качестве денег выступают единицы кармы, – пояснила девушка.

– И что, я могу купить экипировку, которую можно взять с собой в другие миры? – заинтересовался я.

– Не совсем. В каждом мире тебе придётся развивать своего персонажа с нуля, а за счёт очков кармы ты можешь, скажем так, приобрести некоторые стартовые бонусы. Например, есть зелье, которое на определённое время повышает входящий опыт, дарует сопротивления к физическому или магическому урону. В общем, побегай по лавкам и поспрашивай у ангелов, они смогут дать тебе грамотный совет.

– Ангелы? – переспросил я.

– Да, – закивала девушка, – это сущности, которых сотворил Порядок. Для ангелов очки кармы являются источником энергии, который делает их сильнее. Вот они и подрабатывают в Привале странников.

– Я могу как-то ещё усилить себя перед перемещением в выбранный мир?

– Многое зависит от конкретного мира, так что об этом тебе лучше поговорить с соответствующим специалистом, когда определишься с точкой назначения.

– Я пойду в Альфу, – спокойно проговорил я. – Я должен попытаться избавить Вселенную от Властелина, не хочу, чтобы он продолжал заражать своим проклятьем души разумных. Я видел, что потом творят такие души.

– Я должна тебя предупредить, что за это задание брались многие, но никто из них не вернулся, – посерьёзнев, ответила девушка.

– Знаю... И готов пойти на такой риск.

– Тогда тебе стоит зайти к Агроилу, он снаряжал всех, кто уходил в Альфу, но не считывай на серьёзные бонусы. Ключевые миры – особенные. Они живут по своим законам, влиять на которые не могут даже Творцы. Альфа – очень специфический мир, любое вмешательство в его естественные процессы чревато серьёзными последствиями.

– Пожалуй, я сделаю всё сам, – принял решение я. – Лучше не рисковать и вообще ничего не знать об этом мире. Я прочувствовал на себе, что значит начинать игру с серьёзными штрафами, и во второй раз предпочитаю не рисковать. Как говорят на Земле: лучше синица в руках, чем журавль в небе. Старт на общих основаниях меня вполне устроит, а там видно будет. У меня лишь один вопрос. Как мне вернуться обратно?

– Кнопка выхода появится в интерфейсе только после завершения задания, – ответила девушка. – Это закон, по которому обязаны жить странники. Взялся за дело, обязан закончить.

– Понятно, тогда не будем тянуть, отправляй меня в Альфу.

Девушка очень серьёзно на меня посмотрела, но не стала спорить. Можно было погулять по Привалу странников, узнать, где сейчас находятся бабушка и дедушка, даже поговорить с ними, получить напутствие, поддержку, но решил не медлить ни секунды. А если я что-то решил, то начинаю действовать. Кирилл дал мне какое-то крайне редкое зелье, я чувствую это, а у любого зелья есть срок службы.

– Вам доступно задание: Последний оплот зла. Цель: уничтожить осколок сущности Властелина, что укрылся в ключевом мире Альфа. Награда: 150 000 кармы. Дар из рук Порядка. Желаете принять?

– Да, – спокойно ответил я.

– Удачи тебе, странник, – проговорила девушка уже другим голосом, и мне показалось, что на секунду её глаза блеснули золотым цветом, но уже в следующее мгновение свет в очередной раз потух, а перед глазами появился радужный тоннель, по которому я с огромной скоростью мчался в мир Альфа.

Внезапно нахлынуло чувство неимоверной усталости, нет, даже хуже, немощи. Картинка перед глазами оказалась размытой, словно ухудшилось зрение. Я прищурился и попытался сфокусироваться на каком-либо предмете, чтобы понять, где я нахожусь и какого чёрта тут происходит, но это помогло слабо. Тогда я поднёс к глазам руку и с ужасом обнаружил, что кожа была сплошь покрыта морщинами, а мышцы стали дряблыми.

– Невозможно, – просипел я и не узнал свой голос.

Вместо уверенного и спокойного баса до ушей донёлся скрипучий голос старика. Я зашагал рукой по деревянным подлокотникам кресла, в котором сидел, и, нащупав очки, тут же водрузил их на нос. Картинка стала чёткой, и я осмотрел небольшую комнату, в которой находился.

Стены выкрашены в больничный, зелёный цвет, в углу небольшая раковина, над которой висит зеркало. У окна стоит кровать, тумбочка и стол, на котором лежат какие-то бумаги. Хотел было, по обыкновению, резко встать, но старческое тело отдалось болью в суставах, и, зашипев, я схватился за колено.

– Ну что, проснулся, предвестник перемен? Готов к встрече с родственниками? – раздался незнакомый голос после скрипа открывающейся двери.

В проходе стоял молодой парень, в медицинской одежде, с бейджиком на груди, и по доброму улыбался.

– Кто ты? – обескураженно спросил я. – А где мир Альфа?

– Ты опять за своё, Олег Игоревич, – с укоризной в голосе проговорил парень. – Все миры существуют только в твоей голове. Мне казалось, что тебе стало лучше, надо бы сказать врачу, что деменция вернулась.

– Где я? – с трудом поднявшись, сделал шаг к парню я. – Какого демона тут происходит?

– Ооо, всё понятно, придётся начинать терапию с начала. Ты находишься в доме престарелых «Привал странника». Тебя поместила сюда твоя сестра почти год назад, когда ты начал замещать реальность вымышленными мирами и жить в своих фантазиях. С твоим послушным списком это немудрено. Одних контузий за весь срок службы у тебя было штук пять.

– Это неправда. Я умер во время боевой операции, и колыбель отправила меня на испытание...

– Чтобы ты стал странником миров и спас всю Вселенную, – закончил за меня парень, – знаю, мы все слышали этот рассказ не один десяток раз. И про Асдар, и про королеву Анилаэль, и про великую битву тьмы со светом. Давай поступим так, Олег Игоревич. Я пока не стану никому говорить, что ты опять принялся за старое. Сходи подыши свежим воздухом, может, полегчает. Тем более к тебе пришла сестра с племянниками. И надень куртку, на улице уже прохладно.

Парень вышел, а я подошёл к столу и прочитал заголовок верхнего документа. Договор на оказание платных медицинских услуг между Стартовой Софьей Игоревной и ООО «Привал странника». Дальше читать я не стал. Творится какой-то бред! Я подошёл к раковине и взгляделся в своё старческое морщинистое лицо, которое лишь отдалённо напоминало меня прежнего.

– Бред! Не может это быть правдой! – зло проскрежетал я.

– Олег Игоревич, ты идёшь? – послышалось из коридора.

Оторвавшись от зеркала, я схватил куртку и пошаркал по кафельной плитке к выходу. Стены коридора были выкрашены в такой же тошнотворный цвет, и я поплёлся вслед за парнем. Нужно понять, что тут происходит, и попытаться найти выход из этой странной локации.

Ноги слушались плохо, как будто система навесила жёсткий дебафф на передвижение. Точно! Система! Зашарив глазами из стороны в сторону, попытался разглядеть детали интерфейса, которые на Асдаре были всегда в поле зрения, но все попытки оказались тщетными.

– Система, таблица статуса! – прошептал я, чтобы не привлекать лишнего внимания.

Ноль реакции. Никакого отклика, как будто и вправду нет никакой системы, посмертия и всего остального. Вот тут мне стало по-настоящему страшно, но я загнал панику в глубины сознания. Я разберусь, что тут происходит, чего бы мне это ни стоило.

Коридор привёл меня в большой вестибюль, где у стойки ресепшн дежурно улыбалась молодая девушка, на бейджике которой я прочитал: Аня. Вестибюль был наполнен солнечным светом, который проникал через большие панорамные окна.

– Олег Игоревич, ваша сестра на улице. Вас проводить?

– Спасибо, сам доберусь, – ответил я девушке и пошаркал к крутящейся стеклянной двери.

Оказавшись на улице, вдохнул полной грудью свежий прохладный воздух и поёжился. Не зря прихватил куртку, осень на дворе, вон и листья пожелтели, скоро начнут опадать.

Соню я узнал сразу, хоть она и сильно изменилась. Сестра запомнилась мне молодой и пышущей жаром девчонкой, которая ни секунды не могла усидеть на одном месте. Сейчас же она была одета в строгое чёрное пальто, в вырезе которого виднелась белая блузка. На шее угадывалась цепочка из хаотической стали, на которой, как я прекрасно знаю, находится семейный амулет из чёрного оникса.

Рядом с сестрой стояли два парня, вернее уже двое мужчин, очень похожие на свою мать, по строгой выправке которых сразу становилось понятно, что они тоже пошли в военные. Ребята расплылись в улыбках и, подбежав, обняли так, что мои кости захрустели.

– Тише, раздавите, – невольно вырвалось у меня старческое брюзжание, и племянники ослабили хватку.

– Дядя Олег, ну ты как тут? – спросил один из них, а я понятия не имел, ни как его зовут, ни что ответить на такой вопрос.

– Борь, Лёш, дайте дяде отдышаться, – с улыбкой произнесла Соня, которая, похоже специально назвала детей по именам, чтобы напомнить их мне, это было заметно по её взгляду.

Видимо, я уже забывал, как зовут племянников, и, чтобы они не расстраивались, Соня решила подстраховаться. Стоп, да не было у меня никаких племянников. Я умер, когда сестре исполнилось девятнадцать, и о детях она даже не думала.

– Как служба? – не нашёл другой темы для разговора я. Нужно потянуть время и понять, что тут происходит, потому что я никогда не поверю, что всё произошедшее на Асдаре есть плод воображения старческого мозга.

– Плохо, – погрустнел Боря. – Одержимых всё больше, зараза очень быстро распространяется, а найти лекарство не удаётся.

Соня с укоризной посмотрела на сына, а тот в ответ пристыженно втянул голову в плечи. По всей видимости, они не хотели тревожить старика.

– Стоп, но ведь мама нашла лекарство, а отец прикончил Вельзивула, последнего высшего демона на Земле.

Лица всех тут же погрустнели, а на глазах сестры даже выступили слезы.

– Олег, родители не вернулись из аномальной зоны. Их тела так и не нашли, – тихо проговорила Соня.

– Нет, это не так, они нашли бункер Серебряного рыцаря, отправились в ад, а потом мама разработала вакцину.

– Ох, Олег, – всхлипнула Соня и обняла меня.

Внезапно тишину пронзила громкая сирена, и послышался спокойный голос:

– Внимание, прорыв периметра центра, всем пациентам немедленно вернуться в главный корпус. Отряд чистильщиков уже в пути.

Боря и Лёша тут же заозирались по сторонам, а их руки машинально потянулись к поясной кобуре. Со стороны входа к нам уже бежала Аня и махала руками, чтобы я возвращался в корпус. Внезапно из-за поворота показалась большая толпа одержимых людей, которые, увидев девушку, рванули к ней и, мгновенно набросившись, начали рвать на части у нас на глазах.

Племянники выхватили оружие и открыли огонь, а Соня потянула меня за собой. Я пытался сопротивляться и кричал, чтобы мне дали оружие, но моё старческое тело не могло сопротивляться. Спотыкаясь на каждой кочке, я плёлся за сестрой, которая словно локомотив тащила меня в сторону выхода.

Боря и Лёша пятились следом за нами и постоянно отстреливали толпу одержимых, которых становилось всё больше. Когда до ворот клиники оставалось каких-то метров сто, Соня выругалась. К воротам со всех сторон сбегалась большая толпа красноглазых тварей, которые ещё совсем недавно были нормальными людьми. Охранники успели закрыть створки, но они явно не были рассчитаны на противодействие нескольким сотням кровожадных монстров.

– Похоже, это конец, – обречённо проговорила сестра и, выхватив свой пистолет, открыла огонь.

– Дайте мне оружие! – потребовал я, но парням было не до старика. Они с большим трудом сдерживали одержимых, но долго это продолжаться не могло, боекомплект скоро закончится.

Я зашарил глазами по округе, в надежде отыскать хоть палку, чтобы можно было встретить врага с оружием в руках, но сотрудники клиники явно хорошо следили за территорией и вовремя убрали весь мусор. Тогда я попытался рвануть вперёд, чтобы закрыть собой сестру, которая судорожно перезаряжала обойму, но тело старика подвело. Колено не выдержало такой нагрузки, и нога подломилась, а я повалился на асфальт, больно приложившись локтем.

Ещё никогда в жизни я не чувствовал такой беспомощности. Мой самый страшный кошмар воплотился в жизнь. Я всегда хотел умереть в бою и с ужасом думал о моменте, когда старость начнёт забирать силы. Я и в армию-то пошёл в расчёте на то, что военные в наше время редко доживают до пенсии.

Звуки выстрелов стихли, и послышался крик боли. Боря и Лёша вступили в ближний бой, но одержимых было очень много. Ворота клиники со скрежетом повалились внутрь, и толпа одержимых хлынула на территорию. Несколько десятков секунд – и они растерзают нас на части. Сестра плюнула на пистолет и с воинственным криком бросилась на толпу, один лишь я кулем лежу на асфальте и не могу подняться из-за негнущейся ноги.

В пекло! Я не старик! Я тёмный маг и не буду молча наблюдать, как моих близких убивают! Пусть я сейчас не могу сражаться сам, но у меня есть множество надёжных союзников. Мрак, дружище, мне нужна твоя помощь. Не знаю как, но ты должен явиться ко мне.

В следующую секунду мои руки превратились в сгустки тьмы, а рядом со мной, прямо на асфальте, образовался чёрный овал портала, из которого выпрыгнул Мрак. На могучем и мускулистом теле химеры имелось множество боевых шрамов, которые он получил во время боёв за новые территории с конкурентами. Друг втянул носом воздух, посмотрел мне в глаза и обрушил на меня целый ворох мыслеобразов, в которых рассказывал о своей жизни после смерти хозяина. Сердце защемило от тоски, когда я прочувствовал боль друга, но теперь мы снова вместе, и я больше никогда не оставлю своего пета.

– Нужна твоя помощь, – почесав Мрака между чешуйками брони, проговорил я. – Врагов уничтожить!

Пет издал воинственный рык и бросился в атаку. Я знал, что друг не пропустит ни одной твари и прикроет спину. Боевая химера запредельного уровня может выйти победителем даже из схватки с высшим демоном, что ей какие-то одержимые.

- **Внимание, генерация персонажа завершена.**
- **Вами получен класс: маг-призыватель.**
- **Вами получена специализация: маг тьмы.**
- **Вами изучено умение: владение магией тьмы.**
- **Вами изучено умение: владение магией призыва.**
- **Вами изучено заклинание: удар тьмы.**
- **Вами изучено заклинание: призыв.**
- **Внимание, вы получили спутника для призыва.**
- **Вам доступна вспомогательная профессия сборщик кристаллов. Желаете изучить?**

– **Внимание, обнаружен положительный эффект высшего порядка. Произвожу анализ вариантов соблюдения баланса.**

– **Анализ завершён. Стартовая локация окрестности Единограда изменена на руины Либеро.**

– **Внимание, по новым законам мира у каждого разумного есть только одна жизнь. Перенос на точку старта через 5...4...3...**

Проинформировала меня система, но разбираться с новой механикой я буду немного позже. Сейчас же я последний раз взглянул на сестрёнку и племянников, которые с добрыми улыбками на лицах смотрели на меня и махали руками в знак прощания. Мне хочется верить, что Альфа взяла эти образы не с потолка, и у Соньки действительно родятся двое сыновей. 2...1. Краткое ощущение полёта. Ну здравствуй, Альфа.

Первым делом осмотрелся и не стал делать лишних движений. Был уже отрицательный опыт, повторения не хочется, тем более что из-за подарочка родственников Альфа забросила меня непонятно куда. Уверен, это было необходимо, но смена стартовой локации напрягала. Вряд ли от этого шага стоит ожидать чего-то хорошего.

Подвал, достаточно темно, но несколько тусклых световых лучей немного разгоняют мрак. Они проникают сквозь щели в потолке и чуть подсвечивают горы мусора, что лежат на почерневших от времени и, скорее всего, прогнивших досках пола, среди которого появился мой персонаж в мире Альфа. С улицы доносится шум дождя, да и внутри довольно мокро и постоянно слышны звуки капель, но на меня вроде пока так и ничего не попало. Врагов в поле зрения не наблюдается, впрочем, как и друзей. Уже что-то, хотя я рассчитывал, что Мрак появится вместе со мной, но, по всей видимости, у моего нового класса есть особенности. Нужно разбираться, благо нападать на меня никто не спешит и есть время спокойно ознакомиться с игровой механикой мира.

Иконки интерфейса примерно такие же, как и на Асдаре. В верхнем левом углу три шкалы: красная, жёлтая и синяя. Все максимально заполнены. Когда сосредоточился на них, система подсветила описание: жизнь, бодрость, мана. Ничего нового. Под шкалами мигает иконка баффа, из-за которого система и забросила меня в этот подвал в руинах какого-то города. Интересно, из-за чего весь сыр-бор?

– **Полное сокрытие. Бафф божественного ранга. Положительный эффект позволяет скрыть вас от внимания даже бога. Никто из жителей Лаэди не знает, что пришёл странник. Данная информация не отображается и в интерфейсе игрока. Длительность положительного эффекта – 89 дней, 23 часа, 25 минут.**

Ого, Кирилл действительно снабдил меня самым важным для внедряемого агента – позволил не привлечь внимания врагов, которые наверняка гораздо сильнее первоуровневого нуба, что даёт мне немного времени на раскачку. Вот только вместо нормальной песочницы мне вновь предстоит бороться за свою жизнь, так как система наверняка закинула меня в непростую локацию. Но я был прав, что у баффа есть срок жизни, и очень хорошо, что я не

стал тратить время на поиск своих родственников. У меня будет время, чтобы пообщаться с ними, по крайней мере, я на это очень надеюсь.

Мысли попытались вернуться на Асдар и предположить, что сейчас делают друзья, но усилием воли загнал их в глубины сознания, сейчас для этого точно не время. Мысленный сигнал – и первая иконка раскрыла перед глазами таблицу статуса:

Имя: Оникс

Сытость: 98%

Уровень: 1

Опыт: 0/100

Жизнь: 240/240

Мана: 500/500

Бодрость: 300/300

Защита: 0

Раса: Человек

Бог покровитель: не выбран.

Класс: Маг-призыватель

Специализация: Маг тьмы

Основная профессия: Не изучена

Вспомогательная профессия: Не изучена

Характеристики персонажа:

Сила: 32 (0%)

Ловкость: 29 (0%)

Телосложение: 24 (0%) Грузоподъемность 12 кг.

Выносливость: 30 (0%)

Интеллект: 45 (0%)

Мудрость: 50 (0%)

Призыв: 1 (0%)

Умения 2/10:

1. Владение магией тьмы. Уровень 1. 0/ 50 000 урона.

2. Владение магией призыва. Уровень 1. 0/ 50 000 урона.

Заклинания:

1. Призыв (классовое). Ранг 1. Уровень владения: 1. 0/1000 применений

2. Удар тьмы (врождённое). Ранг 1. Уровень владения: 1. 0/1000 применений

Свободных очков характеристик: 0

Свободных очков заклинаний: 0

Ну что, стартовые параметры на высоте. Похоже, система Альфы взяла за базу характеристики, которые принадлежали не моему земному телу, а уже значительно прокачанные параметры, которые я развил во время пребывания на Асдаре. И это приятно, не придётся падать без сил после минимальной физической нагрузки. Ладно, некогда отвлекаться, далеко не факт, что этот подвал и дальше будет оставаться безопасным местом, а изучить предстоит очень многое. И начну я с призыва. Мне нужен мой Мрак.

Глава 2 Магия смерти

Так и не сделав ни одного шага, я поочерёдно открывал вкладки интерфейса и внимательно изучал всю доступную информацию, которой было не так уж и много. Местная система не спешила раскрывать все свои секреты и выдавала лишь минимум данных, но я уже могу считать себя опытным геймером и знаю, что если хочешь знать об окружающем мире больше, нужно прокачивать соответствующее умение или навык.

Описание характеристик проглядел мельком, остановившись лишь на незнакомом призыве. Эта характеристика отвечает за количество существ, которых может одновременно призвать маг, и не может быть увеличена за счёт свободных очков, которые, по всей видимости, выдаются за каждый левелап. Как именно качать эту профильную для моего нового персонажа характеристику, пока непонятно, но, думаю, со временем разберусь, и сейчас стоит продолжить изучение интерфейса.

Следующая вкладка – инвентарь, в котором обнаружилось четыре предмета: простая льняная рубашка, такие же штаны, довольно прочные на вид ботинки и перчатки из чёрной ткани. Все предметы без дополнительных свойств, что и не удивительно, стартовый набор же. Уже привычным жестом перетащил рубашку, штаны и ботинки в соответствующие иконки-слоты, и они появились на моём игровом теле, уже что-то, не придётся ходить по руинам города в одних шортах и терять очки жизни при контакте с острыми камнями. А вот перчатки решил осмотреть более внимательно:

Название: Перчатки начинающего мага тьмы

Тип: Оружие

Класс: Обычный

Прочность: 25/25

Урон: 2

Количество слотов под заклинания: 3

???

Требования: Маг тьмы

Цена: нет (стартовый набор)

Стандартное оружие новичка. Спасибо и на этом, система Асдара не дала мне даже такого стартового набора. Хотя не совсем стандартное, имеются непонятные знаки вопроса, но система не дала по этому поводу никаких пояснений. Вот только я никогда не любил носить перчатки. Мне это банально неудобно. Ну не перевариваю я, когда на руках что-то надето. Мне нужна рецепторная чувствительность, а любая ткань её глушит. Но и отказываться от усиления мне не хотелось, на старте важна каждая единичка урона.

– Система, сделай так, чтобы перчатки не отображались на теле персонажа, – мысленно пожелал я в надежде, что меня услышат.

На Асдаре можно было подгонять детали интерфейса под себя в довольно широких диапазонах. Очень надеюсь, что и система Альфы столь же пластична. Несколько секунд ничего не происходило, а потом картинка перед глазами как бы мигнула и перестроилась, а перчатки в инвентаре стали полупрозрачными.

Похоже, сработало. Когда предмет оказался в соответствующем слоте, я посмотрел на свои руки и заметил, как они начали наливаться тьмой. С каждой секундой она становилась всё гуще, а потом и вовсе начала клубиться и напоминать чёрный огонь. За нескольких следующих секунд тьма перестроилась в знакомый образ химеры, которая замерла с грозным оскалом, а потом трансформировалась в летящего дракона и практически мгновенно втянулась обратно в руки, оставив на коже лишь тоненькие чёрные полоски, которые образовали на запястьях сложный узор.

Понятия не имею, что это сейчас было, но выглядело довольно впечатляюще. Но самое главное – я добился своего. Перчатки выполняют свою функцию, но я их совершенно не ощущаю. Стоп, а ведь описание предмета изменилось.

Название: Перчатки начинающего мага тьмы

Тип: Оружие

Класс: Необычный

Прочность: 50/50

Урон: 2

Количество слотов под заклинания: 3

+3% к шансу получить кристалл призыва

???

Требования: Маг тьмы

Цена: нет (стартовый набор)

Ага, перчатки подстроились под меня и приобрели дополнительное свойство, да и цвет отображения предмета сменился с белого на синий. Отлично, первый бонус получен, осталось разобраться, что за кристаллы призыва, но, судя по всему, это классовая фишка, и информация появится по ходу изучения интерфейса Альфы.

Ну а вообще, после огромной мощи, которую набрал тёмный эльф, вновь ощущать себя нубом очень неприятно, надо побыстрее прокачивать персонажа, тем более, похоже, я сумел заполучить редкий, сдвоенный класс и могу развивать сразу два магических направления.

Генерация персонажа в Альфе посредством материализации самого глубинного страха – очень необычный ход системы. Стрессовая ситуация позволяет выявить скрытые ото всех черты характера, и далеко не каждый способен в такой ситуации мыслить трезво. Это была хорошая проверка, и, по всей видимости, я её прошёл.

Следующая иконка открыла перед глазами окно с умениями. Из описания моих первых скиллов выяснил, что все заклинания в Альфе разделены на ранги, и пока не достигнешь определённого уровня владения стихией, пользоваться более мощными заклинаниями будет невозможно. Практика стандартная, так что особого удивления это у меня не вызвало.

Далее шла иконка заклинаний. Открывшееся по моему требованию окно оказалось разделено на две половины, а вот количество слотов для изучения заклинаний каждого ранга было общим. Вот он, первый минус сдвоенных классов. У чистого мага тьмы будет куда больше вариантов для формирования собственного арсенала, а мне придётся оставлять место для заклинаний из ветки призыва. Но, с другой стороны, это дарует мне и преимущество. Призванные помощники смогут защищать меня и отвлекать на себя внимание мобов. Но меня сейчас больше всего интересует, как призвать Мрака.

С этим вопросом всё оказалось не так просто. Для начала, чтобы кого-либо призвать, нужно выбить кристалл призыва, шанс выпадения которого завязан на характеристику призыв и уровень владения соответствующей стихией. Затем нужно победить монстра и заключить его сущность в кристалл призыва, а уже потом можно будет призвать себе помощника.

Для вызова спутника тоже требуется кристалл, но в отличие от мобов, которые появляются с теми характеристиками, что были у монстра при жизни, спутника надо прокачивать. Причём, скорее всего, Мрака придётся развивать с нуля, никто не позволит мне призвать химеру запредельного уровня, это нарушит баланс. Кристаллы призыва делятся на уровни. В кристалл первого уровня можно заключить сущности с 1 по 10 левелы, второго – с 11 по 20, и так далее. Для спутника кристаллы работают иначе. Они дают ему право находиться в мире определённое время. Кристалл первого уровня – полчаса, второго – час, ну и по нарастающей, с шагом в полчаса.

Вроде ничего сложного: набил кристаллы и вызывай пета, но система Альфы очень хорошо знает, что такое баланс. После каждого призыва спутника есть откат перед следую-

щим, который равняется времени призыва использованного кристалла. Причём откат начнётся только после окончания времени призыва или смерти спутника, что, несомненно, минус. Но есть и плюс: вызов спутника не занимает слот призыва, и с единичкой в этой характеристике я смогу заключить в кристалл сущность моба, а потом призвать его вместе с Мраком.

Чтобы заключить сущность в кристалл призыва, нужно довести шкалу жизни моба до минимума, зажать в руке кристалл призыва, а потом скастовать соответствующее заклинание. Шанс заключить сущность в кристалл призыва не равняется 100% и рассчитывается индивидуально. На данном этапе система подсказала, что успех зависит от разницы в уровнях между игроком и мобом, количеством жизни монстра, уровнем кристалла призыва и уровнем владения заклинанием. Минус – при неудаче кристалл призыва разрушается. Плюс – чем выше уровень кристалла призыва, тем больше раз можно вызвать заключённую в нём сущность.

Предложенная системой вспомогательная профессия существенно повысит шанс получения кристаллов любого типа, включая кристаллы призыва, а для меня это очень важно, особенно на старте в дикой местности и без доступа к нормальному торговцу. Если я всё правильно понял из описания, то мне придётся накладывать на моба специальное профессиональное заклинание, за счёт чего и будет повышаться шанс выбить кристалл призыва. С одной стороны, ничего сложного, да и формула заклинания наверняка будет простой, но, с другой стороны, любое воздействие на моба спровоцирует его агрессию и будет утрачено преимущество первого удара.

Ладно, сложно будет лишь в начале, потом появятся помощники, и дело пойдёт быстрее. Вспомогательную профессию надо брать, тем более что в магических мирах кристаллы всегда будут в цене.

– **Вами изучена вспомогательная профессия: сборщик кристаллов.**

– **Вами изучено профессиональное заклинание: сбор.**

– **Призыв +1**

О как, за изучение профы единичка к призыву прилетела, приятно. Как я и ожидал, подсвеченная системой пространственная формула этого заклинания оказалась простой, и её очень быстро можно скастовать одной рукой. Но вот шанс, что эффект от заклинания закрепится, равняется всего двадцати процентам, а для его повышения заклинание нужно развивать. Причём чем выше разница уровней между магом и целью, тем ниже шанс успеха. Мда, во всём должен быть баланс.

По школе магии призыва пока всё. Магия тьмы. Тут всё примерно так же, как и на Асдаре. Разве что имеется разделение на защитные и атакующие подразделы заклинаний, но количество слотов всё ещё остаётся неизменно. На первом ранге – десять, на втором – девять, на третьем – восемь, на четвёртом – шесть, на пятом – четыре. А, ещё есть отдельная вкладка с бытовыми заклинаниями в количестве тридцати штук. На данный момент там пусто.

Мой удар тьмы стоит особняком и не попадает под эту градацию, что уже странно, и приписка «врождённый» мне ничего не говорит, а система не спешит с этим помочь. Всё сам, и только опытным путём. Ладно, прорвёмся.

Заметил ещё одну странность. Ветка заклинаний призыва заполнена множеством различных иконок. Большинство из них на данный момент не активны и откроются только при достижении определённого уровня и при соблюдении всех требований. А в ветке магии тьмы таких иконок нет. Просто пустые слоты под заклинания. Мельком глянул на описание доступных заклинаний из ветки призыва и задумался ещё больше. Лечение, повышение физической защиты, магической защиты, увеличение силы, очищение от негативных эффектов, усиление определённых характеристик – всё это можно применять исключительно на призванных существ, и для изучения каждого заклинания нужно одно свободное очко.

В принципе, логично, мой новый класс же называется маг-призыватель, вот и все бонусы пойдут петам. Обидно, что не получится баффать других игроков, но если собрать собствен-

ную коллекцию редких и сильных монстров, а потом усилить их заклинаниями, то можно будет противостоять любому противнику. Да и заклинания из школы магии тьмы наверняка неплохо усилят персонажа. В общем, класс перспективный, жить можно.

Для магического удара в мире Альфа нужно построить пространственную формулу заклинания. Для этого система предлагает пройти краткое обучение. Не знаю, насколько целесообразно делать это в подвале, доски пола которого еле дышат, но и выходить наружу без понимания, как бить мобов, тоже нельзя. В итоге решил закончить знакомство с интерфейсом, а уже потом перейти к обучению. Тем более что осталось всего несколько иконок.

Вкладка с пассивными навыками оказалась пуста, а отображение карты невозможно без специфического умения, но иконка клановой принадлежности открылась по первому требованию. И вот тут я узнал, что незнакомый мне Тор не просто принял меня в клан, но и наделил уровнем доступа старшего офицера, а это круто, ведь я могу принимать новых членов в региональное отделение клана, коим и является мир Альфа. К сожалению, другой полезной в данный момент информации больше не было. Почти все элементы окрашены в неактивный, серый цвет. Скорее всего, это связано с отсутствием законного представителя клана на планете, и в дальнейшем ситуация прояснится. Немного удручала гордая единичка напротив численного состава клана в мире Альфа, но я это поправлю. Пусть у меня нет прав лидера, но организовать ячейку клана мне под силу.

Вроде всё, пора приступать к активным действиям. Опыт начертания пространственных формул заклинаний у меня есть, поэтому воспроизвести несложный узор удара тьмы удалось довольно быстро. Для этого нужно всего лишь загрузить заклинание в слот оружия, в роли которого выступают перчатки, и назначить точку, при нажатии на которую оно перейдёт в активную фазу.

Сейчас с этим проблем нет, заклинаний пока очень мало, но на будущее придётся научиться быстро перетасовывать их в зависимости от ситуации. Надо будет сгруппировать их по категориям и назначить команду для смены набора, вручную во время боя делать это слишком долго.

Первый каст удара тьмы получился эффектным. После завершающего жеста линии узора приняли форму кулака, объётого чёрным пламенем, который довольно быстро полетел в желаемую мной точку, но радость от обретения боевого скилла оказалась недолгой. Заклинание отрикошетило от каменной кладки стены в потолок, а затем ещё раз сменило направление и полетело в мою сторону, пробив тухлявые доски пола аккуратно возле моих ног.

Несколько секунд ничего не происходило, и я уже было решил, что пронесло, но тут доски пола с треском провалились, и я полетел вниз. Полёт оказался недолгим, удар о камень, который снял 35 единиц жизни, а затем меня понёс поток воды куда-то в глубины подземных коммуникаций. Несколько раз пытался зацепиться за выступы, но мокрые камни, покрытые мхом, исключали даже теоретическую возможность остановить это опасное путешествие, и я сосредоточился на том, чтобы не стукаться головой о стены на поворотах.

Пару раз меня выбрасывало в какие-то большие коллекторы, но персонажу первого уровня было не под силу справиться с быстрым течением, и было бессмысленно тратить на это бодрость, так что я старался удерживаться на плаву и ждать, когда это всё закончится.

Ждать пришлось долго, по системным часам только минут через двадцать течение замедлилось настолько, что я смог подгрести к берегу и, уцепившись за каменный борт, выбросить тело на сушу.

– Локация «Городские катакомбы». Уровень 5. Уровень монстров 1-100.

Всплыло перед глазами сообщение системы. Нормальный такой разброс. То есть я могу встретить как обыкновенную крысу, так и саблезубого тигра? Такой расклад мне не нравится, остаётся надеяться, что катакомбы динамически генерируют мобов в зависимости от уровня игрока, иначе мне крышка.

Шкала жизни в красном секторе, но постепенно восстанавливается, бодрость тоже ползёт вверх, хоть регенерация и довольно слабенькая. Потраченные 20 единиц маны уже восстановились. Быстрый взгляд на прочность предметов, и я поморщился. Больше половины в минус. Остаться совсем без одежды не хочется, надо бы поосторожнее.

В подземелье темно, лишь несколько тусклых огоньков на стенах разгоняют мрак. Похоже, в лучшие времена катакомбы были освещены при помощи магии, и тут могли качаться тысячи игроков, но ведь не даром система обозначила стартовую локацию как руины Либера. Значит, город был разрушен, и поддерживать освещение стало некому. Мог тут кто-то выжить? Не знаю, это зависит от множества факторов, главным из которых является время. Я не знаю, сколько прошло времени после уничтожения этого города, поэтому строить какие-либо предположения не имеет смысла.

– Вам доступно умение медитация. Желаете изучить?

– Вам доступна характеристика восприятие. Текущее значение восприятия – 35.

Я и сам не заметил, как принял удобную позу и продолжил размышлять, и при этом постоянно вглядывался в окружающую меня темноту и прислушивался к каждому постороннему звуку. Сейчас у меня нет ночного зрения тёмного эльфа, но существует масса аналогов, которые позволяют мне прекрасно ориентироваться в абсолютной темноте. По всей видимости, система оценила мои старания. В самом начале развития достаточно совершить всего лишь несколько простых действий, чтобы заполучить то или иное умение или навык, и этим стоит воспользоваться.

После обретения восприятия ориентироваться на местности стало значительно проще. Тьма уже не казалась такой густой, мир наполнился целым ворохом самых разнообразных звуков, которые ещё несколько секунд назад были мне недоступны. Я расслышал, как неподалёку шуршат насекомые, капает вода, услышал противный писк где-то впереди. Сначала единственный, потом ещё и ещё, и вот уже он слышится отовсюду. Проклятье, даже если это мобы первого уровня, в чём я сильно сомневаюсь, их тут очень много. Неожиданно в поле зрения мелькнула неясная тень, и ногу пронзила боль.

– Молодая крыса-нежить нанесла вам урон 23 (физический). Жизнь 217/240.

Моб скрылся из вида прежде, чем я успел сфокусировать на нём взгляд, хотя это вряд ли бы мне помогло. Нежить двигалась на редкость проворно, что обычно ей не свойственно, но спокойно стоять и смотреть, как меня убивают, было нельзя, поэтому я начал плести странственную формулу своего единственного боевого заклинания.

Завершить каст не успел. Новая атака твари нарушила концентрацию. Моб выпрыгнул из темноты и впился в кисть. Ещё минус 30 хитов, но я успел рассмотреть противника. Толстая крыса с множеством проплешин, через которые виднеются кости, и с наполовину лишенным кожей черепом создавала весьма отвратительное впечатление.

– Молодая крыса-нежить. Уровень 5. Жизнь 500/500.

– Внимание, вы заражены некротическим мутагеном. Немедленно примите противоядие. В противном случае с вашим персонажем могут произойти необратимые изменения.

– Внимание, вам доступно умение идентификация. Желаете изучить?

Хотел было отмахнуться от системных сообщений, но тут до меня дошёл смысл написанного, и тело пронзила дрожь. По ходу дела махнул рукой и забросил некрокрысу в воду, чтобы не мешалась, и стал лихорадочно искать выход. Понятия не имею, что происходит в этом мире и почему самые обыкновенные мобы заражают настолько серьёзным дебаффом, но придётся принять этот факт как данность. Видимо, именно поэтому странники один за другим проваливали это задание. Как можно прокачивать персонажа, когда первый же моб способен превратить тебя в ходячий труп, лишённый воли?

Возможно, некротический мутаген действует по-другому, но если проводить аналогию с названием и внешним видом крысы, то всё становится сразу понятно, вот только у меня нет противоядия, и, похоже, для меня игра завершится, так толком и не успев начаться. Сознание попыталось вяло найти какой-нибудь выход, но при таких вводных это попросту нереально.

Тем временем полоска жизни перекрасилась в зелёный цвет, ноги сами собой подогнулись, и я упал на каменный пол. Единственная мысль, которая сейчас крутилась у меня в голове: вот это я лопухнулся. Не смог прожить и одного часа. Внезапно сознание пронзила дикая боль, тело выгнулось дугой, и я не смог сдержать крика. Голова билась о каменный пол, и я чувствовал, как сдираю кожу, но ничего не мог поделать.

Приступ длился довольно долго, а потом в голове послышался чужой, совершенно жуткий шепот. Он повторял один и тот же текст по кругу, словно кто-то сделал запись и включил её на повтор. И с каждым прослушиванием из головы уходили мысли, а по сознанию разливалась сладостная полудрёма чужой воли. Теперь мне не надо думать, не надо бегать, прокачиваться, терпеть боль, нужно всего лишь подчиниться воле Властелина и его некромантов и стать личем, частью армии, которая вскоре захватит весь мир, а потом и всю Вселенную, стать сильнее.

Потомок Серебряного рыцаря – слуга Властелина? Не бывает этому. Я должен бороться. Попыталась трепыхнуться в голове вялая мысль, но была очень быстро подавлена чужой, намного более сильной волей существа, которое живёт уже не один миллиард лет. Кто я такой, чтобы бороться с ним? Букашка, у которой нет права выбора.

– Внимание! Активирована защита разума клана Стражи. Процесс подавления воли остановлен. Внимание! Нестандартная ситуация! Анализ возможных путей решения проблемы.

– Анализ завершён.

– Внимание! Раса, класс и специализация вашего персонажа скорректированы. Появились новые бонусы и ограничения. Со всеми изменениями вы можете ознакомиться в таблице статуса вашего персонажа.

Первое изменение я обнаружил после того, как открыл глаза. Коридор, где меня укусила крыса-нежить, теперь отчётливо просматривался метров на тридцать вперёд и назад. Я могу во всех подробностях разглядеть любую деталь. Покрытые густым слоем мха каменные стены, кишачих в горе мусора насекомых, блуждающих полуразложившихся крыс, которые, к слову, абсолютно не обращают на меня внимания и шныряют у самых ног. Нехорошее предчувствие кольнуло сознание, и, нервно сглотнув вмиг образовавшийся в горле ком, я открыл таблицу статуса своего персонажа.

Имя: Оникс

Сытость: нет

Уровень: 1

Опыт: 0/200

Жизнь: 1240/1240

Мана: 1500/1500

Бодрость: 1300/1300

Защита: 0

Раса: Нежить

Вид: Лич

Бог покровитель: Не выбран

Класс: Лич-призыватель

Специализация: Маг смерти

Основная профессия: Не изучена

Вспомогательная профессия: Сборщик кристаллов

Характеристики персонажа:

Сила: 132 (1%)

Ловкость: 129 (3%)

Телосложение: 124 (1%) Грузоподъемность 12 кг.

Выносливость: 130 (2%)

Интеллект: 145 (0%)

Мудрость: 150 (0%)

Призыв: 2 (0%)

Восприятие 135 (0%)

Регенерация 128 (0%)

Умения 3/10:

1. Владение магией смерти. Уровень 1. 0/ 50 000 урона.

2. Владение магией призыва. Уровень 1. 0/ 50 000 урона.

3. Стойкость. 100 % (иммунитет к боли)

4. Медитация (желаете изучить?)

5. Идентификация (желаете изучить?)

Заклинания:

1. Призыв (классовое). Ранг 1. Уровень владения: 1. 0/1000 применений.

2. Захват смерти (врождённое). Ранг 1. Уровень владения: 1. 0/1000 применений.

Пассивные навыки:

1. Ночное зрение 1000/1000.

2. Тепловое зрение 1000/1000

Профессиональные заклинания:

1. Сбор.

Свободных очков характеристик: 0

Свободных очков заклинаний: 0

Бонусы расы: нейтралитет любого вида нежити, ночное зрение, тепловое зрение, полный иммунитет к боли, возможность экипировать любой тип брони.

Ограничения расы: подавление воли (заблокировано клановым артефактом), удвоенное количество опыта для перехода на новый уровень, репутация со всеми разумными расами Лаэди -999 (война).

Вот и что мне теперь со всем этим делать?

Глава 3 Спутник

Взглянув на свою руку, попытался нервно сглотнуть, но в мёртвом теле нет слюны, поэтому у меня ничего не вышло. Мышцы организма усохли, кожа приобрела бледно-серый, безжизненный цвет. Она плотно облегала кости скелета и практически не скрывала анатомические особенности человеческого организма и тоненькие нитки зелёных вен. И такая картина везде. Скелет, обтянутый кожей.

Усилием воли подавил приступ паники и буквально заставил голову начать анализировать ситуацию беспристрастно. Самое главное, что я не попал под прямое влияние Властелина, спасибо клановому артефакту, а с целым ворохом проблем буду справляться по мере их поступления. Да, моя задача из просто сложной, как обычно, становится практически невыполнимой. Ведь Александр говорил, что мне надо сплотить местные народы, а сделать это в качестве живого мертвеца – врага всех разумных рас Лаэди – будет архисложно, но безвыходных ситуаций не бывает. Наверное...

Во всём надо искать плюсы, хоть, на первый взгляд, их и быть не может. Во-первых, я действительно стал сильнее. Шутка ли, +100 ко всем характеристикам. Уже на первом уровне я смогу выдавать очень хороший урон, и при дальнейшей прокачке мощь персонажа будет только расти. Осталось лишь проверить, смогу ли я качаться на себе подобных, то есть на нежити, но уверен, что механика Альфы это не запрещает.

Во-вторых, ни один обитатель катакомб, а возможно, и всего разрушенного города не нападёт на меня первым. И это огромный плюс. Без этого свойства добраться до поверхности будет весьма проблематично. Ну и в-третьих, благодаря моему перерождению в нежить, я стану идеальным агентом и смогу пройти в стан врага, чтобы в самый неожиданный момент нанести удар.

Понятное дело, что в одиночку побороть столь сильного противника не получится и придётся искать способ наладить контакт с местными жителями, но после спокойного анализа ситуации моё положение уже не кажется столь плачевным, как ещё несколькими минутами ранее. Даже наоборот, после перерождения в лича я получил практически только плюсы. Да, я буду медленнее набирать уровни, и каждый встречный живой житель Лаэди попытается меня убить, ну или сбежит, но в далёкой перспективе новые раса и класс могут оказаться решающими в войне с Властелином, ведь главный козырь врага – подчинение воли – побит артефактом клана Стражи.

Вдумчивый осмотр обновлённой таблицы статуса показал, что ветка магии призыва не претерпела изменений. Всё осталось на своих местах, а вот замена магии тьмы на магию смерти привела к появлению иконок с заклинаниями, которые можно изучать путём вложения свободных очков. И заклинаний этих для каждого ранга имелось довольно много. Системное описание даже простейших из них откровенно пугало. Стало понятно, что эту ветку заклинаний разрабатывал настоящий садист, и пользоваться такой магией у меня нет никакого желания. Если честно, то я и не предполагал, что можно убивать всё живое столь изуверскими способами.

Твёрдо решив не использовать эти заклинания на жителях Лаэди, а по возможности и вовсе сделать упор на ветку заклинаний призыва, я согласился изучить идентификацию и ещё раз просмотрел данные обновлённого врождённого заклинания:

– **Вы изучили умение идентификация. Идентификация: уровень 1. Новичок 1/5000. Умения 4/10.**

Заклинание: Захват смерти

Тип: Активное

Класс: Врождённое (модифицируемое)

Ранг: 1

Навык владения: Уровень 1. Начинающий 0/150 применений.

Урон: 10 (магия смерти)

Требования маны: 100

Первое, что бросилось в глаза, – это урон. Он вдвое превышает урон удара тьмы и по мере прокачки будет только увеличиваться. Но система стремится к балансу, а значит, у заклинания должны быть слабые стороны, которые уравнивают чаши весов. И у магии смерти этой слабой стороной являются сложная пространственная формула и большой расход маны. Если для каста удара тьмы мне требовалось секунд десять или пятнадцать, то построить формулу захвата смерти мне удастся минимум секунд за сорок. Со временем, когда доведу движения до автоматизма, время, естественно, сократится, но вряд ли намного. Секунд тридцать, ну двадцать пять – вот мой потолок, а это довольно много для заклинания первого ранга. Остальные априори должны быть сложнее.

В любом случае надо пробовать, только тогда получится выработать идеальную для меня тактику действий. Тем более что я могу носить любой тип брони, и вариантов для хорошего билда у меня превеликое множество. Уверен, что смогу подобрать оптимальное сочетание заклинаний из разных школ магии, чтобы сформировать уникального персонажа. Богатый игровой опыт Асдара мне в этом поможет.

– Молодая крыса-нежить. Уровень 5. Жизнь 500/500. Бодрость 287/300. Активные умения: 1. Шанс получить кристалл призыва 1 уровня – 5%.

После обретения идентификации количество получаемой от системы информации значительно возросло, и, что самое приятное, умение качается без вложения свободных очков. Всего-то и надо, что получать системную справку о каждом предмете или мобе, и умение не зависнет, как познание сути на Асдаре, до которого вечно не доходили руки.

А вот медитацию брать я не буду. Просто незачем. У нежити хорошая регенерация. Она включается через минуту после завершения боя и гораздо быстрее заполнит все шкалы персонажа, чем аналогичное по действию умение, причём для этого мне не придётся оставаться неподвижным.

Пришло время попробовать свои силы и завалить первого крысюка. Но для начала нужно попробовать наложить на моба профессиональное заклинание сбор. По идее, оно не наносит урон и не должно спровоцировать агрессию. Формула заклинания оказалась столь простой, что я сплёл её одними лишь пальцами левой руки за несколько секунд. Как только небольшой шарик тёмно-фиолетового цвета оказался зажат в ладони, все мобы, что попали в радиус действия, подсветились зелёным, и мне осталось лишь выбрать подходящую цель для тренировки.

– Молодая крыса-нежить. Уровень 5. Жизнь 500/500. Бодрость 287/300. Активные умения: 1. Шанс получить кристалл призыва 1 уровня – 15%.

Мне повезло наложить сбор с первого раза. Помимо увеличившегося шанса призыва, никаких видимых изменений не последовало, и это существенно улучшило моё настроение. Обнаружился ещё один плюс моего перерождения в нежить. Теперь можно заранее, перед атакой наложить заклинание и повесить шанс выпадения кристалла. 15% – это уже что-то, без профы и свойства перчаток добыть кристалл призыва было бы весьма проблематично. Если вычесть все бонусы, то получается, что изначальный шанс выбить кристалл равняется всего 2%. Если мобы ещё и не будут агриться толпой, то вообще сказка. Но для начала попробую свои силы на одиночной цели.

Не менее десяти минут мне потребовалось, чтобы сносно овладеть сложной формулой незнакомого заклинания. Я немного недооценил свои возможности. Всё же асдарский опыт положительно на меня повлиял. Я натренировал мозг очень быстро запоминать пространственный узор заклинаний, а с координацией движений у меня проблем никогда не было, особенно когда ловкость находится на приемлемом уровне.

По внешним проявлениям захват смерти был очень похож на удар тьмы, вот только в удалившегося на десяток метров от остальной стаи крыса полетел не тёмно-фиолетовый кулак, а зелёная рука в довольно специфической позе, как будто хочет вцепиться в горло и задушить.

– Вы нанесли критический урон молодой крысе-нежити 330 (2*10+145)*2 (магия смерти). Жизнь: 170/500.

Я специально ударил в спину, и с предельно малого расстояния, так что система засчитала крит вполне закономерно. Рука вцепилась крысе в шею и заставила извиваться на месте в бесплотных попытках вырваться на свободу, но продлился эффект стана, незадокументированного, кстати, недолго, четыре секунды, и крыса с яростным писком бросилась в атаку на обидчика.

Сжав в руке подобранный камень с уроном 1 единица, я дождался, когда крыса сблизится, и нанёс точный удар в голову.

– Вы нанесли урон молодой крысе-нежити 133 урона (1+132) (физический). Жизнь: 37/500.

Предположение подтвердилось. Даже обычного камня хватило, чтобы система приплюсовала к урону показатель силы. Возможно, достаточно бить и кулаком, но зажатый в руках булыжник придаёт уверенности. Мне бы разжиться каким-нибудь оружием, но это позже. От удара крыса отлетела в сторону и впечаталась в каменную стену, издав при этом довольно мерзкий писк, но решимости покончить с агрессором не утратила. Она на секунду замерла на месте и в следующий миг прыгнула, по всей видимости, воспользовавшись своим активным умением. Я мог бы увернуться, ловкости хватает, но в этом случае крыса свалилась бы в воду, лишив меня законной добычи и опыта, поэтому просто выставил вперёд руку и позволил мобу вцепиться в неё зубами, как в первый раз, а потом добил ударом камня.

– Молодая крыса-нежить нанесла вам урон 25 (физический). Жизнь 1215/1240. Внимание, вы приобрели иммунитет к некротическому мутагену. Вам доступен редкий пассивный навык устойчивость к магии смерти. Желаете изучить?

– Вы нанесли молодой крысе-нежити 133 урона (1+132) (физический). Молодая крыса-нежить убита. Получено 10 опыта.

Остальные крысы стаи полностью проигнорировали наше сражение, хотя оно происходило всего в десятке метров от ближайшего моба, что меня сильно порадовало. Когда обкатаю тактику, надо попробовать напасть на одну крысу из пары и посмотреть, что будет. Если вторая не сагрится, то перспективы прокачки вырисовываются вполне радужные.

Но ещё больше меня порадовал новый пассивный навык. По всей видимости, мутаген настолько ядрёная вещь, что система решила выдать редкий навык. Вряд ли создатель этого яда подозревал, что кто-то сможет переродиться в нежить и сохранить собственный разум, а потом начать уничтожать чумных крыс. Получить защиту от главного оружия врага – очень важный шаг, ну а развить навык не составит труда, крыс в катакомбах много, да и mobs пострашнее наверняка найдутся.

– Устойчивость к магии смерти 1/1000.

Для сбора лута нужно всего лишь прикоснуться к тушке моба. Дело привычное, хоть и довольно неприятное. Труп крысы растворился в пространстве сразу после прикосновения. С кристаллом призыва мне не повезло, но зато удалось добыть малую мутожелезу молодой крысы-нежити, которую можно использовать для приготовления противоядия. Мне оно без надобности, но для продажи сгодится, причём система назначила цену в пять медяков. Вряд ли это много, всё же медь, она в любом мире медь, но крыс тут много, а качаться надо. Может, и в другой нежити обнаружится что-то ценное.

Вторую крысу убил столь же быстро, причём намеренно дал ей использовать свой скилл и впрыснуть мутаген, устойчивость надо качать. Немного удивил тот факт, что вместо зловещей мёртвой руки в моба полетела тускло-зелёная ниточка, но урон от этого меньше не стал. По

всей видимости, в первый раз система показала, как будет выглядеть максимально прокачанное заклинание. Для большего эффекта, так сказать.

Кристалл призыва вновь добыть не удалось, как и железы, а забирать потроха крысы сомнительной ценности побрезговал. Повезло мне лишь на пятой крысе. После касания тушки моба в инвентаре появился мутный, белый, неогранённый кристалл призыва первого уровня. Что с ним делать, я не раздумывал ни мгновенья. Зажав кристалл в руке, я пожелал призвать спутника, при этом заблаговременно отошёл подальше от стаи крыс.

Рядом со мной, прямо на каменном полу, как и во время генерации персонажа, сформировался чёрный овал портала, из которого появился Мрак. К моему удивлению, друг предстал передо мной в том образе, в котором я увидел его перед самой смертью на Асдаре – матёрой болотной химерой, с кучей шрамов на чешуйках брони. Настоящий повелитель гиблых топей. Пет замер на месте и с шумом втянул воздух, а потом помотал головой и чихнул.

– Привет, дружище, – попытался сказать я, но вместо нормальных слов из горла вырвалось надсадное сипение, разобрать что-либо в котором было невозможно.

Проклятье, я и забыл, что переродился в лича, и вряд ли у мёртвых работают голосовые связки. Тем временем Мрак насторожился и занял боевую стойку, а из груди химеры послышался угрожающий, утробный рык.

– Всё нормально, это я, Оникс, – вытянув руку вперёд, уже ментально обратился к пету я.

Похоже, ментальная связь тоже была разрушена, так как Мрак меня не услышал и не узнал в облике лича. Он рванул вперёд и сомкнул свои челюсти на моей руке. Системного сообщения об уроне не последовало, и я догадался, что система смоделировала определённый сценарий, который сейчас воплощает в жизнь. На морду химеры брызнула зелёная, мёртвая кровь, и Мрак, отпустив руку, заскулил и попятился от меня, чуть не свалившись в воду.

Воспользовавшись идентификацией и системным интерфейсом, который позволял вызывать таблицу статуса спутника по желанию, я наблюдал за каскадом изменений, которые начали происходить с Мраком после контакта с некротическим мутагеном, по всей видимости, теперь заменяющим персонажу кровь. Система очень быстро нашла выход из ситуации. Она не могла допустить, чтобы у первоуровневого игрока появился раскачанный до предела спутник. Уверен, что и останься я тёмным магом, Мрака бы обнулили, но сейчас химера превращалась в нежить, и выглядело это страшно.

Кожа и чешуя слезали с тела пета слоями, мышцы растворялись на глазах и оголяли белоснежные кости, внутренние органы сжимались, а высвобождаемая энергия шла на усиленный рост костной ткани. Ребра срастались между собой и образовывали монолитную, толстую кость, пробить которую будет очень непросто. Кости лап стали значительно толще, а когти приобрели прочность стали. Череп тоже увеличился в размерах. На нём образовалось множество узловатых наростов, которые ещё больше повысили его прочность и устойчивость к повреждениям. Челюсть осталась от химеры. Она открывалась в четыре стороны по принципу бутона цветка, только внутри она была заполнена поблескивающими сталью острейшими зубами. Финальными штрихами к обновлённому образу Мрака стали горящие изумрудным пламенем глаза и подсвеченные зелёным суставы и подвижные сочленения костей.

Мрак лишь немного уменьшился в размерах за счёт потери мышечной массы, но по габаритам всё равно был сопоставим с взрослым тигром. Пет поднялся и потянулся, словно всё это время спал, а стальные когти проскрежетали по каменному полу, оставляя полосы глубоких царапин. Затем Мрак посмотрел мне в глаза и начал тереться о ногу, попутно наполняя сознание кучами образов из своей жизни на Асдаре.

– Потихе, дружище, – усмехнулся я, – ничего непонятно, но я тоже скучал по тебе, хоть для меня прошло и не так много времени.

Мрак немного сбавил темп, но всё равно в калейдоскопе образов, в которых друг сражается с обитателями болот, было очень сложно что-то разобрать, да и неважно это, главное, что

мы снова вместе, пусть и в немного ином воплощении, а вдвоём мы сможем гораздо больше. Этот мир в целом и Властелин в частности содрогнутся, теперь я в этом не сомневаюсь.

Пока Мрак продолжает рассказывать о своём боевом прошлом, я решил ознакомиться с обновлённой таблицей статуса спутника. Нужно понять, на что мы можем рассчитывать вместе.

Имя: Мрак

Уровень: 1

Вид: Костяная гончая

Класс: Боец

Опыт: 0/200

Метаморфизм: 0/1000

Жизнь: 1230/ 1230

Бодрость: 1200/1200

Защита: Физическая – 50. Магическая – 50.

Характеристики:

Сила: 148

Ловкость: 165

Телосложение: 123

Выносливость: 120

Регенерация: 128

Мутация: 10

Умения: 1/6.

1. Поглощение. Уровень 1. 0/1000. Урон: 30-50.

Боевые навыки: 0/5

Стартовый набор Мрака очень неплох. Те же крысы вообще не смогут нанести ему даже единички урона, спасибо естественной костяной броне нежити, а сила позволит крошить мобов пачками. Если на спутника будут действовать баффы из ветки магии призыва, то картинка вырисовывается довольно радужная. По идее, проблем быть не должно. Мрак – это призванное существо, значит, и бонусы должны действовать.

Вкладка с умениями и боевыми навыками содержит множество самых разнообразных иконок скиллов. Для активации того или иного приёма спутнику надо накопить определённое количество очков метаморфизма и соответствовать требованиям. Шкала метаморфизма заполняется за счёт умения поглощение. Это умение перерабатывает энергию живых существ и в зависимости от уровня убитого начисляет определённое количество очков метаморфизма, наряду с опытом. Применять его надо во время боя, причём желательно в самом его разгаре, когда в жертве ещё много жизненной энергии, но она уже ослаблена.

Также очки метаморфизма можно использовать для усиления защиты и атаки спутника. Тело костяной гончей разделено на восемь отдельных сегментов: четыре конечности, туловище, череп, когти и зубы. Сейчас все эти сегменты обозначены в интерфейсе как элементы первого уровня. Для перехода на второй нужно вложить в каждый по 500 очков метаморфизма. Апгрейд костей до второго уровня даёт +50 к физической или магической защите на выбор игрока, а улучшение когтей или зубов +50 к урону.

Понятия не имею, с чем связано такое разнообразие вариантов прокачки пета – со статусом нежити или классом призыватель, но мне это определённо нравится. Пусть я сейчас нахожусь в теле врага всего живого, но важно лишь то, как я распоряжусь полученными возможностями. Главное, мой разум защищён от внешних воздействий, спасибо Стражам, а как наладить контакт с местными жителями, я уже знаю. В ветке магии смерти есть одно очень интересное заклинание – имитация, которое позволит скрыть мою суть от постороннего взгляда. Заклинание третьего ранга, так что развиваться до него придётся довольно долго, но в катакомбах

города наверняка полно мобов, а личу не нужны ни сон, ни еда, так что меня ждёт фарм-марафон в режиме 24 на 7.

До окончания призыва осталось всего пятнадцать минут, но за это время мы с Мраком успеем разогнать толпу крыс, ведь теперь нам нужно набирать вдвое больше опыта, и лучше не тратить время зря.

– Ну что, готов размяться? – спросил я у Мрака, и тот воинственно клацнул челюстями, а глаза полыхнули изумрудным пламенем. – Постарайся убивать мобов после того, как я наложу на них заклинание сбор, – попросил я друга и, демонстративно сформировав тёмно-фиолетовый шарик, небрежным жестом отправил его к ближайшей крысе.

Надежда, что нейтралитет нежити распространится на всех, не оправдалась. Стоило Мраку влететь в толпу крыс, как на него сагрилась вся стая, а я стал усиленно формировать профессиональные заклинания, чтобы повысить шанс выпадения кристаллов призыва. Прокачивать захват смерти и устойчивость буду, когда закончится время призыва.

Опыт – великая вещь. В теле костяной гончей оказался не маленький котёнок, которого я нашёл в логове химеры, а грозный хищник с огромным боевым опытом. Мрак расправлялся с врагами играючи и ещё успевал упрекнуть меня в медлительности каста заклинаний. Мол, ему приходится сдерживаться, чтобы выполнить мой приказ. Мысленно погрозив другу пальцем, чтобы тот не зазнавался, постарался ускорить каст, а в голову полезли тревожные мысли.

Думать, что разница во времени между Альфой и Асдаром столь огромна, что каждая минута здесь равняется месяцам там, не хотелось. Судя по образам, которые мне присылал Мрак, он провёл на болоте около десяти лет, а потом получил смертельное ранение от светлого игрока. Когда жизнь уже практически покинула его тело, Мрак услышал мой голос, который просил его о помощи, и откликнулся на призыв друга.

Пока действует бафф полное сокрытие, надо бы отыскать храм Серебряного рыцаря и выбрать его своим богом покровителем. Понятия не имею, предусмотрена ли такая возможность для лича, но попробовать точно стоит. По крайней мере, я надеюсь, что удастся переговорить с Александром и получить у него совет. Он должен многое знать об Асдаре. Уж разницу во времени точно. Не хочется верить, что пока я борюсь со Вселенским злом, все мои друзья, включая Ани, состарятся и умрут.

Время призыва завершилось, и Мрак растворился в пространстве, оставив на поле боя тушки сорока пяти крыс.

– Вы получили новый уровень. Текущий уровень 2. Все шкалы восстановлены. Бонус класса: +1 к интеллекту, +1 к мудрости, +1 к регенерации. Получено 3 свободных очка характеристик, 1 свободное очко заклинаний.

Оповестила система, но я отмахнулся от сообщения, так как увидел вдалеке отблески огня. По-быстрому собрав лут, что пополнило запас кристаллов призыва 1 уровня до двух единиц, осторожно нырнул в воду и прижался к стенке канала, готовый в любую секунду забиться в небольшую щель. Так открыто могут перемещаться лишь те, кто уверен в своих силах, и мне лучше с ними сейчас не сталкиваться.

Свет приближался с той стороны, откуда меня принесло течение, и вскоре удалось разглядеть два невысоких силуэта, а благодаря тепловому зрению я узнал, что в гости ко мне пожаловали живые. Первым шёл явно воин, полностью закованный в толстый доспех и глухой шлем с опущенным забралом, из-под которого торчала густая борода. Похоже, гномы. В левой руке воина был зажат простенький факел, правая сжимала молот. Второй в этой паре был магом. Такой же невысокий, в тканевой одежде и с зажатым в руках посохом.

Большое расстояние не позволяло использовать идентификацию, а оставаться без укрытия дальше было слишком рискованно. Насколько мне известно, у гномов с ночным зрением всё в порядке, и зачем они демаскируют своё появление факелом, мне непонятно. Вдобавок

ко всему, гномы издавали довольно много шума. Скрежет металлических сапог по каменному полу распространялся в тишине подземных катакомб на многие сотни метров.

Худощавое телосложение лича позволило мне втиснуться в довольно узкую щель и замереть без движения. Единственным ориентиром остался слух, благо восприятие позволяло улавливать звуки на большом расстоянии.

– Стоп, – послышался голос одного из гномов, когда они добрались до места нашего сражения со стаей крыс. – Тут недавно был бой, я чувствую отголоски магии. Мы опоздали, тот человек с ником Оникс, о котором говорил Брокк, уже переродился в нежить.

– Уверен? – раздался второй, более грубый голос. – Где-то тут обитала стая некрокрыс, а теперь их нет, может, отбилса без повреждений? Не хочется возвращаться ни с чем, старшина штраф впаяет за трату противоядий.

– Если бы выжил, то уже вышел на свет, да и топал ты, как слон. Говорил я, что надо чистить этот тоннель. Новички в этот тоннель залетают редко, но теперь придётся устраивать глубинный рейд, пока под боком у поселения не начал прокачиваться перерождённый. В прошлый раз такой залётный заразил под сотню мирных, а крыс мог перебить кто-то из мутантов нижних уровней. Видишь следы когтей? Возвращаемся, дальше идти нет смысла. Даже если человек первого уровня и сумел каким-то чудом перебить стаю крыс, он пошёл ни в ту сторону. Рядом со входом на шестой уровень катакомб, обитают такие твари, что нам вдвоём точно не справиться, нужно собирать рейд.

Свет факела потух, а гномы теперь уже практически бесшумно отправились в обратную сторону. Поселение разумных, значит. Очень интересно. Но прежде чем наведаться к ним в гости, надо хорошенько подготовиться и запастись кристаллами призыва с вышеупомянутыми тварями. Мало ли как пройдёт первый контакт, лучше иметь в запасе парочку козырей, но для этого надо стать гораздо сильнее.

Глава 4 Чемпион

– Внимание, вам доступно редкое умение маскировка нежити. Желаете изучить?

Выдала система, когда гномы удалились. По всей видимости, тот факт, что я спрятался от двух высокоуровневых игроков и смог подслушать их разговор, произвёл на неё сильное впечатление. Редкими умениями не разбрасываются, тем более что в катакомбах бродят живые, попадаться на глаза которым пока не стоит.

– Маскировка нежити – редкое умение, позволяющее сливаться с окружающей местностью и оставаться незаметным для врагов. Внимание, предметы экипировки могут снижать эффективность маскировки. Внимание, заклинание костяная броня нежити усиливает эффект маскировки. Для активации умения требуется сохранять неподвижность более пяти секунд. Эффективность маскировки напрямую зависит от выбранной местности, уровня умения, разницы в уровнях с противником и его восприятия.

– Маскировка нежити (редкое). Уровень 1. Новичок. 0/200 минут. Умения 5/10.

А вот за наводку на сопряжённое заклинание спасибо. Костяная броня нежити – это заклинание второго ранга, так что оно станет доступно достаточно скоро, нужно всего лишь нанести 50 000 урона магией смерти. С этой задачей я постараюсь справиться за сутки.

Свободное очко заклинаний после небольших раздумий вложил в ветку призыва и открыл лечение. Лич, исцеляющий призванных существ. Звучит абсурдно, но раз система оставила приписку призыватель, надо пользоваться, а восстановление хитов своим помощникам, которые могут быть намного сильнее меня, – это очень важно. Если прокачать характеристику призыв хотя бы до сотни, то можно окружить себя армией разнообразных сильных существ, которая поможет справиться с любым врагом.

Как я и предполагал, пространственные формулы заклинаний ветки призыва оказались довольно просты. Я смог повторить малое лечение за десять секунд, а когда узор уложится в голове, то каст не будет занимать больше пяти, но самое главное, что я могу совершать его одной рукой, тогда как вторая остаётся свободной. У меня в голове начала вырисовываться картинка будущего билда, осталось лишь подобрать правильные умения и обзавестись нужной экипировкой.

После активации заклинания лечения заметил в правом углу иконки цифру один. Система пояснила, что на данный момент я могу лечить только одного пета за раз, но если вложить ещё одно свободное очко заклинаний, то число целей увеличится до пяти. Главное, чтобы они были в радиусе действия заклинания. Схема интересная. Тем более что лечение привязано не к конкретным цифрам восстановления очков жизни, а к процентам. На первом уровне заклинания я смогу восстанавливать по 5% за каст, но по мере прокачки процент будет увеличиваться, а с вложением свободных очков будет повышаться количество целей. Единственный минус такой схемы – это большой расход маны и откат между применениями, который по мере прокачки будет только расти, поэтому два очка характеристик вложил в мудрость, а одно в интеллект.

Так, теперь нужно разобраться с левелапом Мрака, благо таблица статуса спутника доступна всегда и можно заранее распределить все заработанные свободные очки. За переход на второй уровень друг получил +1 к силе, выносливости и мутации, а также 3 свободных очка характеристик и 200 очков метаморфизма. Основная сила Мрака – это физический урон, поэтому два свободных очка характеристик ушли в силу, а последним усилил мутацию. Надо повышать предельные значения шкалы метаморфизм. Активация хороших умений и бое-

вых навыков стоит дорого, а свободных слотов мало, и заполнять их дешёвыми скиллами не хочется.

Более или менее приемлемые варианты начинаются от пятисот очков метаморфизма и требуют как минимум четвёртый уровень, но мне спешить некуда, да и урон у Мрака сейчас хороший, лучше приберечь ресурс на будущее, чтобы изучить действительно нужный скилл.

Наличие на нижних уровнях катакомб каких-то мутантов и обрадовало и встревожило. С одной стороны, мутанты явно живые, и на них не распространяется нейтралитет нежити, но с другой стороны, удастся получать очки метаморфизма и прокачивать Мрака. Насколько я понял, поселение разумных спрятано где-то на пятом уровне катакомб, возможно, на четвёртом, и отсутствие мобов в ближайших окрестностях – это заслуга патрулей стражи.

Гномы говорили, что система периодически забрасывает в эту область странников. Похоже, что система Альфы таким образом реагирует на любые баффы, с которыми приходили в этот мир мои коллеги-предшественники, но только у меня оказалась защита разума. Тут может быть всего несколько вариантов. Либо Властелин знал, что система будет поступать таким образом и намеренно распространил по всему Либеро некротический мутаген, чтобы странники имели как можно меньше шансов отсюда выбраться, либо такая картина сейчас наблюдается повсеместно, ну или всё это чистая случайность, но в последний вариант верится слабо. Тут больше похоже на расчёт, нежели на стечение обстоятельств. Властелин знает, кто представляет для него угрозу, и должен был предпринять шаги, чтобы максимально себя обезопасить.

Местные жители, особенно те, кто выбрал в качестве бога-покровителя Александра, скорее всего, в курсе глобальных планов врага и стараются по мере своих сил ему помешать, вот только для жителей Лаэди всё это малоинтересно. Да, они будут защищать себя и свой дом и бороться с захватчиками, по мере сил контратаковать, но возможности нпс ограничены, знаю по Асдару. Иногда на ситуацию способен повлиять лишь игрок, которому система сможет выдавать задания напрямую, без контроля с чьей-либо стороны. Но проблема в том, что ключевой мир – это закрытая ото всех планета, где статус игрока могут получить лишь странники, а они-то как раз уже и не берутся за выполнение этого задания. К тому же не стоит забывать, что у Александра есть боги-конкуренты, которые поддерживают Властелина и всеми силами стараются ослабить его последователей.

Ладно, думать о политике буду, когда удастся выпутаться из передраги, в которую я вновь умудрился угодить, и когда налажу контакт с местными жителями. Главное, чтобы они меня не прибили, поэтому, прежде чем попадаться кому-либо на глаза, требуется тщательная подготовка и продумывание возможных путей отхода. Добиться этого без знания местности невозможно, поэтому первым делом надо обзавестись умением картография и максимально разведать окрестности. Попутно можно поохотиться на не слишком сильную нежить и прокачать маскировку, есть у меня одна интересная идея, как ускорить этот процесс, надо пробовать.

Первое, что я сделал, это открыл электронный блокнот и начал делать набросок коридора, в котором я оказался, стараясь не упустить ни одной мелочи, а также делал пометки о ширине и высоте тоннеля. Других идей, как открыть картографию, у меня нет. Поброжу несколько часов по катакомбам, а там видно будет.

Двигался с осторожностью, очень внимательно осматривая окрестности. Вокруг было полно мусора, а создавать лишний шум слишком опасно. Не тот у меня уровень, чтобы спокойно гулять по локации, где в любую секунду могут встретиться mobs под сотый левел.

Каждые пятьдесят метров останавливался и вручную дорисовывал карту. Для начала решил обследовать каждое мелкое ответвление от магистрального тоннеля, но очень быстро стало понятно, что какой-то конкретной системы придерживаться будет невозможно. Ответвления не заканчивались тупиками, а являлись лишь перемычками между широкими тоннелями. Тут нужно последовательно бродить везде и тщательно картографировать местность.

Мобов было мало. По всей видимости, меня действительно прибило к берегу неподалёку от поселения скрывающихся от нежити нпс, и они регулярно чистят местность, но удивило другое. Я встретил не заражённую некротическим мутагеном и не мутировавшую крысу 3 уровня, и это навело меня на определённые мысли.

У каждого моба есть время респауна. То есть время, за которое система сгенерирует нового монстра, взамен убитого игроками. Чем выше уровень моба, тем дольше респаун, но не в этом суть. Мы с Мраком уничтожили стаю некрокрыс, а через десяток минут неподалёку от места боя я обнаружил живую. Это значит, что кто-то вмешался в системную вотчину и поменял правила. Вот почему всех странников отправляют именно в эту локацию. Системе не нравится, что кто-то превращает сгенерированных ею мобов в некротических созданий, а повлиять на ситуацию могут только редко залетающие в Альфу игроки.

Попахивает заданием, но просто так система их не выдаёт. Всё взаимодействие происходит через нпс, поэтому нужно продолжать развиваться и собирать информацию. Надо выяснить, как живые mobs заражаются мутагеном. Вряд ли он передаётся только через укус. Наверняка и вода отравлена, просто концентрация намного меньше.

Крыса умерла с одного каста, и я продолжил обследование местности. Мрака призывать пока не стал. Если наткнусь на группу подходящих мобов, тогда можно использовать один из кристаллов призыва, а пока лучше приберечь этот ресурс. Благодаря встроенному в интерфейс компасу удавалось ориентироваться в пространстве и действовать не вслепую. Моя кустарная карта увеличивалась в размерах, но система пока никак не реагировала.

Периодически коридоры приводили меня к перекрёсткам, которые представляли собой большие помещения круглой или квадратной формы. Некоторые пересекали сливные каналы разной глубины и ширины. Кое-где каналы оказались забиты мусором, и грязная вода разливалась по округе. В основном воды было по щиколотку, но иногда приходилось брести в мутной грязной жиже по колено.

Полезных находок не было. Всё, что когда-то смыло в подземные катакомбы после разрушения города, уже давно сгнило, и рассчитывать можно только на лут с мобов. В отличие от Асдара, где предметы приходилось крафтить из добытых материалов, в этом мире существовал и другой вариант – выбить из мобов. Шанс, конечно, небольшой, но он есть. Не знаю, доступен ли такой способ для нпс, но колечко на +1 к ловкости из матёрой некрокрысы 9 уровня мне выпало.

На большое гнездо полуразложившихся грызунов я набрёл минут через сорок. Твари расположились в небольшом тупиковом ответвлении. Благодаря нейтралитету я смог спокойно обследовать помещение и заткнуть мусором дыру в стене, через которую mobs могли сбежать, ну а потом начал активно кастовать сбор. Прелесть профессионального заклинания в том, что не существует временного лимита, в течение которого я должен завалить моба, чтобы воспользоваться бонусом. Я учёл опыт прошлого сражения, когда мне не удалось наложить заклинание и на половину врагов из-за низкого шанса срабатывания. Намного умнее сделать это заранее, а уже потом вызывать Мрака.

Мы с петом уничтожили стаю за пять минут. Ограниченное пространство сыграло костяной гончей только на руку. Мрак работал чуть ли не всеми четырьмя когтистыми лапами одновременно и ещё умудрялся перегрызать тушки крыс стальными челюстями. Матёрые крысы, коих в стае было всего штук десять, пробивали защиту пета, но жалкие единички входящего урона были не способны ни на что повлиять, да и выбивали матёрых в первую очередь.

Около сотни тушек лежало у наших ног, но на этом всё не закончилось. Практически сразу после победы дыру, которую я закупорил мусором изнутри, сотряс магический удар, отчего всё содержимое, словно из пушки, выстрелило наружу, и в освободившееся отверстие начал протискиваться толстый некрокрыс с горящими красным цветом глазами.

– Крысиный король. Чемпион. Уровень 15. Жизнь: 15 000/ 15 000. Бодрость: 5877/6000. Активные умения: 3. Шанс получить кристалл призыва 1 уровня – 60%, 2 уровня – 15%.

Успел прочесть я, пока крыс выбирался из явно не подходящей ему по габаритам дыры, обдирая гниющую плоть об острые камни. Пятнадцать тысяч хитов – это серьёзно. Причём у чемпиона и с атакой должно быть всё в порядке. Хорошо, что я первым делом всё же прокачал лечение, думаю, Мраку потребуется помощь.

Опытному пету не нужно было отдавать команду, он начал рвать врага, как только тот высунул из дыры нос, ну а я наложил на него сбор и начал каст захвата смерти. Хорошо работать в паре, пока Мрак отвлекает моба, я спокойно построю пространственную формулу.

Не тут-то было. Как только чемпион вывалился в небольшой коридор, он издал пронзительный писк, и меня отбросило звуковой волной метра на три и впечатало в стену.

– Крысиный король нанёс вам 345 (346-1) единиц урона (магия смерти). Жизнь: 895/1240.

Расслабился, блин, первым делом нужно было разорвать дистанцию, а потом уже начинать каст. С таким подходом я долго не проживу. Минутка самобичевания закончена, быстрый каст лечилки на Мрака, и снова захват смерти, несколько секунд стана пойдёт только на пользу.

– Мрак, разверни его ко мне спиной, – приказал я.

Пет тут же выполнил команду, и заклинание критануло. Глянув на фрейм Мрака, облегчённо выдохнул. После магической атаки полоска его жизни просела незначительно, а обычные атаки наносили не слишком много урона. Лечилка сработала и восстановила 62 единицы жизни, а пока я кастовал захват смерти, прошёл тридцатисекундный откат, и можно повторить, маны у меня достаточно, по крайней мере, на этот бой должно хватить, работаем.

Так и пошло. Мрак зажал чемпиона в углу и полосовал его когтями, крысиный король отбивался при помощи активных умений, а я чередовал касты захвата смерти и лечилки. Распознать признаки начала ультразвуковой атаки было несложно, и я спокойно покидал радиус действия заклинания, ну а Мраку приходилось терпеть. Терпеть – это просто фигура речи, нежить не чувствует боли, и, наверное, это единственное преимущество.

Второе умение крысиного короля – удар хвостом – сносило пету по 130 хитов и оставляло на костяной броне глубокие борозды, но активировать его враг мог лишь раз в три минуты, поэтому мне удавалось удержать шкалу жизни Мрака в жёлтом секторе. Третье умение – уже знакомый укус, который отравлял противника мутагеном, но нам на него плевать, а урон там небольшой.

Нам потребовалось чуть больше пятнадцати минут, чтобы расковырять жирного чемпиона, и, надо признаться, что без заклинания лечения справиться с мини-рейд-боссом нам бы не удалось. Заклечь моба в кристалл призыва даже не пробовал. Тупо нет в наличии подходящего кристалла. Поправка, не было подходящего кристалла.

– Крысиный король убит. Получено 750 опыта.

– Вы получили новый уровень. Текущий уровень 4. Все шкалы восстановлены. Бонус класса: +1 к интеллекту, +1 к мудрости, +1 к регенерации. Получено 3 свободных очка характеристик, 1 свободное очко заклинаний.

– Хорошая работа, – похлопав по узловатой костяной голове Мрака, похвалил друга я, на что в ответ получил сообщение, что я тоже ничего, даже помогал, немного.

– Не зазнавайся, – вновь пожурил я пета. – Самоуверенность в бою может нам очень дорого стоить. Это у тебя неограниченное количество жизней, но если ты опрометчиво вяжешься в драку и погибнешь, я останусь без прикрытия, и далеко не факт, что отобьюсь. Мы начали развитие с самого начала, поэтому главное сейчас – это работа в команде и максимальная бдительность. Друг заверил меня, что всё понял, и я прикоснулся к тушке чемпиона.

– Вы получили кристалл призыва 1 уровня, кристалл призыва 2 уровня, простой топор, сапоги из выделанной кожи, штаны из выделанной кожи, куртку из выделанной кожи, кольцо мудреца.

Охота на чемпионов – довольно прибыльное занятие. Если я правильно просчитал системные алгоритмы, то мини-босс появляется после того, как убиваешь определённое количество мобов одного типа за короткий промежуток времени. Этим надо воспользоваться. Нормальные предметы экипировки мне сейчас очень нужны.

Кристалл призыва 2 уровня мало чем отличался от первоуровневого, разве что был менее мутным. Я заметил, что выпадающие из мобов кристаллы не имеют огранки, и надо бы попробовать поэкспериментировать с этим. Наверняка получится улучшить их свойства и повысить шанс захватить сущность моба. Пора начинать прокачивать заклинание призыва и собирать свою армию. Пусть пока это будет всего лишь армия крыс, но как минимум отвлечь от меня врага они точно смогут, а это уже немало.

Топор выпал самый обычный, с уроном 5 единиц, но в системном описании есть строчка о повышенном шансе навесить дот кровотечения на пять секунд, хоть что-то. Куртка, штаны и сапоги давали в сумме +15 к физической защите, но существенно снижали маскировку нежити, поэтому решил пока сложить предметы в инвентарь и создать активную кнопку, при нажатии на которую предметы автоматически будут помещены в соответствующие слоты. Перед боем дополнительная защита не мешает, но во время передвижения по тоннелям стоит делать упор на маскировку.

А вот колечко на +5 к мудрости оказалось весьма кстати, бой показал, что хоть заклинания ветки призыва и требуют минимум этого ресурса, но для затяжного сражения моих запасов явно недостаточно. Вложил по три свободных очка характеристик в интеллект и мудрость. Урон и мана сейчас для меня важнее всего.

Одно очко заклинаний вложил в бафф на силу. Для Мрака +5% к силе будут довольно ощутимой прибавкой, которая со временем только увеличится. Сейчас спутник является моей основной ударной силой, да и другим призванным существам прибавка к урону будет явно не лишней.

Второе очко заклинаний потратил на ветку магии смерти и прокачал опустошение. Данное заклинание уничтожает труп убитого моба и лишает возможности собрать лут, но взамен восполняет шкалу маны лича. Количество украденных единиц маны зависит от уровня заклинания и уровня убитого моба, причём совершенно не важно, кто этого моба убил, что в моём случае весьма критично. На первом уровне заклинание восполняет шкалу маны на 5% от количества очков жизни моба, если разница в уровнях не больше десяти, и 2%, если превышает эту цифру. Очень удобное заклинание. Особенно когда нет доступа к зельям, а во время боя заканчивается мана.

Так, теперь очередь Мрака. Пять очков в силу и одно в мутацию. Жаль, что прибавка за каждое вложенное очко всего 10 единиц, но, по всей видимости, в Альфе очень многое зависит от экипировки. Раз уж простенькое кольцо даёт аж +5 к мудрости, то предметы более высоких классов способны значительно усилить персонажа.

За три левелапа Мрак накопил 600 очков метаморфизма, и этого хватит, чтобы открыть пету первый более или менее интересный боевой скилл. С умениями можно пока повременить, там что-то стоящее появляется только после пятого левела, да и очков метаморфизма требует гораздо больше, а вот боевой скилл пригодится.

Проанализировав системные логи, я пришёл к выводу, что урон рассчитывается по следующей формуле: урон оружия умножить на урон боевого скилла или заклинания плюс показатель силы или интеллекта. На данный момент когти и зубы Мрака, которые являются именно оружием, имеют урон 2. Для его увеличения нужно вкладывать очки метаморфизма, но без

боевого скилла это не имеет особого смысла, поэтому первым нужно прокачивать именно навык.

В предоставленной системой ветке навыков имеются скиллы трёх типов. Первый: увеличенный урон, но достаточно длительный откат. Второй: средний урон, зато более высокая частота применения. Третий – аурный. Низкий урон, но зато постоянное применение.

Я больше склоняюсь к третьему варианту. По крайней мере, в качестве первого боевого навыка выберу именно аурный тип. Дело в том, что каждая активация скилла расходует очки метаморфизма, причём ценник начинается от 50 единиц за удар, а это много. Аура тоже расходует очки, но делает это более щадяще. На первом уровне каждая минута активности отнимает 10 единиц метаморфизма. Мраку хватает интеллекта, чтобы активировать ауру перед боем и деактивировать после завершения, так что удастся минимизировать расход этого нужного ресурса. С живыми в катакомбах пока негусто, поэтому стоит экономить.

На первом уровне урон от ауры равняется 10 единицам. С одной стороны, крохи, этот показатель у скиллов с долгим откатом достигает 300 единиц, что в совокупности с уроном когтей и силой пета могло бы дать на выходе аж 756 урона. Но если взглянуть на бой глобально, то получается, что за минуту Мрак может нанести не меньше сорока ударов, а откат у долгого скилла целых 5 минут. За это время пет разорвёт целую кучу мобов. Пусть сейчас к урону от показателя силы прибавляется всего 20 единиц, но как только я прокачаю когти, то это будет уже +30, да и уровень ауры со временем повысится, а значит, возрастет и урон.

– Отдыхай, Мрак, призову тебя, когда найду новых врагов, – потрепав по костяной голове друга, сказал я и отозвал спутника, тем самым запустив таймер отката до следующего призыва.

Всё равно полчаса уже почти истекли, и нет смысла ждать окончания призыва, лучше продолжить картографирование местности.

Система сжалась надо мной через час, когда я уже был готов бросить своё, казалось бы, бесполезное занятие, которое я продолжал из чистого упрямства.

– **Внимание, вам доступно умение картография, желаете изучить?**

– Конечно желаю, – с облегчением выдохнул я, но из горла вновь вырвалось лишь надсадное сипение. Надо что-то с этим делать. Не факт, что получится общаться с местными посредством мыслеречи.

– **Картография. Уровень 1. Новичок. Умения 6/10.**

После обретения умения система перенесла составленную мной в блокноте карту в соответствующую вкладку и взяла на себя обязанность дальнейшей её отрисовки. Причём, благодаря высокому показателю восприятия, карта получалась довольно приличного для начального уровня умения качества. Тут главное – мысленно проговаривать детали, на которые обращаешь внимание во время движения, это повышает точность карты и прокачивает умение. Вот теперь можно заняться исследованием катакомб всерьёз.

Глава 5 Блуждания

Процесс исследования 5-го уровня катакомб резко ускорился. По концентрации мобов в тоннелях мне удавалось определить приблизительную удалённость от поселения. Как только я выходил за определённый радиус, начинали встречаться более сильные некротвари, от двадцатого левела и выше, ввязываться в бой с которыми я пока не спешил. Нужно прокачаться на крысах хотя бы до 7-8 уровня, изучить ещё парочку заклинаний и обзавестись сильными помощниками.

В идеале – захомутать чемпиона, но сделать это не так просто. Столь большие гнёзда крыс встречаются не так часто, да и шанс пленить сущность пока не столь велик, как хотелось бы.

Я начал эксперименты с матёрыми крысами, которые часто шастали по тоннелям поодиночке. Тем более что после уничтожения стаи в моём распоряжении оказалось аж восемнадцать кристаллов призыва первого уровня. Самым сложным оказалось пленить сущность первого моба. Для мага во время каста заклинания очень важна концентрация, а постоянные атаки крысы не давали закончить плетение. Я уже было хотел призвать Мрака, но в голову пришла интересная идея, которую я захотел опробовать на практике.

Мне совершенно не обязательно снижать шкалу жизни моба магией. С моим боевым опытом убить матёрую крысу топором не составит особого труда, показатель силы находится на приличном для новичка уровне. Можно построить формулу призыва, но не применять заклинание, а держать его в левой руке до тех пор, пока полоска жизни моба не сползёт ниже 10%, когда появится возможность завершить каст.

Не всё прошло гладко, но итог эксперимента получился гораздо лучше, чем я рассчитывал. Дело в том, что магическая формула заклинания в Альфе после построения начинает очень быстро терять стабильность. Так что удержать готовое к применению плетение длительное время нельзя. Либо ты отправляешь его в бой, либо формула рассеивается и каст срывается.

Пока я бился над этой проблемой, при этом нещадно опустошая шкалу маны, система наградила меня очень полезным навыком, а потом и вовсе предложила изучить редкое умение.

– Концентрация – пассивный навык, позволяющий откладывать применение заклинания после завершения построения магической формулы. Желаете изучить?

– Вам доступно редкое умение оперативная память лича. Оперативная память – это пространство, куда лич может загрузить магическую формулу изученного заклинания и мгновенно воспроизводить её по мере надобности.

Звучит очень круто, но при детальном изучении предложенной плюшки вскрылись неприятные моменты. Во-первых, загрузить можно лишь одно заклинание, по крайней мере на первом уровне умения. Во-вторых, размытое описание системы о воспроизведении по мере надобности на деле оказалось не совсем информативным. Чисто в теории, да, можно воспроизводить заклинание мгновенно, без построения формулы, но после каста есть откат, который рассчитывается по простой формуле: время, затраченное на построение формулы, умножить на три. В-третьих, если формула загружена в оперативную память, то использовать это заклинание обычным способом уже не получится. Ну и в-четвёртых, использованное из оперативной памяти заклинание не прокачивалось.

Умение надо брать. Я знаю ещё по Асдару, что по мере прокачки любого скилла он становится гораздо эффективнее, а сейчас оперативная память идеально подходит для использования заклинания призыв. Для него частота применения не критична, а вот возможность мгновенно совершить каст очень важна.

– Оперативная память лича (редкое). Уровень 1. Новичок. 0/1000 применений. Умения 7/10.

– Концентрация 1/1000.

Концентрацию тоже решил изучить, нужна для любого мага фишка. Система не информирует о количестве слотов для пассивных навыков, но вряд ли оно безграничное, поэтому нужно тщательно анализировать каждое предложение.

После обретения оперативной памяти захват сущностей мобов пошёл гораздо быстрее. За каждый бой с матёрой крысой я использовал заклинание сбор, захват смерти, давал себя укусить для прокачки устойчивости, а в финале использовал призыв. Если заклинание срабатывало как надо, то сущность моба отправлялась в кристалл, если рандом оказывался не на моей стороне, то кристалл рассыпался в руках, а я добивал моба и собирал законный лут.

Когда у меня появились первые матёрые крысы-помощники, я немного пересмотрел тактику действий. Призыв тоже надо прокачивать, чтобы увеличить шанс захвата сущности, да и скорость построения магической формулы надо повышать, а добиться этого можно лишь постоянной практикой. В общем, как обычно, работы непочатый край, благо нежить не устаёт, не нуждается в сне и еде, тут, можно сказать, повезло.

Менять заклинание в оперативной памяти не стал, если нарвусь на сильного моба, одно заклинание меня не спасёт, а вот потребность пленить сущность может возникнуть в самый неожиданный момент.

Я осторожно крался по тёмным и грязным тоннелям и старался уничтожать всех попадающихся на пути мобов. Иногда справлялся сам, иногда призывал Мрака, но были случаи, когда приходилось вжиматься в стену и пережидать, когда мимо пройдёт высокоуровневый монстр под маскировкой. В основном по тоннелям гуляла нежить. Пару раз видел некротических волков под пятидесятый и медведей ближе к восьмидесятому. В этих случаях мне ничего не угрожало, а рядом с высокоуровневыми мобами прокачка маскировки шла гораздо быстрее.

Но иногда с 6-го уровня поднимались мутанты. И знакомства с большинством встреченных тварей я старался пока избегать. Чуть позже мы с Мраком ими займёмся, но для этого нужно подрасти. Несколько раз я вообще прошёл по самой грани, и спастись удалось лишь благодаря вовремя призванной крысе, которая отвлекла от меня жуткого монстра с гипертрофированной челюстью, что позволило нырнуть в канал и отсидеться под водой. Как оказалось, нежити не нужно и дышать.

Перекрёстки стали центрами боестолкновений между мутантами и нежитью. Причём монстрам не мешало и частичное затопление некоторых из них. Насколько я успел понять, тут внизу разразилась настоящая война между двумя видами, которые конкурируют за жизненное пространство. Причём грызня между собой не мешает каждой из сторон устраивать набеги на поселение нпс. Удалось мне подслушать разговор бойцов патруля, который как раз дожидался окончания схватки мобов на перекрёстке, чтобы добить выживших. Они как раз остановились неподалёку от моего убежища и не особо присматривались, что позволило маскировке работать штатно.

Я старался сильно не приближаться к поселению нпс, но и не удалялся слишком далеко, чтобы не нарваться на сильных мобов. Решил постепенно обойти зону, где должно находиться поселение нпс, по кругу и по возможности, если позволят тоннели, вернуться в начальную точку, где и произошло моё перерождение в нежить. Думаю, за это время нам с Мраком удастся прокачаться уровня до двадцатого, ну а потом посмотрим, можно будет попробовать атаковать более зубастые цели.

Некрокрысы, мутировавшие до размеров овчарки зайцы, кабаны-зомби, даже скелеты жителей Либоро... Мы с Мраком перемалывали практически всех мобов и с каждым часом становились сильнее. В том случае если некротические создания двигались группой и было слишком рискованно ввязываться в открытое противостояние, в бой шли крысы, которые кайтили нам противников по одному.

Я взял за правило одну из своих подопечных некрокрыс, которых за прошедшее время я успел наловить достаточно много, отправлять нам в тыл, чтобы, не дай боги, нпс не подошли незаметно. Такая предусмотрительность уже спасала меня от неприятностей трижды. Стража поселения заметно активизировалась, вероятно, те двое всполошили лидеров, и они бросили в усиление все резервы. Патрулей было достаточно много, но маскировка нежити справлялась со своей задачей.

Умение быстро прогрессировало. Догадка, что нужно не просто замереть на месте и тупо выждать двести минут, чтобы перевести его на второй уровень, а скрываться от высокоуровневых мобов и нпс, подтвердилась. Чем ближе находился потенциальный противник, чем больше времени удавалось от него скрываться, тем быстрее прогрессировало умение.

Качество маскировки заметно возросло после перехода магии смерти на следующий уровень развития. Мне потребовалось гораздо меньше времени, чтобы нанести 50 000 урона, чем я рассчитывал. Тут сыграли важную роль обилие мобов и высокий урон, который наносит магия смерти. При содействии Мрака, который тоже быстро увеличивал свою силу, а в его отсутствии других призванных помощников, мне не приходилось думать о защите, костяная гончая спокойно удерживала на себе агрессию даже приличной по численности группы, а мне оставалось лишь поддерживать друга баффами и лечением и расстреливать врагов, словно в тире.

Костяная броня на самом деле очень крутой скилл, который на порядок повысил степень моей физической защиты. Фишка заклинания в том, что она формирует вокруг лича слой прочной кости, причём делает это поверх экипировки, что позволяет суммировать показатели защиты предметов и заклинания. Единственное ограничение – все предметы из металла оказывались экипированы поверх костяной брони, но у меня пока таких было мало, так что об этом думать буду позже.

Отдельный бонус заклинания – взаимодействие с умением маскировка нежити. Тут костяная броня выступает в роли второй кожи, которая очень хорошо может мимикрировать под местность.

На первом уровне костяная броня способна поглотить любой входящий урон до 100 единиц. То есть, если моб ударит меня на 150 хитов, система вычтет 100, потом вычтет показатель защиты того участка тела, куда пришёлся удар, а уже потом оставшееся число вычтет из шкалы жизни персонажа. Круто? Несомненно, но есть и подводх: как только костяная броня поглотит десять тысяч единиц урона любого вида, то разрушается, и наступает откат перед следующим применением. Откат весьма длительный, не меньше часа. Казалось бы, ерунда, можно повторно наложить заклинание, когда поглощённый урон приблизится к опасной отметке, но и тут ждёт облом. Кулдаун заклинания – сутки, и счётчик времени сбрасывается лишь после разрушения костяной брони. Свойство неприятное, но придётся смириться и пользоваться тем, что есть. Формула сложная, во время боя построить её будет довольно проблематично, но зато у заклинания нет временного лимита. Всё зависит лишь от прочности костяного доспеха.

Внешне такой костяной наряд выглядит довольно жутко. Я не мог оценить свой обновлённый облик полностью, ввиду отсутствия в катакомбах зеркал, но даже того, что удавалось разглядеть, хватало для понимания простой истины: при встрече с таким монстром любой нормальный человек сначала будет стрелять, а потом уже разбираться, для чего он вылез из глубин ада.

Бледно-серая кость очень плотно облежала тело, даже несмотря на экипировку, и ощущалась как обычная кожа. За счёт костяной брони субтильное тело лича приобрело дополнительный объём. По всей поверхности брони имелось множество борозд, которые формировали сложный узор, но для чего это нужно, я пока не понял. Возможно, на более высоких уровнях развития заклинания появятся дополнительные свойства.

Костяная броня полностью прикрывала туловище, шею и частично заходила на лицо, оставляя незащищённым лишь небольшой участок головы выше носа. Я уже исследовал свою

голову методом пальпации и выяснил, что на ней полностью отсутствуют волосы, а кожа в нескольких местах рассечена, и небольшие лоскутки свисают, оголяя кости черепа. По всей видимости, это произошло во время перерождения в лича, так что вид у меня должен быть довольно жуткий. В районе запястий и ступней костяная броня как бы врастала в кожу, оставляя их свободными. Ох и сложно же будет мне выходить на контакт с нпс в таком виде.

Почти все оставшиеся слоты заклинаний первого ранга забил баффами из ветки магии призыва. Взгляд – позволяет видеть глазами призванного существа в определённом радиусе действия. Сопротивление физическому урону – повышает защиту от физических атак. Приток сил – восстанавливает бодрость. Очищение – снимает с петов наложенные противником негативные эффекты.

Не покупившись, вложил во все баффы дополнительное очко заклинаний, чтобы можно было одновременно накладывать их на всю группу моих петов. По ходу прокачки характеристика призыв достигла четырёх единиц, и это стало актуально, так как накладывать на каждого отдельного пета кучу баффов было слишком утомительно и занимало много времени.

Также, помимо костяной брони, прокачал интересное заклинание из школы магии смерти – взрыв трупа. Оно привлекло меня массовым уроном. Повреждения магией смерти получают все враги в радиусе пяти метров от трупа. Единственный минус – утрата лута.

С учётом того что заклинания второго ранга стоят по два очка, на всё постепенно, по мере получения, потратил четырнадцать очков, а персонаж достиг, соответственно, 18-го уровня.

За это время удалось обзавестись кое-какими интересными предметами экипировки, которые усилили характеристики персонажа, но ничего редкого из мобов мне не выпало. Я пробовал сражаться разными видами оружия, и система предлагала изучить соответствующие умения, но я медлил с решением. Не хочется занимать дефицитный слот ненужным скиллом. Идея построить билд, где я смогу выдавать приличный урон как физическими, так и магическими атаками, рушилась на глазах. Для этого нужно развивать силу, но тогда придётся жертвовать интеллектом и мудростью. В итоге получится слабый персонаж, чего я, естественно, не хочу. Но идея не давала мне покоя, так что я решил пока не отказываться от неё окончательно. Может, система подкинет что-то интересное.

Мрак не отставал от хозяина, хоть ему и приходилось прерывать прокачку на время отката между призывами. Он наносил больше урона, и система совершенно заслуженно выделяла пету больше общего опыта, который мы получали за победу над тварями. За счёт мутантов Мрак получил приток очков метаморфизма. Умение поглощение у него развито слабо, но даже так удавалось не только отбивать затраты на аурный боевой навык, но и оставаться в солидном плюсе.

Я пока не вкладывался ни в умения, ни в другие боевые скиллы спутника, а усиливал его защиту и атаку. Урона нам пока хватает, а действительно нужные приёмы открываются только на более высоких уровнях и стоят очень дорого. Когти и зубы прокачал до третьего уровня, а все элементы скелета до второго, выбрав усиление физической защиты. Теперь, с учётом боевой ауры, к каждому удару, помимо урона от характеристики сила, идёт прибавка 40 единиц.

Такая тактика позволяла нанести группам врагам куда больше урона, нежели единичный мощный удар, способный убить лишь одного противника. Нет, мощные атаки тоже нужны, но на начальных уровнях, когда у мобов не так уж и много хит-поинтов, тем более с учётом силы нежити, гораздо выгоднее такой скилл, тут я не пожалел о своём решении.

А вот удвоенное количество опыта для набора следующего уровня начало сказываться. Тем более что нам с Мраком приходится делить входящий опыт на двоих, что увеличивает потребность аж в четыре раза. Ураганный темп развития, который мы взяли с первых минут в новом мире, с каждым левелапом стал замедляться.

За пятнадцать часов нам с Мраком удалось добиться поставленной задачи и замкнуть круг вокруг потенциального поселения нпс и выйти к исходной точке. Судя по составленной карте, диаметр неизведанной области, которая осталась в центре и где, скорее всего, находится поселение нпс, не больше десяти километров. Либо у поселения совсем плохи дела и оно мало-численно, либо где-то в центре есть переходы на другие уровни катакомб, где и сосредоточена вся разумная жизнь. Выяснить это прямо сейчас я не могу, наверняка все подступы к поселению перекрыты и надёжно охраняются, поэтому мне предстоит обследовать более опасные области 5-го уровня катакомб, а потом и спуститься на шестой.

За время блужданий по катакомбам мой персонаж достиг 18-го уровня, ну не могу я олицетворять себя с нежитью, поэтому буду считать, что я просто попал в очень реалистичную виртуальную игру. Мрак и вовсе прокачался до 20-го за счёт хорошего урона, и появилась возможность разогнать боевую мощь спутника ещё больше. На двадцатом левеле стало доступным для изучения умение боец, которое удваивало урон от показателя сила. Я специально копил на него очки метаморфизма, коих для изучения требовалось 3 000.

Для перехода на второй уровень умения нужно достигнуть 30 уровня и вложить уже 10 000 очков метаморфизма, но даже так мощь спутника заметно возросла, что позволит нам удалиться от поселения и обследовать оставшуюся и самую опасную часть пятого уровня катакомб под руинами города Либери. После распределения всех очков таблица статуса Мрака выглядит так:

Имя: Мрак

Уровень: 20

Опыт: 554/50 000

Метаморфизм: 200/4100

Жизнь: 1280/ 1280

Бодрость: 1440/1440

Защита: Физическая – 100. Магическая – 50

Вид: Костяная гончая

Класс: Боец

Характеристики:

Сила: 200

Ловкость: 165

Телосложение: 128

Выносливость: 144

Регенерация: 128

Мутация: 41

Умения: 2/6

1. Поглощение. Уровень 1. 143/1000. Урон: 30-50.

2. Боец. Уровень 1. Урон от показателя силы x2.

Боевые навыки: 1/5

1. Аура бойца. Уровень 1. 5/20 часов

Свободные очки характеристик: 0

О своём персонаже я тоже не забыл, распределив все свободные очки за повышение уровней между интеллектом и мудростью. В отличие от спутника, система не предоставила мне список умений, из которого можно сделать выбор. Я бы не отказался от скилла, увеличивающего конвертацию очков мудрости в запас маны, надо бы подумать, как заполучить в своё распоряжение нечто подобное. Заклинания из школы магии смерти требуют большого количества магической энергии, и с повышением ранга оно только растёт.

Отчасти именно поэтому я так стремлюсь найти способ не зависеть от маны и иметь возможность наносить приличный урон физическими атаками. Да и нравилось мне на Асдаре

сражаться врукопашную, чего уж скрывать. Прикипел я к контактному бою, когда в крови бушует ядерный гормональный коктейль и от точности действий и мастерства зависит твоя жизнь. Именно этого я всегда желал в глубине души, поэтому и пошёл в армию, но обрёл только на Асдаре.

Стоило появиться свободной минутке, как мысли тут же возвращались на Асдар, где осталась частичка моего сердца. Мне ведь даже не удалось нормально попрощаться с друзьями и с Ани... Первозданная энергия сожгла персонажа, словно спичку, не помогла даже система, хотя у меня в запасе ещё была жизнь. По всей видимости, я всё же превысил установленный, причём весьма приличный, порог прочности тела тёмного эльфа, и оно уже не подлежало восстановлению.

Ладно, нечего прохлаждаться, информационное поле Вселенной поведало мне, что у друзей всё будет хорошо, а Анилаэль – девушка сильная. Уверен, что она справится со всеми трудностями и войдёт в историю как величайшая королева Вудстоуна и бесстрашный лидер тёмной фракции, что бросила вызов грозному врагу, намного превосходящему её по силе, и смогла победить. Ну а предвестник перемен выполнил своё предназначение, исполнил пророчество Виаты Милосердной и покинул Асдар. Слишком большую силу я набрал при непосредственном содействии системы. Мой персонаж нарушал баланс, и для системы такой исход лишь на руку.

Пройденный на Асдаре путь ещё больше закалил меня. Прав был Серебряный рыцарь, когда просил меня не спешить и двигаться в своём темпе. Я стал гораздо сильнее, чем был на Земле. Получил колоссальный опыт, который поможет мне в Альфе. Да и не один я. Со мной надёжный и верный друг, который поддержит в бою, и это делает меня ещё сильнее.

Теперь, когда удалось сделать небольшой запас кристаллов призыва второго уровня, Мрак может оставаться со мной вдвое дольше. В этом случае откат между призывами тоже увеличится, но я надеюсь, что это время можно будет сократить после перехода заклинания на следующий уровень.

Количество не занятых мобами кристаллов первого уровня уже перевалило за пятьдесят штук, благо в инвентаре они складываются в одну ячейку, а весят не так много, так что можно поэкспериментировать. Нужно открывать новые профессиональные навыки и освоить полезную основную профу. Возможность зайти в торговую лавку и закупиться всем необходимым появится ещё очень нескоро, если вообще появится, так что придётся, как обычно, делать всё самому.

В отличие от Асдара, где мне было подвластно прямое управление энергией, в Альфе такой фокус не проходит, я пробовал. Поэтому нужно искать другие варианты ограничить кристалл призыва. Самым простым способом, не требующим практически никаких навыков, является шлифовка. Вроде как именно этим методом в древности обрабатывали мутные самоцветы. После шлифовки кристалл станет гладким, но, может быть, для системы этого будет достаточно, и она предложит изучить соответствующий навык.

Мне нужно научиться повышать шанс пленить сущность моба, а от качества кристалла призыва успех зависит не меньше, чем от степени развития заклинания и других факторов, которые автоматически анализирует система, когда просчитывает шансы. Да и повышать число призывов нужно. Жаль будет потратить кучу времени, чтобы пленить сущность редкого моба и запихнуть его в кристалл 2-го уровня, где количество призывов равняется всего двум. Нет, система намекнула, что можно увеличить количество призывов даже у первоуровневых кристаллов, и я собираюсь найти такой способ. Нужно уметь работать не только руками, но и головой. Начнём с простейшего, а там видно будет. За работу, Оникс, это всего лишь первый день в мире Альфа, и сделать предстоит ещё очень много!

Глава 6 Учитель и ученик

После уничтожения тридцати кристаллов призыва система всё же сжалась и предложила изучить профессиональный навык шлифовка, который увеличивал шанс пленить сущность моба. Если честно, то я рассчитывал на другой исход, но, по всей видимости, система Альфы менее гибка и реагирует лишь на конкретные действия игрока. Это нужно учитывать во время планирования своих следующих шагов.

Даже с обретением соответствующего навыка приходилось и дальше шлифовать кристаллы самостоятельно, при помощи шкуры некрокрысы, которая по своим свойствам напоминала наждачную бумагу, правда, с увеличившимся шансом на успех. Наверняка есть более подходящие инструменты для достижения цели, но приходится справляться тем, что есть.

Из оставшихся двадцати кристаллов успешно отшлифовать удалось лишь семь, но я решил на этом не останавливаться и всё же попытаться придать им геометрически правильную форму, тем более что после шлифовки система сообщила об увеличении прочности и стабильности кристалла. Понятное дело, без соответствующего, даже простейшего оборудования сделать это будет очень непросто, и всю работу придётся делать на глаз, но других вариантов всё равно на горизонте не имеется, так что только вперёд.

Проще всего придать кристаллу ромбовидную форму. От этого и буду отталкиваться. Как это часто бывало на Асдаре, кропотливая работа увлекла и заставила забыть о тревожных мыслях. Я старательно стачивал кристалл о шершавый камень, а потом аккуратно шлифовал каждую новую грань.

Получилось не с первого раза, но получилось же! И система не смогла проигнорировать это достижение:

– Внимание, вам доступен профессиональный навык огранка кристаллов. Желаете изучить?

– Внимание, вам доступна основная профессия мастер кристаллов. По мере освоения профессии вы научитесь работать со стихийными кристаллами всех типов, придавать им нужный вид и наделять определёнными свойствами, интегрировать в элементы экипировки или защитные сооружения городов. Внимание, после изучения профессии вы сможете видеть месторождения стихийных кристаллов и получите возможность их добычи. Желаете изучить?

Предложение интересное, особенно с учётом профессии сборщика кристаллов. По идее, две профы должны взаимодействовать между собой и взаимно усиливать эффекты друг друга. Мастер кристаллов позволит видеть месторождения, а сборщик существенно повысит шанс добычи. В общем, решено, надо брать.

– Вы изучили профессиональный навык огранка кристаллов.

– Вы изучили профессию мастер кристаллов.

– Вы изучили профессиональное заклинание поиск.

– Вы изучили профессиональное заклинание добыча кристаллов.

– Вы получили доступ к знанию о принципах формирования месторождений стихийных кристаллов и методах их добычи.

До этого момента я пользовался лишь малой частью возможностей. Вспомогательная профа без основной лишь увеличивала шанс получения кристаллов призыва, которые были мне положены по классу, тогда как я даже не имел возможности увидеть месторождения стихийных самоцветов. Ещё по Асдару я знаю, что такие камушки очень ценны и пригодятся мне не только как инструмент для достижения поставленной задачи, но и в качестве основы материального благополучия. Без денег не уйдёшь далеко ни в одном из миров.

Огранённый кристалл 1-го уровня не просто увеличивал максимальное число призывов заключённой в нём сущности, но и повышал предельно допустимое время пребывания в мире Альфа Мрака, причём без увеличения отката до следующего призыва. Для кристалла первого уровня прибавка была всего десять минут, но и профессиональное умение только в начале своего развития.

Прежде чем двигаться дальше, нужно изучить системный файл, который появился в интерфейсе вместе с новой вкладкой, и понять, где мне искать месторождения стихийных кристаллов и как их добывать.

Существует два варианта естественного формирования месторождений стихийных кристаллов, из-за которых они подразделяются на два типа. Первый тип кристаллов можно обнаружить неподалёку от мест упокоения магов. Причём чем сильнее маг был при жизни, тем выше уровень месторождения кристаллов. Такой способ часто используют нпс. Они устраивают в городах хорошо охраняемые усыпальницы волшебников и получают что-то типа энергетической фермы, где с определённой периодичностью формируются месторождения кристаллов самых разных типов.

Понятное дело, что доступ к таким локациям ограничен и находится под контролем властных структур, но иногда маги умирают на поле боя, и возникают так называемые дикие месторождения. Для некоторых не особо благонадёжных сборщиков такие месторождения были единственным способом урвать стихийные кристаллы, которые, к слову, стоят приличных денег. Даже простейшие кристаллы 1-го уровня можно продать за приличные деньги. Что-то вроде золотого, а уж про более мощные и говорить нечего.

Но с возвращением в Альфу хранителей начали появляться точки концентрации силы, где регенерация магической энергии в разы превосходит естественную. Рядом с такими зонами стали формироваться и месторождения кристаллов, причём всех стихий, включая новые магические направления, которые принесли с собой некоторые боги.

Нормальному магу обнаружить место с повышенной концентрацией энергии не так уж и сложно. Помогут ощущения, да и магическим зрением можно воспользоваться. Такой скилл я пока открыть не успел, хотя пытался не раз, науку Монархов я усвоил очень хорошо. С ощущениями у нежити тоже не очень, поэтому первое время придётся постоянно кастовать заклинание поиска по откату. Уверен, что уж где-где, а в этих катакомбах, которые, судя по всему, находятся под большим городом, и где, скорее всего, умерло множество магов, должны были сформироваться целые плантации кристаллов.

Уже после первой же активации поиска моя догадка подтвердилась. Система подсветила сразу три участка, где имелись кристаллические наросты разных цветов.

– Месторождение кристаллов тьмы. Шанс добыть малый кристалл тьмы 1-го уровня – 1-99%.

Небольшая группа чёрных кристаллов росла прямо из стены, неподалёку от того места, где мы с Мраком расправились с первой стаей крыс. Я помню местность хорошо и с уверенностью могу заявить, что раньше этого нароста там не было. Вернее, он был, но без соответствующего заклинания он оставался вне моего восприятия.

Понятия не имею, какой в катакомбах магический фон, могу лишь предположить, что запредельный. Такой вывод можно сделать на основе скудной информации, что на данный момент стала мне известна. Первое – название локации, куда меня переместила система, «Руины Либеро». Это подразумевает, что город полностью разрушен, а сделать это без магии было бы довольно проблематично. Второе – наличие мутантов. Наверняка мутации среди зверья случились как раз за счёт повышенного магического фона. На тех же гиблых топях Асдара, где схлестнулись свет и тьма, впоследствии появилось множество видов мутировавшей флоры и фауны.

Из всего этого следует простой вывод: в такой богатой на магию местности все месторождения стихийных кристаллов должно просто распира́ть от обилия энергии, а уровень добычи никак не может равняться первому. Это значит, что процесс завязан исключительно на степень развития соответствующих профессиональных умений, а само месторождение может генерировать кристалл любого уровня.

Для меня этот факт, скорее, больше плюс, чем минус. Судя по обилию месторождений, в поселении нет своего мастера кристаллов, а значит, все они успели напиться энергией, и шанс успешной добычи будет приближен к максимальному, а качество самих кристаллов будет и вовсе идеальным. Прокачанный мастер кристаллов с максимально развитым заклинанием сбор сумел бы извлечь из сложившейся ситуации куда большую выгоду, но для меня оказаться на такой богатой ферме очень выгодно. Скорее всего, рост профессии на таком качественном ресурсе тоже должен быть весьма быстрым.

Процесс добычи кристаллов организован весьма специфическим образом. Одного лишь каста нужного заклинания для этого недостаточно. В предоставленной системой краткой справке говорилось, что каждое месторождение уникально. Чем выше уровень профессии добытчика, тем сложнее становится структура месторождения, но и награда за успех повышается.

Сейчас я полный нуб, именно поэтому вижу лишь небольшой кристаллический нарост, состоящий из пяти кристалликов толщиной с пару пальцев, которые растут в разных направлениях из единого основания. Опытный мастер увидел бы гораздо более сложное образование и при удачном стечении обстоятельств смог бы получить кристаллы более высоких уровней.

Насколько я смог понять, проколы случаются и у мастеров. Если добытчик не сумеет подстроить заклинание под структуру месторождения, то существенно уменьшится как шанс вообще добыть кристалл, так и его уровень. Именно с этим связан такой значительный разброс шанса на успех. Очень многое зависит от опыта и мозгов добытчика кристаллов.

После каста профессионального заклинания добыча кристаллов рядом с обнаруженным месторождением мне подсвечивалась его структура с множеством узловых точек силы. Некоторые из них были тусклыми, некоторые, наоборот, светились от переизбытка энергии. Узловые точки были соединены между собой энергетическими нитями, зачастую оборванными. За определённое время мне нужно было сбалансировать всю систему, и для этого в моём распоряжении было несколько дополнительных точек силы и энергетических нитей, которые появлялись одновременно с завершением каста. Количество дополнительных материалов для работы зависело от степени развития заклинания.

Всё бы ничего, но у каждой стихии пространственная структура месторождений имела свои особенности, раскрывать которые система не посчитала нужным, ограничившись отпиской, что для получения этой информации требуется учитель. Как обычно, придётся разбираться во всём самому. Даже если мне каким-то чудом удастся отыскать в катакомбах нужного специалиста, вряд ли он захочет делиться своими знаниями с нежитью.

Я очень быстро запарол все три первые попытки, что привело к разрушению месторождений. Ну или, точнее, не разрушению, а перемещению их в другую точку, но главное, я уловил принцип, а там разберусь, просто нужна практика. Ближе всего к успеху я был во время попытки добычи кристалла смерти, что и не удивительно. На данный момент эта стихия является мне родной, что априори должно повышать мои шансы на успех. С кристаллом тьмы тоже получалось работать довольно сносно, а вот добыча кристалла огня не задалась с первых секунд. Очень капризная стихия, но уверен, что со временем мне удастся подобрать ключик и к ней.

Других месторождений в пределах видимости не было, а прежде чем продолжить наш фарм-забег по пятому уровню катакомб, нужно постараться подготовить максимальное количество улучшенных кристаллов призыва. Мы с Мраком уже сражались с мобами 30+, но на

первом уровне профессии сборщика шанс добычи кристаллов третьего уровня весьма невелик. В основном с мобов 30+ удавалось собрать кристаллы второго и первого уровней, шансы на выпадение которых существенно повышались, причём я заметил, что от силы и степени редкости моба зависит очень много. Наверняка есть возможность расширить уровневый интервал кристаллов для пленения сущностей, нужно его только найти.

Работать с кристаллами второго уровня оказалось сложнее. Тут сыграла основную роль низкая прокачанность профессиональных навыков. После уничтожения семи кристаллов, при попытке их просто отшлифовать, я перестал тратить ценный ресурс. Нужно отработать навыки на первоуровневом ресурсе, прежде чем переходить к более продвинутому.

Из семи отшлифованных кристаллов первого уровня мне удалось удачно ограничить лишь один, остальные разрушились. Я крутил ромбовидный кристаллик пальцами и размышлял, как можно ещё улучшить его свойства, и в голову пришла интересная идея. Выбрав кристалл в руке в качестве цели, я скастовал заклинание добычи, и перед глазами зажглась его структура. Как я и предполагал, она была далеко не оптимальна, ввиду моих зачаточных навыков и отсутствия нужных знаний.

Так, теперь перераспределим энергию, поставим дополнительные узлы на точках пересечения энергонитей, создадим новые связи. Готово.

– Вам доступен профессиональный навык структурирование. Желаете изучить?

Ага, именно этого мне и не хватало. Причём новый навык поможет и в добыче стихийных кристаллов. Однозначно берём!

– Отшлифованный, грубо огранённый кристалл призыва 1 уровня. Оптимальность структуры – 76%. Шанс пленить сущность 1-17 уровней – 79%. Максимальное количество призывов – 2. Цена продажи – 5 золотых монет.

Превосходный результат! Из неказистого, мутного кристаллика с довольно низким шансом пленить сущность моба у меня получилось превратить низовой ресурс во вполне приличный инструмент призывателя. Понятное дело, что до идеала ещё далеко, но уже сейчас я могу существенно повысить эффективность кристаллов. Руки чешутся поработать с более высокоуровневыми материалами, но для начала нужно набить руку.

Мне срочно нужны ресурсы 1-го уровня, причём неважно, какие именно. Нужно уметь работать как со стихийными кристаллами, так и с крысами призыва. Пора приступить к обследованию более удалённых участков пятого уровня катакомб. Мобы там обитают опасные, но и шанс выпадения полезных вещей в разы выше.

Для начала решил осторожно проследовать по тоннелю до самого конца. Гномы упоминали, что он приведёт меня ко входу на шестой уровень катакомб, и будет полезно узнать точное расстояние и одним глазком взглянуть на обитающих там монстров.

Впереди себя пустил некрокрысу, а сам двигался на удалении пятидесяти метров, готовый в любую секунду прижаться к стене или и вовсе нырнуть в канал с мутной водой, чтобы укрыться маскировкой нежити от потенциально сильного врага. Благодаря заклинанию взгляд удавалось подключаться к призванному пету и быть в курсе всех изменений.

Метров через триста, когда я ещё дважды не смог добыть стихийный кристалл, в стене тоннеля обнаружился небольшой лаз, который под углом уходил вниз. Человек туда протиснуться не сможет, а вот крыса запросто. Магистральный коридор уходил дальше, но система подсветила лаз как спуск на шестой уровень катакомб. Заинтересовавшись, запустил в лаз крысу и погнал её вниз.

Извилистый проход имел несколько боковых ответвлений, но я не стал отклоняться от основного курса. Можно будет потом приказать пету обследовать все ходы, а система отрисует карту, может, и пригодится. Преодолев метров сто, крыса оказалась в просторном зале. Даже с первого взгляда становилось понятно, что я нашёл заброшенную шахту, и, судя по многочис-

ленным скелетам невысокого роста с длинной бородой, принадлежала она гномам. Большинство костяков были облачены в полусгнившую кожаную одежду, с касками на головах и кирками в руках, но встречались и воины в толстых доспехах, с боевыми молотами.

Похоже, под Либеро всё это время располагалась сеть подземных пещер, где велась добыча ресурсов. Понятия не имею, кому принадлежала шахта и знали ли о ней лидеры города, но самое невероятное – она продолжает функционировать и по сей день. Скелеты-рудокопы монотонно долбили породу, а воины прохаживались по центру зала и контролировали все выходы. Периодически от горной породы отлетали куски руды, и скелеты складывали их в кучу.

Немного понаблюдав за происходящим, узнал, что иногда появляется скелет с тележкой, в сопровождении пары воинов, и забирает добытый ресурс. Проследовать за ним не получится, крыса и так находится на пределе дальности, но всё это мне точно не нравится. Нежить действует очень разумно. По крайней мере, так это выглядит со стороны. А это значит, что у этого предприятия есть руководитель, встречаться с которым на текущем уровне развития мне очень не хочется.

Внезапно из одного из тоннелей выбежала здоровенная тварь, отдалённо напоминающая гориллу, и начала крушить скелетов. На агрессию мутанта тут же среагировали воины и, взяв монстра в кольцо окружения, монотонно и довольно умело для нежити начали обнулять полоску жизни противника. Эх, жаль, идентификация не работает и не получается оценить уровень врагов, но даже с первого взгляда становилось понятно, что такие противники нам с Мраком пока не по плечу.

Прежде чем спускаться на шестой уровень катакомб, нужно осторожно, не привлекая к себе внимания, прокачаться на пятом, а потом уже можно будет заглянуть в гости к управляющему шахтой.

Я продолжил исследование магистрального коридора. Мне повезло, этот тоннель был захвачен нежитью, хотя разнообразных по размерам ходов, по которым сюда может выйти кто угодно, тоже хватало. С каждым пройденным километром мне попадались всё более страшные и сильные твари, причём порой они сбивались в большие разномастные группы и оккупировали перекрёстки. Обычным игрокам и нпс пройти мимо десятков жутких монстров было бы довольно проблематично, но я спокойно брёл дальше и картографировал местность.

Нормального зверья, в смысле волков и медведей, которые под действием мутагена превратились в некротварей, было достаточно мало. Вряд ли система генерирует их в катакомбах, это несвойственный им ареал обитания, но всевозможных полурасложившихся ящеров, костяных пауков под метр ростом, скелетов мирных горожан и воинов было много.

Вершиной этого безумия живых мертвецов стали два скелета-рыцаря, полностью закованные в стальной доспех и с двуручными мечами в руках, которые охраняли ступеньки, уходящие на шестой уровень катакомб, но даже не это было самым необычным. Чуть ниже, на уровне седьмой ступеньки, проход закрывала плёнка, которая переливалась всеми цветами радуги.

– Инстанс «Город мёртвых». Ограниченный доступ. Только для игроков. Уровни монстров 100-250.

А я всё гадал, почему нпс не зачистили местность от нежити и сами не обосновались в шахте. Уж ресурсы-то им для развития точно не помешают. Значит, нпс банально не имеют возможности проникнуть на шестой уровень катакомб, но и покинуть их тоже не могут. Скорее всего, руины уничтоженного города просто кишат опасными тварями. Хотя делать какие-либо выводы о местных раскладах пока рано. Слишком мало информации для обоснованного анализа. Тут нужна тщательная разведка, а ещё лучше нормальный диалог с нпс.

Соваться в инстанс прямо сейчас равносильно самоубийству, но мобов для прокачки хватит и на пятом уровне катакомб. Уж до семидесятого можно дорасти совершенно спокойно. Другой вопрос, сколько это займёт времени, но вариантов у меня не так уж и много. Я оказался

между двух огней. С одной стороны инстанс, где полно не только нейтральной нежити, но и опаснейших мутантов, а с другой засели нпс, готовые уничтожать некротических созданий сразу при обнаружении. Вариант только один – набирать силу и развивать профессию, и только тогда появятся варианты, как выбраться из этих катакомб. Я сильно сомневаюсь, что после того как обследую каждый закуток пятого уровня, то обнаружу лестницу наверх. Наверняка все они контролируются поселением и находятся в самом центре уровня.

Ладно, заклинаний и навыков я успел нахватать очень много, но ведь это всё нужно ещё и прокачивать, благо недостатков в мобах в этой локации нет. Со стороны ступенек слышались шаги, и я вжался в угол, стараясь срастись со стеной. Пять секунд неподвижности, и система загля в интерфейс иконку активированной маскировки нежити.

Первым радужную плёнку пересёк некротический цербер, для определения уровня которого моей идентификации было явно недостаточно. Помимо многочисленных знаков вопросов, система сообщила лишь одно: цербер является спутником игрока с ником Магнус.

Затем по ступенькам поднялся, собственно, сам Магнус, и я сразу догадался, что вижу одного из странников, который прибыл в Альфу для борьбы с Властелином. Магнус когда-то был человеком, но сейчас сильно изменился. Зеленоватый оттенок кожи, которая плотно облегла каждую косточку, полное отсутствие мышц и тёмные провалы глазниц, в глубине которых горело изумрудное пламя. Магнус был облачён в чёрный балахон, который скрывал его фигуру практически полностью, так что нормально оценить экипировку врага мне не удалось, но в том, что передо мной сейчас именно враг, я не сомневался.

Цербер с шумом втянул воздух и огляделся по сторонам. Если бы моё мёртвое сердце сейчас билось, то наверняка бы пропустило несколько ударов, но личу не нужно дышать и ежеминутно перегонять по венам литры крови.

– Всё чисто, господин, – прошелестел в голове незнакомый голос. – Фракс не чувствуют живых. Что мне надо делать?

– Очень хорошо, ученик, – вторил ему другой, более жуткий, свистящий шёпот. – Лидер поселения сообщил о странном человеке, которого система забросила в катакомбы. Владыка не сообщал о прибытии странника, но его враги могли что-то придумать, такое уже случалось. Я не могу покинуть город мёртвых, поэтому ты должен отыскать его и привести ко мне.

– А поселение?

– Можешь обратить до полусотни, это отвлечёт внимание и позволит тебе работать спокойно. Полностью уничтожить его не надо, эти червяки полезны. Они платят дань нашему Владыке, пусть и дальше копошатся в катакомбах.

– Хорошо, учитель, очень скоро я приведу к вам человека, – ответил Магнус и начал построение сложной магической формулы.

Когда он закончил, то уверенным шагом направился в сторону поселения, но я успел заметить, как его лицо очень быстро начало приобретать нормальный, человеческий вид. Ага, значит, вот как работает заклинание имитации, я тоже такое хочу. Но сейчас не об этом. Кто же этот загадочный учитель, что не может покинуть пределы локации с ограниченным доступом? Явно не игрок, но тогда кто?

Глава 7 Контакт

Для надёжности выждал ещё минут десять и собирался уже было убраться из этого участка катакомб подальше, как система высветила перед глазами сообщение:

– Внимание, уровень умения маскировка нежити повышен. Текущий уровень 2. Ученик. 0/600 минут. Бонус 2 уровня умения – маскировка нежити продолжает работать при медленном движении.

А вот за это спасибо. Теперь можно, осторожно перемещаясь, подобраться поближе к оборонительным рубежам поселения и разведать, как там всё устроено. Ну а вообще в голове начал вырисовываться план действий, ключевым моментом которого являлось время.

Нпс видели, как по каналам пронесло человека с ником Оникс, который затерялся где-то на пятом уровне катакомб. Патрулю не удалось обнаружить моего тела, как и доказательств обращения в нежить, поэтому если через какое-то время я появлюсь возле границ охраняемой зоны, то особо сильно меня проверять не станут, но для этого нужно открыть имитацию в ближайшие день или два. Божественный бафф скрывает информацию о моём статусе игрока, поэтому надо попробовать прикинуться нпс.

Я не знаю, как именно работает это заклинание, но если получится нацепить маску обрванного, страдающего от голода человека и маги поселения не смогут узреть мою истинную суть лица, то задумка может выгореть. Отдельным бонусом для меня могла бы стать принадлежность к клану Стражи, но светить этот козырь сейчас нельзя. Если об этом узнает Магнус, то обязательно доложит своему учителю, а тот оповестит Властелина, и за меня возьмутся всерьёз. Сейчас я могу закосить под нпс и спокойно разведать обстановку, но если враг узнает о появлении на Лаэде очередного странника, да ещё и представителя клана Стражи, всё резко изменится.

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.