

КНИГА ВТОРАЯ

# СУМРАК

Эмиссар Хаоса

Андрей Ефремов

**Андрей Ефремов**  
**Сумрак. Эмиссар Хаоса**  
**Серия «Сумрак», книга 2**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=68976522](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=68976522)*

*SelfPub; 2024*

**Аннотация**

Случайность, удача, судьба. Каждый выбирает определение по своему вкусу. Джей получил уникальный шанс изменить расклад сил в порабощённой галактике. Расы-протекторы, так называемые высшие, придумали почти идеальную схему, благодаря которой получили возможность повелевать судьбами миллиардов разумных. Но однажды их планы спутала случайность, одному из рабов повезло. Или это была его судьба? Каждый решает сам...

# Содержание

Глава 1 Аффект	4
Глава 2 Жажда крови	22
Глава 3 Новости	39
Глава 4 Вместе мы сила	57
Глава 5 На старт	74
Глава 6 Данж	91
Конец ознакомительного фрагмента.	94

# Андрей Ефремов

## Сумрак. Эмиссар Хаоса

### Глава 1 Аффект

Народ взорвался бурей эмоций, но пришлось их осадить. Известно, кто может явиться из глубины тоннеля, всё же открывающаяся каменная дверь наделала много шума, и пока мы не проясним обстановку, нужно вести себя сдержанно.

Тао использовал свиток ночного зрения и растворился в воздухе. Элли прихватила несколько таких заклинаний, и сейчас как раз тот случай, когда не жалко использовать одно из них. После перехода атрибута скрытность на продвинутый уровень стало возможно управлять маскировкой осознанно и с гораздо большей эффективностью. Также на руку нашему разведчику играла темнота, должен справиться.

– Какие заклинания доступны на первой ступени? – спросил я у Элли, когда та изучила карту атрибута.

– Восстановление жизни, малая регенерация, терновая лоза, малое заживление и пассивка жизненная сила. Я бегло пробежалась по древу заклинаний. В основном баффы, абилки, восстанавливающие хп, ману или заживляющие повреждения, и скиллы контроля с небольшим уроном. Та же терновая лоза десять секунд удерживает моба на одном месте и

немного ранит шипами. В общем, магия жизни – идеальный вариант для класса поддержки. На более высоких ступенях появятся баффы на увеличение шкалы жизни, маны, бодрости, а также другие полезные усиления. На третьей ступени есть интересный скилл, уменьшающий интенсивность боли. Боевых заклинаний практически нет.

– Держи два сайбер-кристалла, качай восстановление жизни и жизненную силу, пассивка не занимает слотов в книге заклинаний. Как ни крути, а без лечилки нам никуда. Пока Тао разведывает местность, пойду выбью тебе мудрость и интеллект.

– Джей, но у меня нет книги заклинаний. В таблице статуса этот параметр заблокирован, – с изрядным испугом в голосе проговорила Элли.

– Изучай заклинания, не беспокойся. Если система даёт возможность изучать заклинания до получения класса, значит должен быть предусмотрен и механизм их активации. Скорее всего, слотов для привязки будет мало, но они будут, я в этом не сомневаюсь.

– Ты прав! – спустя несколько секунд облегчённо проговорила Элли, и её лицо озарила счастливая улыбка. – Мне выдали два слота.

– Хм, как ты смотришь на то, чтобы изучить ещё и терновую лозу? – предложил я. – Ограничить прыть мобам будет не лишним.

– Может, лучше заживление ран? У крысодлаков острые

когти, если Эсту порвут, я смогу остановить дот<sup>1</sup>.

Я задумался. Что нам важнее, привязать моба к одному месту или снять кровотечение? Наверное, второе. Какой бы Эста ни была ловкой, но уклониться от всех атак она не сможет, а нормальной защитной экипировки у нас нет. Эх, надо и то и другое, но придётся выбирать.

– Лучше лоза, – присоединилась к обсуждению Эста. – За десять секунд можно много чего успеть сделать, а доты обычно не слишком сильные, и регенерация перекроет часть урона, мы же, мать его, мажоры, атрибуты будут на капе.

– Эста права, – ответил на вопросительный взгляд Элли я. – Хил и заклинания контроля – оптимальная схема в наших условиях. Каков откат у лозы?

– Три минуты, у хилки минута. Скорость каста десять секунд.

– Когда прокачаем тебе нужные атрибуты, время каста уменьшится. Всё, я пошёл долбить месторождения.

Тао не было больше часа, но показатели его фрейма оставались в норме, поэтому я не переживал. После повышения ранга рудокопа, по совету Тени, я заново обошёл пещеру и обнаружил новые месторождения, причём все они как на подбор второго уровня.

Прочность жил второго уровня выше, и начал сказываться

---

<sup>1</sup> Дот – Damage over time (урон в течение времени) – т. е. какой-либо скилл, который отнимает хит поинты в течение определенного времени. Например, "кровотечение" или "отравление".

недостаток физического урона. Сокрушительный удар имеет откат, и его я предпочитал использовать на средних и больших месторождениях, тогда как малые приходилось разбивать другими навыками, которые расходуют бодрость.

Вода в пещере восполняла шкалу значительно хуже, чем та, что мы набирали в ручье разлома. Тень пояснила, что ручей владелец разлома прокачивает отдельно, чтобы ускорить работу, а обычная вода не обладает нужными свойствами, поэтому приходилось часто останавливаться и восстанавливать шкалы медитацией, и это меня бесило.

Хотелось побыстрее набить карты, прокачать всем нужные атрибуты и отправиться крошить мобов, как говорит Эста. Я понимаю, что без должной подготовки нас неминуемо ждёт быстрый вайп. Всего-то и надо, что усердно поработать пару дней, и я обеспечу группу всем необходимым, а Тао, возможно, скрафтит нам оружие, но легче от этого не становилось.

Частые возгласы Эсты, на которой Элли тренировала новые заклинания, лишь подогревали моё нетерпение. Во время медитации, активировав взгляд мага, я наблюдал, как рядом с Элли начинает формироваться простенькая магическая формула заклинания, подсвеченная зелёным цветом. Похоже, окрас магии жизни имеет именно этот спектр. Элли по моему примеру выбросила руку вперёд, чтобы схватить заклинание, после чего формула исчезла, а на ладони Элли появился бледно-зелёный туман, с яркими, звёздчатыми

вкраплениями. Девушка шутливо дунула, и туман с приличной скоростью отправился в сторону Эсты, которая предвзительно полоснула себя секирой по коже, чтобы уменьшить полосу хп.

– Немного щекотно, но ощущение приятное, – донёсся до моих ушей комментарий Эсты.

Далее девушки решили протестировать терновую лозу. По идее, для рабского аккаунта недоступен выбор фракции, и при нападении друг на друга, или даже на игрока, не должна появляться метка преступника. Тот дарканец, что конвоировал нас к разлому, спокойно хлестал рабов кнутом, значит, не опасался отхватить метку. Да и когда мы состояли в клане Владыки Бездны, Эста отправила меня на точку респа и не получила никаких штрафов. Чисто формально для друзей ничего не изменилось, только я официально примкнул к хаосу.

Формула терновой лозы отличалась от лечилки, но также была довольно простой. После завершения каста в руке Элли оказалось небольшое зелёное семечко, состоящее из чистой энергии, которое девушка бросила под ноги Элли. Эффект последовал незамедлительно. Прямо из камня начал очень быстро расти достаточно толстый стебель с множеством мелких шипов, который за считанные мгновенья опутал Эсту.

– Вот же зараза колючая, – зашипела девушка и попыталась вырваться, но растение оказалось очень прочным, и Эста лишь сильнее зарычала, шипы вошли под кожу, и каждое



лишнее движение причиняло боль.

Десять секунд Эста материлась, а потом лоза рассыпалась тысячами зелёных искорок, и наша бравая воительница получила свободу.

– Мне срочно нужна защита, – почёсывая повреждённую кожу, резюмировала Эста. – Надеюсь, эти дебилы создатели догадались снизить боль от магических атак. Если какой-нибудь грёбанный фаербол подожжёт меня, так можно и крышу не удержать.

– Есть ограничитель, – подтвердила Тень. – При запрещённом воздействии система временно отключает болевые ощущения, чтобы уберечь психику игроков.

– Хоть это радует, – буркнул я себе под нос, но говорить друзьям не стал, так как объяснить, откуда я это знаю, пока не могу.

Девчонки продолжили играть с магией, ну а я вернулся к работе. Неожиданно в голову пришла интересная идея, и я активировал аффект. Время действия взгляда мага ещё не закончилось, и я смог разглядеть, как вокруг моего тела образовалось еле заметное алое марево. Что же, проверим, как это работает.

Я начал свою эмоциональную накачку. Вспомнил годы боли, страха и унижений в резервации, вспомнил, как приходилось драться с такими же озлобленными пацанами за возможность пошариться в разваливающейся многоэтажке, чтобы накопить на линзы ночного зрения и начать нормаль-

но ходить в поиск. Меня захлестнула такая ярость, что перед глазами замелькали красные пятна, и я ударил, ударил, не задумываясь о навыках, умениях. Просто вдарил изо всех сил.

– Джей, ты какого демона творишь? – сквозь гул в ушах раздался как бы издалека голос Эсты.

Меня начало отпускать, и я осознал, что шкала бодрости ушла в ноль, грудь персонажа ходит ходуном от частого дыхания, а кирка валяется на полу, и, что удивительно, металлическая часть горит алым, постепенно уменьшая интенсивность свечения. Я взглянул на месторождение и увидел ярко-красную сеть трещин, которыми покрылась жила, но самое удивительное, что из неё с определённой периодичностью вываливались куски железной руды и карты атрибутов.

Хего это я такого учудил? Ответ дала система.

**– Доступен для изучения редкий фракционный профессиональный навык хаотическое разрушение месторождения. Эффект: шанс одномоментно получить 1% от максимального потенциала месторождения – 0-100%. Внимание игроку, шанс активировать навык напрямую зависит от силы испытываемых эмоций в момент нанесения удара. Уровень навыка не может быть выше ранга рудокопа. Расход бодрости: нет. Частота применения: один раз в неделю. Требования: принадлежность к фракции хаоса, аффект. Изучить?**

Девчонки вместе со мной, разинув рты, наблюдали, как из

всё увеличивающегося алого разлома продолжают сыпаться куски руды, самоцветы и карты атрибутов.

– Новый навык получил, – уже спокойно проговорил я.

– Догадалась, блин, – буркнула Эста.

– Джей, это выглядело действительно страшно. Твоя кирка покраснела, и ты начал колошматить по месторождению с нечеловеческим рёвом, а когда слил бодрость в ноль и повернулся к нам, твои глаза светились красным, словно у демона, – рассказала Элли.

– Я активировал аффект, – признался я. – И накачал себя эмоциями для повышения урона. Слегка перестарался. Зато отхватил редкий фракционный навык.

Тем временем руда и карты перестали выпадать, и перед глазами появилось системное сообщение:

**– Ваша репутация с богом-покровителем фракции изменилась, +1. Текущая репутация нейтралитет 2/50.**

Кажется, я знаю, кому достались все остальные ресурсы из разрушенной жилы.

– Около тысячи кусков железной руды, сто пятьдесят два мутных нефрита и восемьдесят семь карт, – озвучил я итоговую, нереально огромную цифру.

– Жахни ещё разок, Джей, только в этот раз по большой жиле, – предложила Эста.

– Я бы с радостью, но откат у навыка неделя.

– Что у вас тут происходит? Откуда столько руды? – раздался из пустоты голос Тао, а потом друг отключил режим

невидимости и проявился в пространстве.

– Грошовую руду он, значит, заметил, а то, что на земле валяется почти сотня карт общей стоимостью не меньше 20 000 голды, наш бравый разведчик проморгал, – сварливо буркнула Эста.

Глаза китайца удивлённо расширились, и мы дружно заржали.

– Расскажите ему кто-нибудь, а я пока переберу карты, может, попалось что-то новое.

Удача снова нам улыбнулась. Больше половины карт атрибутов имели магический уклон. Одиннадцать карт мудрости, десять интеллекта, девять концентрации, одиннадцать на восприятие и восемь новых, с продвинутым атрибутом дух. Тень оказалась частично права, этот атрибут повышает скорость восстановления магической энергии и даёт небольшую прибавку к общей магической защите персонажа, а также даёт дополнительную прибавку к мане. Ну и, как обычно, влияет на другие параметры, отражающиеся на игровом процессе.

Среди прочих атрибутов тоже появились новые варианты. Выпала карта с редким атрибутом стойкость, который давал защиту от физического урона и снижал болевые ощущения. Идеальный вариант для Эсты, а также девушке перепал продвинутый атрибут живучесть. Он повышал как количество хит поинтов, так и очки бодрости, что для воина очень важно.

Тао повезло гораздо больше, дрогнула карта с редким специализированным атрибутом теневой мастер, который не просто даёт весьма солидную прибавку к скрытности, когда игрок пребывает в тени, но и открывает доступ к древу специфических навыков. Ещё выпало аж три карты с атрибутом наблюдательность, который разведчику точно будет не лишним. Благодаря наблюдательности можно обнаружить вражеских скрытников, или подсветить следы преследуемого игрока, ну и при определённых показателях система может привлечь внимание к подозрительному участку, что поможет обнаружить тайники или ловушки.

Наличие таких мощных атрибутов не может не отразиться на будущих классах друзей. Наверняка отхватят что-нибудь необычное, но для начала надо договориться с дарканцами или найти другой способ разблокировать класс. Сейчас у меня нет в наличии сайбер-кристаллов, чтобы друг смог открыть навыки, но я надеюсь, что в тоннелях, где ещё не ступала нога игрока, обнаружу много месторождений.

Я уже хотел было обрадовать друзей новыми плюшками, как Тао начал рассказывать о результатах разведки.

– В общем, тоннель длинный. Мобов много, особенно на перекрёстках. По внешним признакам твари матёрые. Навскидку, как минимум такие же, что приходили к нам в ущелье. В основном одиночки, но встречаются и небольшие стаи. Много более узких ответвлений. Куда ведут, не знаю, слишком долго проверять. Прошёл по центральному тонне-

лю километров пять. В конце обнаружил ступеньки на нижний уровень. Проход преграждает голубоватая плёнка. Похоже, это вход в данж, но без идентификации понять, что к чему, я не смог.

– Молодчина, Тао, – похлопав парня по плечу, похвалил разведчика я, – держи печеньку, – и протянул ему карту теневого мастера.

Пять секунд, и глаза китайца округлились, и на краткий миг отличить их от глаз европейского разреза было невозможно. Его можно понять. Вряд ли друг рассчитывал, что в ближайшее время получится обзавестись навыками, но Эстери преподнёс нам всем приятный сюрприз.

– Хрена се печенька? – считав информацию с карты атрибута, проговорила Эста.

– Не переживай, и для тебя есть интересные варианты. Помнится, ты жаловалась на боль, так держи стойкость, теперь тебе будет чуточку полегче. Ну и живучесть до кучи. Элли, тоже качай магические атрибуты до капа и переводи на продвинутый уровень мудрость, интеллект и восприятие.

Друзья загомонили и, разобрав карты атрибутов, занялись собственной прокачкой. Я не стал отставать, мне тоже есть что изучить. Все магические атрибуты мы с Элли поделили поровну, в итоге получились довольно приличные цифры.

**Мудрость (продвинутый+5): 12(+10) 4% прогресса атрибута. +360(+100) к мане.**

– Внимание игроку, твой базовый показатель муд-

**рости достиг десяти единиц. Разблокирован бонус мудрец первого ранга. Эффект: +1% к запасу маны.**

**Восприятие (продвинутый+5): 13(+2). 2% прогресса атрибута. +26(+2) метров к обзору.**

**– Внимание игроку, твой базовый показатель восприятия достиг десяти единиц. Разблокирован бонус видящий первого ранга. Эффект: +1% к обзору.**

**Интеллект (продвинутый+5): 12(+10) 0% прогресса атрибута. +360(100) к магическому урону.**

**– Внимание игроку, твой базовый показатель интеллекта достиг десяти единиц. Разблокирован бонус умник первого ранга. Эффект: +1% к магическому урону.**

**Концентрация (базовый+3): 6. 0% прогресса атрибута. +3% к точности магических атак, +1,2% к шансу нанести критическое повреждение магией, +3% к скорости каста заклинаний.**

**Дух (продвинутый+4): 8. 0% прогресса атрибута. +40 к мане, +8% скорости восстановления маны, +1,6% к магической защите.**

Благодаря практически неограниченному количеству разнообразных карт атрибутов, уже на пятом левеле мы превратились в настоящих монстров, способных противостоять гораздо более сильным противникам. Вряд ли кто-то ещё из новичков сможет похвастаться такими показателями в характеристиках, как у нашего квартета. Страшно предста-

вить, сколько сотен тысяч золотых мы уже вложили в персонажей, а ведь эти деньги можно было перевести в кредиты.

Нет, и тупому понятно, что делать этого нельзя ни в каком случае. Система резервации просто обязана отреагировать на поступление больших сумм, заработать которые рабы никак не могут, и тогда последует проверка. Пока мы не найдём способ связаться с центральным мозгом сайбер-пространства, надо действовать очень осторожно, не отсвечивать и выводить лишь минимальные суммы.

На текущий момент капом развития продвинутых атрибутов оказалось +5. Когда персонаж достигнет пятидесятого левела, появится возможность прокачать их ещё на +5, а уже на сотом всего два продвинутых атрибута можно будет перевести на редкий уровень развития.

На примере мастерства мы выяснили, что развитие специализированных атрибутов тоже имеет ограничения. Тао вкачал мастерство до +5 и сказал, что продолжить можно только после пятидесятого левела. Как прокачиваются магические атрибуты, выяснить не представляется возможным, в связи с отсутствием повторных карт.

– Мы охренительно круты, – первой закончила возиться с атрибутами Эста.

– Мне бы ещё пару кинжалов, но крафтить оружие слишком сложно, надо разбираться и пробовать различные варианты.

– Выбьем из мобов, – отмахнулась Эста. – Атрибуты почти



на капе, предлагаю не тянуть и размяться, потом будешь заниматься всякой нудятиной. Мобы сами себя не прикончат.

– Давайте перетаскаем руду поближе к кузне, а потом действительно отправимся на фарм, – предложил я.

Если честно, то у меня тоже руки чесались попробовать себя в реальном бою. Благодаря раздутым характеристикам я могу выдавать что-то около семисот урона за каст простейшим заклинанием искра хаоса. Хотя реальная цифра, скорее всего, будет больше, ведь я понятия не имею, как взаимодействуют между собой мои атрибуты и как именно система рассчитывает урон. Мне бы ещё магическую пúху<sup>2</sup> раздобыть, но пока это только мечты.

Возражений не последовало. Огромная куча железной руды начала стремительно исчезать, по мере того как народ расфасовывал ресурсы по инвентарям.

– Опа, а мы не заметили ещё одну карту, – первой разглядела подсвеченный синим прямоугольник, который затерялся среди горы руды Эста. – Познание, специализированный атрибут, – прочитала она. – На фиг, сильнее меня это не сделает, – протянув карту Элли, буркнула наша воительница и двинула в сторону первой пещеры.

– Позволяет получать информацию об окружающем мире и предметах, – продолжила Элли, и её глаза сверкнули. – То что надо, Джей! – воскликнула она. – Атрибут должен взаимодействовать с моей торговлей, я смогу получать мак-

---

<sup>2</sup> Пúха – любой вид оружия, который даёт прибавку к урону.

симальную справку о предметах, а когда получу класс и открою идентификацию, справка о мобах будет выдавать множество полезной информации. Ты сам жаловался, что доступно слишком мало данных для планирования атаки.

– А чего там планировать, бей топориком по темечку, пока не сдохнет – вот и вся наука, – уже издалека крикнула Эста.

– Элли права, – возразил Тао. – Когда мы окажемся в большом мире, нам будут противостоять mobs, по большей части находящиеся под управлением живых операторов, и чем больше мы будем знать о возможностях конкретного моба, тем легче будет его победить.

– Тогда такой атрибут нужен тебе, – немного подумав, ответил я. – Ты под скрытом получаешь данные о противнике, скидываешь в кланчат, мы придумываем стратегию и атакуем.

– Мне тоже нужен такой атрибут, – не стал спорить Тао, – но для группы этого мало. Не всегда есть возможность обнаружить врага первым. Я буду постоянно в самой гуще боя и заниматься анализом возможностей противников не смогу. Маги, как правило, стоят в тылу, и возможностей оценить обстановку у них больше.

– Так магов все будут пытаться выбивать в первую очередь, это логично, они наносят большой урон, – не согласился я.

– А это задача воинов – сковать врагов боем и не дать слить магов. Должны быть специальные абилки, переключа-

ющие на определённое время агро на милишников.

– У меня остался всего один слот под атрибуты, и хочется оставить его для чего-то редкого, – признался я. – Элли, решай сама, если считаешь, что нам это будет полезно и ты готова быстро анализировать поступающую от системы информацию и отыскивать слабые места мобов, изучай.

Девушка думала около минуты, потом решительно взяла карту, кивнула в такт своим мыслям, и светящийся прямоугольник растворился в пространстве.

– Вы долго прохлаждаться будете? – возмутилась уже успевшая вернуться после первой ходки Эста.

Десять минут, и мы собрались у входа в тоннель. Тао сообщил, что первые мобы шастают уже метрах в ста от входа. Сражаться в условиях ограниченного пространства и видимости нам ещё не приходилось, но в успехе я не сомневался. Сейчас наша группа напоминает бойцов, перекачанных стероидами. Опыта реальных сражений пока маловато, но это дело наживное.

Мы договорились, что Эста медленно двигается первой и подсвечивает всем путь. Тот факт, что одна рука девушки занята факелом, не есть хорошо, но свитков ночного зрения осталось всего четыре, а новые взять попросту негде. Перед боем придётся прилеплять факел к стене, специальный состав у нас есть, и лишь потом подманивать моба на освещённое пространство. Неудобно, долго, но после короткого мозгового штурма других адекватных вариантов придумать мы

так и не смогли.

Тао будет красться в тени вдоль одной из стен и подключаться к бою из инвиза, когда моб отвлечётся на Эсту. У китайца в наличии пока только громоздкая кирка, но с нормальным оружием напряг, будем выкручиваться так. Тем более что основная ударная мощь всё равно магия.

Мы же с Элли, согласно плану, идём метрах в десяти позади Эсты. Элли кидает хилку, по мере получения урона нашей воительницей, и рутит<sup>3</sup> одного из мобов, если сагрится сразу несколько тварей. Ну а я же наношу максимальный дамаг<sup>4</sup>.

Метров через пятьдесят я вдруг вспомнил, что сайбер-кристаллы нам не мешают, и активировал взгляд мага. Пусть месторождения получится обнаружить лишь с минимальной дистанции, но зато я смогу двигаться.

Результат оказался неожиданным. Месторождений я не нашёл. Зато разглядел на одной из стен простенькое плетение, слабо мерцающее белым цветом, от которого к потолку тянется тоненькая, постоянно прерывающаяся энергетическая нить. Она уходит вперёд и через равные промежутки образует небольшие переплетения. Понять, что это такое, не составило труда.

– Народ, всем стоп, – написал я в кланчате.

---

<sup>3</sup> Рутить – от англ. root – “корень”. Заклинание, с помощью которого можно обездвижить противника.

<sup>4</sup> Дамаг – от англ. damage – урон.

– Ну что там ещё? – пришёл раздражённый ответ от Эсты, который та сопровождала кучей гневных смайликов.

Я подошёл к плетению и, положив на него руку, удовлетворённо улыбнулся.

– Да будет свет, – вместо ответа написал я и вложил в плетение затребованные системой 300 маны.

Плетение полыхнуло, и нить начала наливаться равномерным белым свечением. Несколько секунд, и на потолке, через каждые метров двадцать, начали зажигаться магические аналоги лампочек, очень хорошо разгоняя мрак.

– Энергии в плетении хватит на час, – сообщил я друзьям. – Но если что, можно пополнить заряд. Так ведь намного удобнее крошить мобов, правда ведь, Эста?

– О да, – кровожадно ответила девушка и, затушив факел, убрала его в инвентарь. – Так действительно намного удобнее.

Девушка крутанула секиру в руках и уверенно направилась вперёд, где уже виднелся силуэт первого моба. Охота началась.

## Глава 2 Жажда крови

— Ты нанёс крысодлаку 15-го уровня критическое повреждение – 1543 единицы урона. Жизнь: 0/1500. Крысодлак 15-го уровня убит. Получено 1500 опыта, всего 1528/1000. Желаете собрать добычу в автоматическом режиме? Внимание, данный способ не ведёт к повышению уровня ремесленных навыков.

– Внимание игроку. Получен новый уровень. Все шкалы восстановлены. Текущий уровень персонажа: 6. Бонус класса +1 к мудрости, +1 к интеллекту. Получено 5 свободных очков атрибутов, получено 2 свободных очка заклинаний.

– Джей, ваншотить мобов нечестно! – обиженно заявила Эста, так и не успев вступить в бой с первым крысодлаком, моя искра хаоса оказалась быстрее. – Ещё и опыт почти весь себе заграбастал.

– Упс, сорян, искра кританула, – ответил я. – Теперь буду атаковать, только когда ты начнёшь бой.

– А нам с Тао что делать? – вполне закономерно спросила Элли. – Пока мы не участвуем в бою, опыта капают крохи.

– Надо сделать так, чтобы каждый совершил хотя бы одно действие, – начал передавать всем слов Тени я. – Начинает Эста, Тао подключается из инвиза, Элли кидает хилку, я добиваю. Так опыт будет распределяться равномерно на всех.

Когда мобов больше одного, работаем по старой схеме.

– Ещё тебе, как единственному обладателю полного аккаунта, стоит озаботиться получением умения картография, – заявила Тень. – Без карты ориентироваться в лабиринте ходов будет проблематично.

– Понял тебя, Тень, подумаю, как это можно будет реализовать. Слишком много всего надо открыть.

– Будем отвлекаться на разделку туши? – нехотя спросила Эста.

– Нет, – принял решение я. – К демонам грошовый лут. Сейчас он нам без надобности, а потом продадим карты и обеспечим себя всем необходимым.

Я дотронулся до тушки моба, в груди которого отчётливо виднелось отверстие с обугленными краями, и та тут же исчезла, оставив на полу несколько медных монеток и один коготь.

– Зря, – прокомментировала моё решение Тень. – Редкие ингредиенты можно добыть только при помощи ремесленного навыка, который надо прокачивать. Не всё можно купить, Джей. Действительно редкие вещи не попадают на аукцион и используются кланами для своего усиления. Если сейчас упустить момент и не потратить время на прокачку навыков, сделать это на более высокоуровневых мобах будет практически невозможно. Эста просто не сможет воспользоваться соответствующими инструментами.

– Интересно, а сколько времени может проваляться туша

моба, если не собрать лут? – немного подумав, задал я вопрос Тени.

– Зависит от респауна<sup>5</sup>. Система регулирует количество мобов в каждой локации и не допускает перенаселения. Как правило, существуют точки респауна, где через определённое время возрождаются убитые mobs, а уже потом разбредаются по локации свободно либо перемещаются в заранее прописанную область обитания.

– А можно узнать время респауна?

– Спроси у Элли, возможно, познание даст больше информации, чем идентификация.

– Так и сделаю, спасибо за совет.

Надо учиться у Тени и смотреть на далёкую перспективу. Да, сейчас потроха мелких мобов практически бесполезны, но в будущем прокачанный навык может оказаться очень полезным. Мы слишком мало знаем об игровой составляющей Эстери. Вполне возможно, что для зачарования предметов или нанесения рун нужно предоставить мастеру какой-то ингредиент, от качества которого будет зависеть конечный результат. Тень, как всегда, права, далеко не всё можно купить.

Следующего моба убили по предложенной схеме. Эста сгрела его на себя и благодаря ловкости и скорости, которые существенно усилили её реальные рефлексy, смогла уворачиваться от когтей и прыжков моба. Тао выждал момент и нанёс удар киркой, а потом, разорвав дистанцию, вновь ис-

---

<sup>5</sup> Респаун – временной интервал, через который монстр возрождается.



чез в тени, Элли скастовала лечилку. Хотя шкалы жизней всех членов группы и оставались на максимуме, сам факт применения магии поднимал агросчётчик девушки, и система считала её активным участником сражения. Ну а искра хаоса прикончила моба.

– Элли, что тебе показывает познание? Есть информация о респауне моба? – спросил я.

– Показатель атрибута низкий, и информация поступает неструктурированная, причём с минимальной дистанции, – пожаловалась Элли. – Но да, нужные тебе сведения есть. В данной локации респаун у мобов сутки, причём генерация уровней рандомная, от десятого до сорок пятого, так что можем нарваться на сильного крысодлака.

– Отлично, собирай данные и оповещай, если узнаешь что-то важное. Чтобы сейчас не тратить время, оставим тушку здесь, а когда закончим с фармом, Эста разделает её. Навык надо качать, пригодится в будущем.

– Как-то ты быстро переобулся, – буркнула девушка. – То грошовый лут нам на фиг не нужен, то навык качать надо. Ты уж определись, шеф.

– Я тут подумал, что это сейчас лут грошовый, а потом удача закинет нас в какую-нибудь скрытую локу, и лут будет редким или вообще уникальным. Если не сможем добыть, будем кусать локти. Надо будет и себе открыть что-нибудь полезное для клана.

Объяснение всех устроило, и мы двинулись дальше. При-

бив ещё парочку мелких мобов, ну как мелких – шестнадцатого и семнадцатого уровней, дошли до первой развилки-перекрёстка, где обнаружилась уже пара крысюков мутантов. Вид одного из них мне очень не понравился, и я решил потратить одну идентификацию.

**Название: крысодлак-скаут**

**Уровень: 32**

**Опыт: 4000**

**Жизнь: 4900/3900**

**Защита: ???**

**Уязвимость: ???**

**Устойчивость: ???**

**Урон: 140-???**

**Боевые навыки: ???**

**Ингредиенты: кожа – 1 шт., мясо – 9 кг, зубы – 10 шт., когти – 6 шт., шип – 3 шт., железа – 1 шт. ???**

**Возможный лут: ???**

– Опасный моб, – скинув полученные данные в чат, проговорил я. – Эста, сколько у тебя хп?

– Почти семь сотен. Пару ударов точно переживу. Одна хилка восстанавливает триста с хвостиком, должны запинать. На крайняк выпью зелье, Элли поделилась. Не ссы, Джей, прорвёмся.

– Ладно, постарайся повернуть моба ко мне задницей, шанс крита повысится. Элли, как мобы сагрятся, кидай лозу на скаута, хил – по мере надобности. Эста, валишь мелкого

ода, а мы с Тао вливаем урон по матёрой твари, пока она обездвижена. Я активирую аффект, выкручиваем ярость на максимум, начинаем по моей команде.

Перестраховка, конечно. 5000 хп для нас не такая уж и серьёзная проблема, но лучше перебдеть. Не нравятся мне приписка скаут и наличие в ингредиентах каких-то шипов и желез.

Предчувствия меня не обманули. Скаут оказался хитро-выделанным и мог атаковать, даже будучи плотно опутанным терновой лозой. Спланировали атаку мы грамотно. Тао прокрался за спины мобам и затаился. Эста точным броском камня сагрила обоих мобов, Элли тут же использовала заранее подготовленную лозу, и скаут оказался прикован к месту. Я вlepил тому искрой, а Тао добавил киркой, но потом всё пошло не по плану.

Полоска жизни китаЙца просела процентов на сорок, и слышалось приглушённое ругательство. Как скаут умудрился нанести урон, я не понимал, но крик Тао расставил всё по своим местам.

– Эта скотина может стрелять шипами!

Я сориентировался мгновенно и мысленно активировал каст семени хаоса. Он как раз занимает пять секунд, а за это время откатится искра. Посмотрим, как себя будет чувствовать скаут под болевым дебаффом.

Тао прилетел очередной шип, его полоска хп тревожно замигала красным, и паренье благоразумно решил ретировать-

ся. Тратить на него хил сейчас было нерационально, Эсту тоже зацепило, а ей ещё махать со скаутом.

Иконка семени хаоса налилась красками, и я, протянув руку, схватил ярко-алое семечко, из заострённого конца которого торчало пять извивающихся, словно на ветру, ниточек-щупалец, и швырнул его во всё ещё скованного лозой скаута. В отличие от искры семя летело по прямолинейной траектории и значительно медленнее, но пока моб прикован к одному месту, это не имеет особого значения.

По тоннелю пронёсся пронзительный писк, который напомнил противный скрежет ногтей по грифельной доске. Видел как-то в одном фильме, а потом забрался в школу, чтобы удостовериться. Скаут задёргался, но лоза держала крепко и ранила моба своими шипами.

Эста разделалась со своим мобом и рванула к скауту. Её полоска хп опустела где-то на треть. В этот момент лоза растворилась, и моб, получив свободу, бросился в мою сторону, позабыв обо всём на свете. Его тело содрогалось от боли, он спотыкался, пищал, но упорно рвался к своему обидчику.

Целенаправленное движение моба прервала сверкнувшая секира Эсты. Девушка с размаху вогнала лезвие в грудь скауту, и тот завалился на спину. В долгу моб не остался, выпустив во все стороны штук пять шипов, один из которых попал в цель, и воительница зашипела от боли. Элли среагировала быстро и кинула хилку, а Эста словно обезумела, она наносила размашистые удары по пытающемуся подняться-

ся скауту, и заковыристо материлась. Иконка искры налилась краской, и я добил моба, поставив точку в этом нервном противостоянии.

– Всем грац, – прокомментировал левелап каждого члена группы я и уселся на ближайший камень, чтобы перевести дух.

**– Внимание игроку. Получен новый уровень. Все шкалы восстановлены. Текущий уровень персонажа: 7. Бонус класса +1 к мудрости, +1 к интеллекту. Получено 5 свободных очков атрибутов, получено 2 свободных очка заклинаний.**

Быстренько раскидав свободные очки согласно составленному плану, я поднялся и подошёл к тушам мобов. Право собрать лут остаётся за мной, так как обладателю полного аккаунта выпадает больше добра, чем урезанному, рабскому. Те же деньги дропаются только мне, мы проверяли.

– Джей, скаута оставлять Эсте смысла нет, – заявила Элли. Пока я ковырялся с характеристиками, девчонка прошерстила тушки своим познанием. – Те же шипы или железу, из которой, кстати, можно приготовить слабенький яд, получится добыть, только прокачав разделку добычи до второго уровня. У Эсты пока первый. А вот шанс получить рандомную шмотку или оружие хоть и маленький, но есть.

– Облом, – разочарованно проговорил я, когда туша скаута исчезла, а на полу остались лежать серебряная монета и костяной шип.

– Мобов тут много, ещё набьём шмоток, – отмахнулась Эста. – Ну что, идём по центральному тоннелю или сначала зачистим ответвление?

– В любом случае нужна карта местности, – немного подумав, ответил я. – Давайте проверять все боковые ходы. Мало ли куда они нас выведут. Надо понять, смогут ли нас найти или войти в эту локу можно только через первую пещеру.

Боковое ответвление было гораздо уже центрального тоннеля, всего пара метров в ширину. В самом начале обнаружилось точно такое же осветительное плетение, но активировать его я не спешил. Без разведки соваться в узкий проход не хочется, можно нарваться, поэтому Тао выдвинулся вперёд, а я решил попробовать решить вопрос с картой. В инвентаре валялось несколько единиц угля для кузницы. Я начал чертить на стене рядом с ответвлением схему уже проделанного пути и одновременно обращался к системе.

Я нарисовал две наши пещеры и обозначил места расположения кузницы и разведанных месторождений, а также широкий тоннель, по которому мы двигались, где пометил приблизительные точки обитания мобов.

– Что за наскальная живопись? – поинтересовалась Эста. – Ты вроде хотел овладеть полезным ремеслом. На хрена нам в группе художник? Кстати, это явно не твоё, Джей, даже я рисую лучше.

– Я пытаюсь открыть картографию, – пояснил я. – Есть другие предложения? У тебя в инвентаре завалялись бумага

и ручка?

– У меня есть чернила, – заявила Элли и продемонстрировала небольшую склянку с черной жидкостью. – А в качестве бумаги можно использовать свиток. С освещением проблем нет, а свитков магического света у нас пять штук.

– Разговаривать надо с друзьями, – ухмыльнулась Эста, – а не пороть отсебятину.

Что тут сказать. Эста права. Я привык всё делать сам и ни на кого не рассчитывать, вот и не могу перестроить мышление. Вот чего стоило спросить у Элли по поводу чернил самому? Видел же склянки в продаже.

– Да ладно тебе цепляться, Эста, все мы одиночки по натуре, сложно перестроиться, – проговорила в такт моим мыслям Элли. – Вот только пера у меня нет.

– Можно попробовать писать шипом, – нашёл выход я. – Кончик достаточно острый.

– Не попробуешь – не узнаешь, – философски заявила девушка.

Писать чернилами при помощи неудобного шипа, да ещё и без нормального стола, было неудобно, но всё же результат получился значительно лучше, чем углём на стене. Я не рассчитывал на успех с первого раза, поэтому, когда через пять минут вернулся Тао, просто убрал всё в инвентарь, закончу, как зачистим ответвление.

– Так, тоннель петляет метров тридцать и заканчивается небольшим залом, по которому шастают пять мобов. В даль-

нем конце есть проход. Я прокрался мимо мобов и обнаружил второй зал, побольше. Там уже десяток тварей. В третьем зале пять групп по три крысодлака во главе со скаутом. В последнем зале всего один моб, но странный, таких я здесь ещё не видел. Похож на мини-босса, ну или чемпиона, надо смотреть тебе, Джей. Без нормального оружия нам будет сложно, да и навыки мне надо изучить.

– Месторождений сайбер-кристаллов я пока не встречал, – выслушав доклад разведчика, ответил я. – Предлагаю как минимум зачистить две комнаты, а потом принимать решение. Скауты могут доставить нам проблемы даже поодиночке, а уж при поддержке двух крысодлаков можем вообще слиться. Уровни у нас пока маловаты, а из-за хреновых рабских аккаунтов вы ещё и получаете минимум свободных очков атрибутов за левелап.

– Я нашёл баг, – неожиданно заявил Тао. – После увеличения телосложения до уровня базовый +3 попытался использовать ещё одну карту, и у меня получилось. Правда, единичка прибавилась не к базовому показателю атрибута, а к дополнительному, но это тоже хорошо. Осталось только понять, до каких пределов можно повышать характеристики. Вряд ли возможно делать это бесконтрольно.

– Я поняла, – возбуждённо проговорила Тень. – В этом сайбер-мире существует предельное насыщение атрибутов для каждого уровня персонажа и ранга профессии. Смотри, за каждый левелап возможно получить пять свободных



очков характеристик, плюс одно разрешается купить, итого шесть. Без развитой профессии это максимум, который может получить игрок. С каждым рангом профессии максимальное насыщение атрибутами увеличивается на два, что даёт на выходе, начиная со второго уровня, уже плюс восемь. Ты получаешь за повышение уровня все полагающиеся очки и сможешь добрать ещё одно на каждый уровень за счёт карт. Это расточительно в плане стоимости и редкости карт, но для тебя это не проблема. Что же касается остальных, то дарканцы ограничили поступление очков, но лимит насыщения остался неизменным, это заложено в основу мира. То есть можно подтянуть всем остальным характеристики и сделать их сильнее.

Когда я пересказал друзьям идею Тени, народ сильно возбудился, и в очередной раз встал вопрос: а стоит ли сейчас продолжать фарм? Или прервать прокачку? Мобы никуда от нас не денутся, а обезопасить себя от вайпа очень важно. Если мы не рассчитаем силы и кто-то улетит на точку респа, и так призрачные шансы завалить рейд-босса станут и вовсе нулевыми. Я набью карты, Тао попытается скрафтить хотя бы простенькое оружие, а Эста и Элли вполне могут вдвоём выносить слабеньких крысюков в центральном тоннеле или таскать мобов по одному из первого зала и не сидеть без дела.

– Давайте зачистим два первых зала, – предложил я. – Там могут оказаться месторождения сайбер-кристаллов. Но даже

если нет, целых пятнадцать туш для разделки, вдобавок к тем трём, что валяются в центральном тоннеле, займут нашу воительницу работой, – не упустил я возможности вернуть должок за подколку с художником.

После моих слов Эста скривилась, но промолчала. Какой бы она ни была шебутной, но понимала, что для группы этот навык будет полезен.

С зачисткой двух залов проблем не возникло. Никого выше двадцатого левела там не было, и мы прикончили крысюков по одному. В этом деле помощь Тао оказалась незаменимой. Он начал осваивать кайтинг<sup>6</sup>, что на практике оказалось довольно непросто, так как у каждого моба есть определённая зона агрорадиуса, информацию о которой вытащило познание Элли. Нужно было привлечь внимание крысодлака в тот момент, когда все остальные мобы находятся за пределами агрорадиуса, а они постоянно перемещались по залу. Благодаря завышенным атрибутам китаец быстро наловчился и ни разу не привёл паровоз<sup>7</sup>.

Просканировав первый зал сайбер-взглядом, обнаружил два месторождения кристаллов, но в этот раз удача отвернулась, и разжиться новым магическим атрибутом не получилось, но сами сайбер-кристаллы не менее ценны. Тао обзавёлся двумя новыми навыками: сила теней и прыжок в тени.

---

<sup>6</sup> Кайтить – подманивать монстров по одному.

<sup>7</sup> Паровоз – ситуация, когда игрок ошибается и вместо одного монстра приводит группу.

Первый – пассивный, повышал шкалу тени, которая появилась у Тао после изучения атрибута и расходовалась на все теневые навыки. Вторая, как и следует из названия, позволяет раз в пять минут совершать мгновенные перемещения в пределах уровня восприятия, при том условии, что исходная точка и точка переноса находятся в тени. С учётом того, что каждое живое существо отбрасывает тень, навык очень полезный и позволит Тао мгновенно оказаться за спиной противника.

Как и в ситуации с Элли, без выбора класса система позволит привязать лишь два навыка, и Тао хочет изучить удар в спину. Этот навык работает в связке с прыжком в тени. Его можно активировать лишь в течение двух секунд после перемещения, причём для использования обязательно нужен либо кинжал, либо парные кинжалы. Уже на первом уровне удар в спину увеличивает наносимый физический урон на 50%, а шанс нанести критический урон возрастает до 70%. Эста посматривала на парня с завистью, но не унывала. Рано или поздно выбьют что-нибудь интересное и для неё.

Второй зал принёс нам по уровню, два сайбер-кристалла и карту с редким специализированным атрибутом для воина жажда крови, в который тут же вцепилась Эста.

– Атрибут фракции Смерти, вряд ли будет конфликтовать с Хаосом, – начала мозговой шторм Эста. – Судя по описанию, не нужно вкачивать дополнительные атрибуты, а для активации абилок не нужна мана.

– Ты уверена? – передёрнула плечами Элли. – Жажда крови звучит как-то стрёмно. Не боишься превратиться в вампира? От этой игры можно ожидать чего угодно.

– Обещаю пить кровь только Джея и Тао, – пошутила Эста. – А вообще не, не стрёмно. Жаль, что нельзя пробежаться по описанию будущих скиллов, но я уверена, что активация будет отнимать определённый процент от шкалы жизни.

– И, скорее всего, причинять боль, – решил продублировать слова Тени я всем.

– А и хрен с ним, потерплю, не неженка, да и устойчивость быстрее прокачается.

– Действуй, раз решила, – не стал возражать я.

Рано или поздно, но мы забьём все слоты атрибутов, и тогда я начну создавать запас редких и магических карт для торговли с дарканцами. Понятия не имею, сколько они запросят за разблокировку класса трём рабам и согласятся ли на такой шаг вообще, но, как говорится, при наличии правильной мотивации можно решить любую проблему.

Карта атрибута исчезла, а Эста состроила донельзя загадочную физиономию и испытывала наше терпение минут пять, пока я, не выдержав, прикрикнул на подругу:

– Может, уже хватит? Давай колись, что за скиллы открылись.

– Гони кристалл, тогда покажу, – самодовольно ухмыльнулась Эста и демонстративно протянула руку.

Пришлось подчиниться и вложить в её ладошку сай-

бер-кристалл. С таким расходом ценного ресурса накопить нужное количество на новый уровень импланта будет сложно, а ведь это потенциально жизненно важно для всех рабов нашей галактики. Но отказываться от возможности усилить нашу группу тоже нельзя. Я уверен, что первое убийство заработать очень непросто, а уж отыскать рейд-босса, который маринуется на разведанной территории добрых полтора года, и вовсе практически невозможно.

В кланчате появилось описание изученного Эстой навыка. Что же, он, несомненно, стоит потраченного кристалла. Навык называется вампиризм и уже на первом уровне способен переводить 2% от нанесённого урона в очки хп и восстанавливать шкалу. Активация действительно идёт за счёт собственной крови, но с подвохом. Чтобы заставить навык работать, надо пожертвовать 10% своей шкалы на вдвое больший срок, чем время работы навыка.

То есть если у игрока имеется 1000 очков жизни, а вампиризм работает пять минут, то на десять минут шкала жизни опустится до 900. Вроде мелочь, но уверен, что с ростом уровней и расход повысится, а если активировать и другие навыки, то в сумме можно потерять достаточно много. В общем, с новыми способностями Эсте надо быть поосторожнее.

– Скилл полезный, – не мог не отметить я. – Есть ещё что-нибудь интересное?

– Да полно всего, но остальное терпит, а сайбер-кристалл

тебе лучше отдать Элли, пусть прокачает реген. Заклинание позволит тебе работать практически без остановки.

– Так слотов-то всего два, – напомнила подруге Элли.

– А кто тебе мешает в спокойной обстановке вместо лозы привязать регенерацию? – резонно заявила Эста.

– Отличная идея! – обрадовался я. – Так и сделаем. Элли, качай реген, а я начинаю работать, тут полно самых разнообразных месторождений.

– Тогда я в кузню, – сообщил Тао и уже привычно растворился в пространстве.

– У меня тоже полно работы, – обречённо буркнула Эста и направилась к трупку ближайшего крысодлака.

## Глава 3 Новости

Как же я задолбался! Причём практически в прямом смысле этого слова. Двое суток долбить рудоносные жилы без остановки – то ещё удовольствие, но другого способа подтянуть друзьям характеристики до уровня нормального игрока, к сожалению, нет. Устал больше морально. Монотонность работы сильно угнетает и отупляет.

Небольшой отдушиной стал краткосрочный бой, в котором мы быстренько вырезали возродившихся крысодлаков даже без участия Тао, чтобы не отвлекать того от крафта. Должен признать, китаец прогрессирует семимильными шагами. Скорее всего, в этом ему помогает задранный картами показатель мастерства, но, вполне возможно, тому причиной служат врождённые способности и реальный багаж знаний о том, что он делает.

Тао очень быстро отлил наковальню и начал экспериментировать с шаблонами-заготовками под различные изделия. Друг поведал, что стандартный кузнечный набор, который нам передал Пег, содержит несколько простых заготовок, которым при помощи специальных прибулуд можно придать определённую форму. Например, можно залить расплавленный металл в заготовку, чтобы получилось лезвие для кинжала, меча или металлическая часть кирки. Затем придётся долго и мучительно нагревать металл и уплотнять его удара-

ми молота, а потом ещё и затачивать, но по горящим глазам Тао я видел, что парень получает истинное удовольствие от работы. Надо бы разузнать, можно ли сменить профу, Тао – прирождённый кузнец, и этим надо пользоваться.

Этот упорный маньяк всё же умудрился скрафтить две кирки и пару кинжалов, прежде чем отправился на встречу с Пегом. Изделия, честно сказать, так себе, пока даже до обычного класса не дотягивают, но сам факт радует. Немного практики и побольше времени, чтобы подобрать идеальные пропорции разных металлов для сплава, и качество выпускаемой начинающим мастером продукции существенно возрастет.

Неожиданно всплыла проблема, о которой мы не подумали заранее. Для изделий нужен не только металл, но и древесина. На первое время выкрутились за счёт запасов, что прихватила из торговой лавки Элли. Нет, обычной древесины в продаже не имелось, но зато несколько лопат девушка впопыхах в инвентарь запихнула. Кстати, сам факт отсутствия в нашем распоряжении нормальной древесины оказался даже полезным. Тао открыл ещё один ремесленный навык – разборка, позволяющий, как и следует из названия, разобрать готовое изделие на отдельные составляющие.

А вот первые доклады с поверхности не порадовали. Разлом наводнили игроки из фракции тьмы. Единственный положительный момент, что подавляющее большинство из них нубы. В принципе, это логично. Кого ещё бросать на прочё-



сывание отжатого у конкурента имущества? Не топов же. А с рабами и слабыми крысодлаками справятся и полные идиоты.

Естественно, прокачанные игроки тоже встречались. Понятное дело, что нубы вряд ли способны отыскать рейд-босса, раз это не смогли сделать за столько времени Владыки Бездны, но массовка может обнаружить хотя бы зацепки.

Благодаря познанию, Элли выяснила, что от базового показателя атрибута зависит очень много. Например, обнаружить разведчика без специального умения, чисто теоретически, может любой игрок, атрибут наблюдательность которого находится на том же уровне, что и скрытность противника. Причём важен не только базовый показатель атрибута, но и его статус. У Тао сейчас скрытность прокачана до продвинутого уровня плюс пять, а это много, целых восемь вложенных карт атрибутов. Вряд ли у кого-то из нубов наблюдательность дотягивает до такого же уровня, если вообще открыта.

С топами вопрос сложный. Маги, как это сделал я, могут перевести восприятие на продвинутый уровень, дистанция атаки для магов очень важна, но карты стоят дорого, причём практически не появляются в свободной продаже, и большой вопрос – выделяют ли кланы столько карт для прокачки атрибутов своих бойцов. Хватит ли магам одного восприятия для обнаружения Тао? А хрен его знает, надеюсь, что нет. Наверняка есть узкоспециализированные игроки, отвечающие за обнаружение разведчиков, но чего им делать в нуб-

ском разломе, зачищенном от врагов?

Благодаря этой особенности Тао мог чувствовать себя относительно спокойно и не шараться от каждой тени. Он уже написал в чат, что встретился с Пегом и скоро должен вернуться на базу с новостями.

– До какого левела прокачались? – спросил я у ввалившихся в первую пещеру, улыбающихся Эсты и Элли.

В отличие от меня, девушки эти двое суток потратили в том числе и на прокачку. При поддержке хила Эста приловчилась убивать даже группы из двух-трёх мобов, и девчонки подолгу пропадали в тоннелях. Элли возвращалась ко мне лишь на несколько секунд, чтобы обновить реген, который держался почти полчаса.

– У меня семнадцатый, Элли пока на пятнашке, – довольная до неприличия, ответила Эста.

Она сейчас напоминала мне кошку, обожравшуюся сметаны. Понятное дело, я ни разу не видел этого в реале, ведь современные кошки одичали и мутировали под действием сумрака, гладить теперь их вряд ли кто-то захочет, но в сети полно старых приколов с животными. Мы с Тао сильно отстали в связи с занятостью, но не беда, быстро нагоним.

– Пока ждём Тао, разбирайте карты и повышайте характеристики, – пытаюсь погасить скопившееся раздражение, буркнул я и направился к следующему месторождению, бодрость ещё есть.

Все свои атрибуты я давно задрал до капа. Мне и надо-то

было добрать всего по одному очку на уровень, а вот друзьям требовалось много карт, и с каждым левелапом девчонок потребность только возрастала. В глубине души я понимал, что делаю очень нужную работу, что нам необходимо сформировать приличный запас, чтобы можно было устроить длительный фарм-забег и не отвлекаться, но, дьявол, как же обрыдло долбить киркой по камню. Как представляю, что моей судьбой должна была стать такая работа по двенадцать часов в день до конца жизни, так сразу бросает в дрожь.

Тао явился лишь спустя полчаса. Китаец тоже был довольный донельзя, аж бесит. Все вокруг занимаются интересными вещами, и лишь я безостановочно работаю киркой, словно раб. Нет, чисто технически все мы по-прежнему рабы теневиков, но сути это не меняет.

– Спокойно, Джей, это временно, ещё будешь вспоминать беззаботные деньки, что ты провёл за добычей карт и руды, – попыталась подбодрить меня Тень, но вышло слабо, настроение так и осталось паршивым.

– Если коротко, всё очень хреново, – начал говорить Тао, когда на него уставились три пары любопытных глаз.

– Нет, давай уж развёрнуто, – буркнул я.

– Ладно, – смирился с неизбежным Тао, который мог безостановочно говорить только о своём любимом кузнечном деле, а в остальном предпочитал отвечать односложно или и вовсе помалкивать. – Пег сохранил должность бригадира, и это единственная хорошая новость. Разлом захватил

клан под названием Полуночники. Клан полиморфный. В том плане, что в состав принимают все расы. Мелкие игроки выглядят обычно. Прокачанные по большей части прошли перерождение в нежить. Вампиры там всякие, личи, зомби и так далее. Понятия не имею, что это даёт, но, видимо, того стоит. Но суть не в этом. Игроки в этом клане подобрались на редкость отмороженные. Рабов убивают ради забавы, многих забирают на жертвенники, чтобы прокачивать умения и навыки.

Моё раздражение испарилось, когда я взглянул на Элли. На девчонке не было лица. Похоже, она представила, что бы с ней произошло, если бы я не забрал её с собой. Я не смог сдержать порыв, подошёл и обнял её. Элли не стала вырываться, она просто прижалась к моей руке и тихо прошептала:

– Спасибо.

– Да, Джей, реально спасибо, – без привычной беспечности в голосе, совершенно серьёзно проговорила Эста. – Без тебя наша жизнь превратилась бы в настоящий ад.

– Они все пожалеют, – вместо ответа сквозь плотно сжатые зубы пообещал я. – Как там Пег и остальные работяги? – сменил тему я, когда от нахлынувшей ярости перед глазами забегали красный пятна.

– Держатся, куда им деваться, – ответил Тао. – Пег очень обрадовался атрибутам, особенно стойкости, и просил по возможности передать ещё, терпеть изуверские ритуалы

очень непросто.

– Сдохну, но добуду, – пообещал я. – Что с ассортиментом в торговой лавке?

– Пока меньше, чем у Владык, но что-то купить можно. Сделал заказ на партию самых дешёвых кирок. Не знаю, что за криворукий крафтер делает такую дичь, даже с моим зачаточным навыком получается гораздо лучше, но для разбора подойдут, нормально обработанная древесина нам нужна, а металл могу переплавить. Отдал Пегу десять серебрух, должно хватить надолго. Предлагаю, перед тем как сваливать в большой мир, вообще отдать мужикам всю наличность. С деньгами жить гораздо проще.

– Согласен, – не раздумывая ни минуты, согласился я. – Если получится просидеть тут достаточно долго и пройдёт срок моего двухнедельного принудительного онлайна, сгоняю в реал и введу ещё наличность, кредиты у меня есть.

– Не забывай про наши выплаты, – напомнила Элли. – Если кредиты не поступят на наши чипы, у системы резервации могут появиться подозрения. Как это, норма выполняется, а оплата не поступает.

– Не волнуйся. Я настроил в клановом интерфейсе автоплатёж. Как только истечёт время обязательной смены, система сама поставит отметку о выполнении нормы и перечислит полагающуюся зарплату.

– И сколько ты нам выделил? – с усмешкой поинтересовалась Эста.

– Пока по 90 кредитов за смену, причём, если остаёшься в онлайн 24 часа, премия ещё столько же, а там видно будет.

– Да мы, мать его, богачи, – хохотнула девушка. – Этак я переберусь в отдельную комнату. Достало жить в общем бараке.

– Мы вообще не должны жить в резервациях, – вновь начал закипать я. – Надеюсь, получится это изменить.

– Мечты, – отмахнулась Эста. – Нам до технологий теневиков как до того же Шанхая пешком. Малейшая ошибка – и быстро перебросят в другой виртмир, где у нас уже не будет твоей читерской способности.

– Знаю, поэтому мы не имеем права на ошибку, – резюмировал я и с огромным сожалением разжал объятия, в которых сжимал Элли. Как-то незаметно девушка прижалась ко мне, положила свою ладошку на мои руки, сцепленные в замок на её талии, и была не против столь близкому контакту с малознакомым парнем. – Элли, кинь на меня реген, надо продолжать работу. Теперь надо набить ещё больше карт.

– Ну уж нет, – возразила Эста. – Сделай перерыв, а то волком уже на всех смотришь. Тебе надо развеяться. Предлагаю расхреначить логово чемпиона, наверняка там удастся разжиться чем-нибудь интересным.

– Она права, – неожиданно поддержал Эсту Тао. – Мне тоже нужно выпустить пар. Я тут заметил, что после того, как твой аффект использует эмоции для усиления атак, становится легче и голова проясняется.

– Я думал, ты хочешь заняться крафтом оружия получше.

– Потом, для этого боя хватит и тех кинжалов, что я изготавил, для совершенствования навыков требуется много времени.

– Ну тогда я только за, – не стал идти против коллектива я.

Пять минут Элли потратила на перепривязку заклинания, всё же активных слотов очень не хватает, и мы выдвинулись в путь. Девчонки уже зачистили начало центрального тоннеля после респауна мобов, так что до развилки добрались быстро.

– Вы и тройные паки мобов уже вынесли? – с большим удивлением оглядел я третий зал, заполненный изуродованными трупами крысодлаков. Эста поработала на славу и вытащила из мобов максимум из возможного.

– А чего там выносить-то? – довольная произведённым эффектом, ответила темнокожая воительница. – Обычные твари складываются с трёх ударов, наши перекачанные атрибуты позволяют мне уделять обоих, пока скаут обездвижен. Ну а один он не опасен. Вот и зачистили комнату. Глянь, есть тут сайбер-кристаллы? Мне скилл надо прокачать.

– Есть один, пять сек, – обречённо вздохнул я и, вновь достав из инвентаря кирку, побрёл к месторождению.

По всей видимости, удача как-то связана с настроением, так как карты атрибута не выпало, зато Эста прокачала навык рассекающий удар, который повышает урон на 40% и имеет 25%-й шанс нанести противнику кровоточащую рану. Стоит

его применение всего 3% шкалы жизни, которые система отнимает на три минуты, причём частота применения навыка ограничена лишь желанием игрока, хоть каждый удар усиливай, но за каждый придётся заплатить собственной кровью.

– Рекомендую установить ограничения, – посоветовал я Эсте. – Например, при снижении шкалы жизни до 30% выставить запрет на активацию навыков жажды крови, иначе впадёшь в состояние берсерка и собственноручно сольёшь себе полосу хп.

– Хм, дельный совет, пока я разбираюсь, залутай тушки, может, чего интересного попадётся.

– Нашёл тайник, – неожиданно заявил Тао, который всё это время медленно бродил по залу и сканировал округу прокачанной до капа наблюдательностью. – Жаль, нет умений обезвреживание ловушек и взлома.

– Что нельзя взломать, можно просто сломать, – заявила прямая как струна Эста. – Ну-ка, где там твой тайник? – перехватив покрепче секиру, направилась к Тао девушка.

– Погоди, Эста, дай просвечу участок магическим зрением. Вряд ли разрабы записали сюда что-то сложное, локация-то нубская.

Тао указал на ничем не примечательный участок стены. Глазу просто не за что было зацепиться, но я упрямо пытался обнаружить подсказанные китайцем ориентиры, и через пять минут, когда Эста уже начала бурчать, что мы занимаемся полной хренью, мне это удалось.



Четыре небольших отверстия проявились внезапно, и почти сразу взгляд мага уловил еле заметное свечение. По всей видимости, высокий показатель восприятия сыграл мне тут в плюс. Проклятье, как же в этой игре все сложно устроено. Слотов под атрибуты катастрофически не хватает. Хочется прокачать всё и сразу, но в жизни так не бывает.

Прикосновение к отверстию активировало системное меню. Нужно напитать магическое плетение маной, чтобы оно проявилось. Десять секунд, и ограниченный отверстиями участок стены подсветился серыми линиями, которые поделили его на двадцать четыре одинаковых квадрата. В каждом имелся узор, который нужно перемещать, пока он не сопоставится с соседними элементами. Тут не надо быть гением, чтобы догадаться, что требуется сделать, вот только появившийся перед глазами таймер обратного отсчёта меня не порадовал. У нас есть всего минута, чтобы решить эту головоломку.

– Крути левый, да не этот, а ну пусти! – Эста попыталась прорваться к стене, но я её остановил.

– Давай кто-нибудь один. Иначе мы будем только мешать друг другу и точно не успеем.

– Я справлюсь, есть опыт подобных задачек, – решительно вышла вперёд Элли.

– Действуй, – коротко ответил я и отогнал всех от стены, чтобы освободить пространство.

Девушка начала очень быстро крутить квадратики, парал-

лельно что-то еле слышно нашёптывая себе под нос. Узор оказался странным. Задачу усложняла его чуждость для человеческого глаза. Понять, как и в каком направлении должны соединяться линии, для меня было сложно, если вообще возможно, но Элли, кажется, уловила систему.

– Готово. Проще простого, тут главное – уметь видеть неочевидные связи, – улыбнувшись, прощebetала Элли, а я взглянул на замерший таймер: у девушки осталось целых пятнадцать секунд в запасе.

– Поразительно, – только и успел проговорить я, как участок стены неожиданно исчез и открыл нам небольшую нишу, в которой поблескивали несколько золотых монет и небольшой, длиной с предплечье, магический жезл.

Сделан жезл из тёмной породы дерева, с множеством выгравированных рун, а на его вершине закреплён зелёный самоцвет ромбовидной формы, заключённый в серебристую оправу. Сразу видно, что предмет качественный, на такой не жалко потратить одну из десяти ежесуточных идентификаций.

**Название:** простой магический жезл начинающего волшебника.

**Класс предмета:** обычный.

**Материалы:** хорошо обработанная ветвь эбенового дерева, чистый изумруд, серебро среднего качества.

**Зачарования:** 1/1

**Урон:** +100 к урону за каст

**Руны: 1/1**

**Фури: +15% к скорости полёта заклинания**

**Тип урона: магический**

**Прочность предмета: 80/80**

**Вес: 300 грамм.**

**Урон: 190-240**

**Ёмкость: 0/3 для заклинаний первой ступени или 0/1 заклинаний второй ступени.**

**Скорость перезарядки: 10 секунд.**

**Можно поместить в инвентарь.**

**Внимание, данный предмет можно привязать к игроку, и шанс потерять его после смерти снизится на 75%. Стоимость привязки 1 сайбер-кристалл.**

**Требования: магический атрибут, уровень 15, интеллект – 25, мудрость – 20.**

**Цена продажи: 20 золотых монет.**

– Джей, ты в пролёте, – хохотнула Эста. – Пуха уходит Элли, она как раз по левелу подходит.

– Я в любом случае собирался отдать жезл ей, – несколько не покрывив душой, ответил я. – У меня слотов под заклинания больше, чем самих заклинаний, а загрузив три хилки в жезл, Элли может спасти от смерти одного из нас.

– Или две хилки и лозу, – предложила Эста.

– Ну или так. Надо потестить новый девайс и понять, как он работает. В общем, занимайтесь, а я полутаю тушки.

Из мобов удалось вытащить аж три предмета. Кожанный

нагрудник, усиленный вставками из металла, кольцо на +2 к интеллекту и гномий топорик, у которого имелось небольшое лезвие и достаточно длинная, деревянная рукоятка с чуть большим, чем у секиры, уроном.

Эста сразу вцепилась в оружие и заявила, что будет обоеруким варваром и что всякие там щиты для слабаков. Спорить никто не стал, выносливости ей должно хватить, пусть развлекается. Нагрудник тоже отдали девушке. Повезло, что для предметов обычного качества нет требований к умениям. Наоборот, просканировав предметы познанием, Элли сообщила, что обычный класс предметов как раз и нужен, чтобы открыть соответствующее умение.

Побегаешь пару дней с магическим жезлом – система предложит умение владение магическими жезлами, и так со всем. Чтобы появилась возможность экипировать предмет более высокого класса, надо прокачать не только соответствующие атрибуты, но и умения. Поэтому, даже если удача завалит нас топовыми шмотками, надеть их всё равно не получится.

С загрузкой заклинаний в жезл всё оказалось довольно просто, хоть и с некоторыми особенностями. Нужно просто перетащить готовое к применению заклинание в один из оружейных слотов, которые появились после того, как жезл занял соответствующую ячейку экипировки. Перемещение не мгновенное, оно занимает около пятнадцати секунд, так что во время боя загружать заклинания в жезл довольно про-

блематично. Самое неприятное, что прибавка к урону, которую даёт жезл, идёт только в том случае, если игрок активирует загруженное заклинание.

– Заклы из жезла береги на крайний случай, – посоветовал я Элли. – Это наша страховка от смерти. Дебафф тёмных закончился, сливаться нельзя. У нас только одна попытка.

– Хорош языками уже чесать, – начала заводиться Эста. – Гоу уже вынесем моба. Я успела соскучиться по нормальным противникам.

– С таким подходом мы долго не проживём, – буркнул я, но всё же первым направился к проходу.

Тао был прав. Крысодлак, засевший в последней комнате ответвления, был странным. Помимо внушительных габаритов, которые достигали уровня молодой гориллы, в глаза бросалось множество заряженных магией игл, которыми была усеяна спина моба, совсем как у дикобраза. Причём спектр свечения у игл самый разнообразный, что говорит о наличии в арсенале твари заклинаний из разных направлений, и это вдобавок к 37-му уровню. Имя моба тоже не внушало оптимизма. Система опознала его как крысодлака-сержанта.

– Может, хотя бы до двадцатки прокачаемся? – предложила Элли, когда я скинул в чат описание противника и снабдил его своими комментариями по поводу магического потенциала моба. – Вон только хитов у него тридцать тысяч. Ещё неизвестно, чем эта хреновина может нас удивить.

– Скучные вы, – обиделась Эста. – Нет в вас жилки авантюризма. Слиться можно и на двадцатом. Но представьте, как будет круто запинать такого моба сейчас. Наверняка система оценит и подкинет плюшку.

– Тут Эста права, – подала голос Тень. – Уровень моба больше чем вдвое превышает самого прокачанного игрока вашей группы, а тебя и вовсе в пять раз. Если после убийства обычных противников система молчала, то этот крысодлак особенный. Вам должны дать как минимум групповое достижение. Простенькое, но всё же. Чем больше усилений, тем лучше.

– Ладно, ты права, Эста. Надо пользоваться нашей крутостью и рисковать. Если будем валить противников выше себя по уровню, то система действительно должна подкидывать плюшки. Это поощряется в любой игре.

– Вот это по-нашему! – оживилась Эста.

– Так, смотри не подставляйся, – начал я проводить инструктаж. – Без познания мы понятия не имеем, что может этот моб, а из-за разницы в уровнях идентификация показывает очень мало, мы даже примерного урона твари не знаем, я уже не говорю про магические сюрпризы. Маневрируй, прячься за складками местности, бей из укрытия. Если ты сложишься от первой же плюхи, нам точно крышка. И не дай мобу переагриться на нас с Элли. Мы точно ляжем после первого же пропущенного удара.

– Ты меня ещё поучи детей делать, – отмахнулась Эста. –

Разберусь по ситуации.

– Главное – не теряй голову и не увлекайся, – попросил я. – Тао, работаешь быстрыми наскоками со спины. Пара ударов, и отход в скрыт. Контакт с мобом не больше пяти секунд. – Китаец просто кивнул. – Элли, хил по мере необходимости, рут кидай по команде. Начинаем, как только у меня восстановится мана после активации аффлекта, хорошо, что реген ещё не закончился. Тао, занимай пока удобную позицию, но не слишком близко, моб может начать бой с массивной атаки иглами.

Пока восстанавливалась мана, начал свою эмоциональную накачку. Гнев и ярость не самые хорошие помощники в бою, они затмевает собой все остальные инстинкты, но это самые сильные эмоции, которые есть у рабов. Я как-то наткнулся в сети на сериал про древнего гладиатора-раба Спартака, который, благодаря своей силе и мастерству, сбросил рабские оковы и вместе с такими же умелыми воинами, прошедшими сотни боёв на арене, начал убивать своих бывших хозяев.

Тогда меня сильно вдохновила эта история. Тем более что актер сыграл свою роль на отлично. Ещё долго я вспоминал, с какой яростью он бросался на своих врагов. Понятное дело, что это всего лишь фильм, но сейчас мне пришла в голову мысль, что можно научиться управлять своим гневом и яростью и заставить их подчиняться моей воле.

– Погнали, – чуть ли не прорычал я, и Эста начала осторожно сближаться с сержантом.

Как только девушка оказалась в его агрорадиусе, крысодлак повернул свою морду с горящими насыщенно-красным цветом глазами и воспользовался одним из своих заклинаний. Я заметил, как на его спине засветились чёрным четыре иглы. Пара секунд, и они растворились в пространстве, а рядом с сержантом появились четыре копии, которые тут же начали хаотически перемещаться. Понять, где теперь находится настоящий моб, не представлялось возможным, даже магическое зрение пасовало. Проклятье, чего-чего, а такого мы точно не ожидали.



## Глава 4 Вместе мы сила

От вайпа нас спас Тао. Китаец проявился возле одного из мобов и вогнал ему свой кинжал прямо в глаз. Не знаю как, скорее всего, благодаря сочетанию наблюдательности и восприятия, он безошибочно определил, какой из сержантов настоящий, и таким способом дал нам понять.

Мешкать я не стал и вlepил ему искрой хаоса аж на 1400 урона без всякого крита. Я выкрутил свои эмоции на максимум, и это, чёрт возьми, работало. Эста влетела в толпу и, рубанув пару раз по сержанту, ушла под прикрытия ближайшего камня, в который тут же прилетела игла и проморозила его на добрый метр вокруг.

– Фантомы пустышки, урона не наносят, – прочитал я сообщение в кланчате и запустил в крысодлака семенем хаоса.

По залу разнёсся болезненный писк, а фигуры четырёх фантомов начали то пропадать, то появляться. Ага, не может держать концентрацию, похоже, мы первый раз столкнулись с живым оператором моба. Словно в подтверждение моих слов, красная игла отделилась от спины сержанта и, на лету преобразаясь в огненную стрелу, помчалась в мою сторону.

– Джей, пригнись! – взревел в моей голове голос Тени.

Не знаю, что помогло – предупреждение искина или прокачанная ловкость, но заклинание разминулось с моим лицом в считанных сантиметрах и лишь опалило жаром.

– Внимание, в мобе оператор, – закинул я в чат новую информацию, – Элли, постоянно укрывайся за камнями.

Сам же я последовал собственному совету и ушёл под прикрытие ближайшего валуна. Полоска моба просела ещё немного. Тао улучил момент и вновь атаковал из инвиза, а Эста добавила топориком по когтистой лапе.

– Получи, тварь, – донёсся до меня крик девушки, а потом в чате появилось небольшое дополнение: – Правая клешня вне игры на минуту, перебила сухожилия.

Лапа моба действительно повисла плетью, но от этого он не стал менее опасным, наоборот, оператор, управляющий монстром, явно разозлился и попытался достать обидчицу ледяной стрелой, безуспешно, Эста проявляла чудеса ловкости. Она ни на секунду не оставалась на одном месте и запутывала противника, что позволяло Тао атаковать из инвиза и быстро разрывать дистанцию. Крысодлак зарычал от досады. Было видно, что он разрывался, пытаясь успеть атаковать всех, а тут ещё и я высунулся из-за камня и влепил ему искрой в спину.

Дело в том, что живой оператор скован игровыми условиями и поведенческими особенностями отыгрываемого моба. Чем выше уровень монстра, тем больше окно возможностей оператора. Это мне рассказывал народ в резервации. Например, в основном до пятидесятого уровня мобы чётко придерживаются правила атаковать игрока с наибольшим агрорейтингом, то есть того, кто в данный момент своими

действиями привлёк повышенное внимание системы. Причём это не обязательно урон. Мобы очень часто срываются на хиллеров, так как каждая лечилка неплохо поднимает агрорейтинг игрока.

Отсюда и метания оператора. Мы бьём по очереди и то и дело перетаскиваем агрессию на себя. Вновь укрывшись за камнем, активировал каст искажения пространства. Какого демона я не пользуюсь этим заклинанием и подставляю свою башку под ответные заклинания?

По залу разнёсся мат Эсты, и её шкала жизни разом просела больше чем наполовину. Выглянув из-за своего укрытия, увидел пытающуюся отползти от крысодлака девушку, нога которой покрылась толстой коркой льда. Элли сработала быстро и кинула хилку, а Тао снял с подруги агро и уволок моба в сторону, при этом сам чудом не получив огненной стрелой в спину. Но я заметил, что количество игл на спине мобов сократилось, а значит рано или поздно оператор израсходует весь свой запас заклинаний, и тогда его уже ничто не спасёт.

Как только Тао скрылся в инвизе, на вершине агрорейтинга вновь оказалась Эста, но китаец увёл противника подальше, так что фриз успел пройти, и наша воительница вновь была в строю и, увернувшись от атаки когтями твари, рубанула секирой и топором по спине. Раздался звон, словно разбилось стекло, и несколько игл осыпались на каменный пол. Дьявол, так их можно нейтрализовать до активации! Всё же

опыт – великая вещь, в следующий раз будет проще.

– Элли, рут на моба! Эста, Тао, расхреначьте ему все иглы! – мысленно заорал я и повесил между двумя валунами, за которыми прятались мы с Элли, искажение пространства, а система перевела мои мысли в текстовое сообщение и отправила его в кланчат.

Пять секунд – и гонящегося за Эстой крысодлака сковала терновая лоза, но добиться полного эффекта от заклинания не удалось. Прочная шкура моба оказалась не по зубам шипам растения. Тварь взревела и забилась в попытке вырваться, и, к моему удивлению, у неё начало получаться. Несколько игл вспыхнуло огнём, который прожигал ствол терновника, словно горячий нож масло. Но задержка позволила Эсте обогнуть камень, выйти крысодлаку в спину и обрушить на неё град ударов. Тао начал атаку мгновением ранее, появившись рядом с мобом из воздуха.

На каменный пол посыпались осколки неиспользованных заклинаний, и крысодлак взревел ещё сильнее, а у меня сорвало крышу. Там сидит живой оператор, и наверняка ему больно, и эту боль причиняем мы. Эти конченные уроды, так называемые высшие, никогда не задумывались о том, что чувствуют рабы, принудительно засунутые ими в тушки монстров. В душе разгорелась такая ненависть, что искра хаоса, которую я без участия сознания вытащил после завершения каста из пространственного хранилища, превратилась в пылающую ярко-алым сферу.

– Сдохните, мрази, – взревел я, обращаясь, естественно, не к несчастному оператору крысодлака, что попался мне под горячую руку, а ко всем протекторам.

Искра, или точнее уже что-то совершенно другое, сорвалась с моей руки и алым росчерком, за мгновенье преодолев разделяющее нас с мобом пространство, ударила его прямо в грудь. Сила сотворённого мной заклинания была столь большой, что оно пробило тело крысодлака насквозь, оставив после себя внушительное отверстие с опалёнными до черноты краями, а потом ещё и проплатило камень, оказавшийся на пути, чуть ли не на пару метров.

**— Ты нанёс крысодлаку-сержанту 37-го уровня критическое повреждение – 23 478 единиц урона. Жизнь: 0/30 000. Крысодлак-сержант 37-го уровня убит. Получено 8500 опыта, всего 10543/2800. Желаете собрать добычу в автоматическом режиме? Внимание, данный способ не ведёт к повышению уровня ремесленных навыков.**

**– Внимание игроку. Получен новый уровень. Все шкалы восстановлены. Текущий уровень персонажа: 11. Бонус класса +1 к мудрости, +1 к интеллекту. Получено 5 свободных очков атрибутов, получено 2 свободных очка заклинаний.**

**– Получено локальное групповое достижение «Вместе мы сила» первой ступени. Достижение присваивается группе за победу над усиленным монстром,**

**превышающим средний уровень группы более чем вдвое. Награда за достижение: малый пространственный сундук обычного качества.**

**– Ваша репутация с богом-покровителем фракции изменилась, +5. Текущая репутация нейтралитет 7/50.**

**– Внимание игроку, своими действиями вы привлекли внимание небожителя. Хаос смотрит на вас заинтересованно.**

Ноги подкосились, и я рухнул на каменный пол. Грудь ходила ходуном, всё тело покрылось потом, словно я минут десять провёл в бане. Голова гудела. Эмоций не было, все чувства впитал аффект.

– Чем это ты его жажнул, Джей? – раздался восторженный вопль Эсты. – И вообще предупреждать надо, нас с Тао чуть на атомы не распылило. В этой игре нет иммунитета от дружественного огня.

– Искрой, – буркнул я. Говорить совершенно не хотелось. – Просто немного перегнул палку с эмоциями. Не знаю, что со мной. Аффект срывает тормоза и выпускает наружу всю злобу и ненависть, копившуюся годами. Стоит подумать, что эти твари протекторы с нами сделали, так хочется передушить их голыми руками.

– Кто? – тут же подозрительно посмотрела на меня Элли. Проклятье, прокололся. Настолько привык называть высших этим словом в разговорах с Тенью, что сейчас, когда я не совсем в форме, термин вырвался на автомате.

– Высшие, – пояснил я. – По-другому они называются протекторами, – и тут меня прорвало. – Эти твари должны были защищать молодые расы, подключать всех к сайбер-пространству, подготавливать организмы рас-пре-тендентов к вживлению имплантов. Но вместо этого они поделили между собой галактику и поработили её.

– Хрена се заявы. Ты перегрелся, Джей? Откуда ты можешь это знать? – спросила Эста.

Момент истины. Три пары глаз смотрят на меня в ожидании. Тао спокоен. Китаец и так подозревает, что я стал участником важных событий, которые могут повлиять на баланс сил в нашей галактике. В глазах Элли я увидел... Надежду? Наверное, да, надежду. Эста же была возбуждена до предела и с большим трудом сохраняла неподвижность. А, к демонам. Если я не могу довериться этим людям, то этот грёбанный мир не заслуживает права на спасение.

– В последнем поиске я нашёл дневник учёного, который во время вторжения проводил эксперимент, благодаря чему случайно пережил контакт с тенью. Мне удалось повторить его путь. Тени – это не оружие высших, это биоэнергетический киберимплант древней расы предтеч, которая путешествует по Вселенной и вдыхает в неё жизнь. Имплант даёт возможность подключаться к сайбер-пространству, которое мы называем виртом...

Я рассказал всё. Разделил с друзьями груз, который пригибал меня к земле. Только сейчас я осознал, как хреново

мне было тащить его в одиночку. Меня не перебивали, не задавали уточняющих вопросов, просто слушали. К середине рассказа я обнаружил, что Элли вновь находится в моих объятьях, а её тело дрожит. Дрожит не от холода, от переполняющих чувств, от осознания глобальности происходящего. Она, да и все остальные, понимает, что с этой минуты начинается уже совсем другая игра. Игра на выживание всего человечества.

– Звиздец, – прозвучал в абсолютный тишине, которая настала после окончания моего рассказа, словно гром, шёпот Эсты. Сказала она не совсем это слово, но по звучанию похоже. – Джей, ты можешь освободить всех?

– В теории, да, – не стал слишком сильно обнадёживать народ я. – Но на практике это очень непросто, и успех зависит от множества непредсказуемых факторов.

– Но шанс ведь есть? Правда? – как-то по-детски, с затаённой надеждой, спросила Элли.

– Есть.

– Тогда я с тобой, – не задумываясь проговорила девушка и покрепче сжала мою руку.

– В плане всякой там заумной нудятины от меня толку мало, но если кому башку проломить, можешь на меня рассчитывать, – взглянув мне в глаза, серьёзно, как никогда раньше, заявила Эста.

– Спасибо за доверие, – кивнул Тао. – Обещаю, что тебе не придётся пожалеть о своём решении. Я с тобой до конца,



каким бы он ни был.

– Спасибо, друзья, – выдавил из себя я улыбку. – Реально только сейчас понял, как эта инфа придавливала меня к земле. Я по жизни всегда был одиночкой, наверное, как и большинство людей, но один я реально не вытяну.

– Ты говорил, что учёный спрятал сыворотку в разных участках Москвы, – осторожно начала Элли. – В Люберцах есть тайник?

– Не уверен. Слишком быстро всё произошло. Скриншот карты хранится в моём смартфоне, а выйти в реал я смогу только через неделю с лишним.

– Так в чём проблема? – нахмурилась Эста. – У тебя ведь этот киберимплант стоит. Ты что не можешь отключиться от игры?

– Могу, вот только если я это сделаю, у искусственного интеллекта резервации возникнет закономерный вопрос: а какого это хрена раб вышел из капсулы раньше времени? Наказание же никто не отменял.

– Чёрт, а ведь точно, не подумала. Тогда что? Какой план?

– Копить сайбер-кристаллы, прокачивать имплант и молиться, чтобы теневики или другие протекторы не узнали, что процесс интеграции эталонного ДНК людей в базы данных имплантов предтеч уже запущен. Понятия не имею, могут ли они на него повлиять или отследить инициатора этого процесса. Но чем скорее мой искин взломает программу-блокиратор импланта, тем больше шансов у нас будет

уцелеть.

– И, зная всё это, ты раздавал нам сайбер-кристаллы?

– Раздавал и буду раздавать, если потребуется. Без умений и заклинаний мы точно вайпнемся, а месторождения встречаются достаточно редко. В основном в тех местах, где ещё не ступала нога игрока. Чуете, куда я клоню?

– Это даже мне понятно, – улыбнулась Эста. – Потенциальный профит многократно перевешивает затраты.

– Точно. В этой локации можно неплохо навариться. Ну а если мы сумеем пройти данж с первого захода, то вообще сказка. Столь сильным выбросом эмоций я привлёк к себе внимание Хаоса. Система оповестила, что бог-покровитель фракции смотрит на меня заинтересованно. Если я приду к нему с первым убийством, может прилететь редкая плюшка. Нам надо найти дорогу в неизведанные земли, где я смогу добыть побольше сайбер-кристаллов, на стандартной прибавке за онлайн я буду собирать нужное количество очень долго. Чуйка подсказывает, что у нас нет столько времени. Протекторы обязательно прознают о появлении в базе данных имплантов эталонной ДНК людей и попытаются обратить этот процесс. Лишиться такой удобной кормушки они не захотят.

– То есть нам предстоит схлестнуться с двадцатью тремя высшими расами галактики? – без тени страха усмехнулась Эста. – Попахивает изощрённым самоубийством. Мне нравится.

– Механизмы взаимодействия с расами-операторами сай-

бер-пространства нас защитят. Если мне удастся связаться с центральным мозгом предтеч, то напрямую навредить Земле или любой другой материнской системе порабощённых цивилизаций они не смогут, а там выгребем. Я не планирую останавливаться и планирую отомстить как минимум дарканцам.

– Идти в одиночку против высокоразвитой цивилизации? Да ты просто шизик, Джей, – ещё больше развеселилась Эста. – Только попробуй не взять меня с собой. Найду на другом конце галактики и надеру тебе задницу.

– Договорились, – уже нормально улыбнулся я Эсте.

– Но, Джей, ты же понимаешь, что высшие, в смысле протекторы, не дадут нам нормально развиваться, – перевела разговор в более конструктивное русло Элли.

– Ага, – поддакнула Эста, – они начнут щемить нас везде, где только смогут.

– Я думал над этой проблемой. Благодаря моей особенности мы должны создать мощнейший анклав бывших рабов на Эстери и обеспечивать народ картами атрибутов. Нам предстоит создать отделения клана Кайбер во всех фракциях. Неограниченное поступление карт атрибутов даст нам преимущество, и мы постепенно выдавим протекторов из этого мира. Эстери должен стать для бывших рабов базой, источником ресурсов и знаний, благодаря которой порабощённые цивилизации начнут сложный путь к возрождению из пепла.

– Хрена се ты загнул, – почесав короткостриженую ма-

кушку, прокомментировала мой спич Эста. – Прямым юным Че Гевара. Забыл ещё добавить про мир во всём мире. А потянешь роль галактического мессии?

– В задницу всяких там мессий, – отмахнулся от подколки подруги я. – Чем сильнее мы станем, тем больше шансов прищемить хвост дарканцам, а без мощного анклава игроков сделать это невозможно. Вот и придётся вкалывать как проклятым.

– Это мы всегда за, – кровожадно потёрла ладошки Эста. – Главное – коньки не отбросить раньше времени. Всё же в вирте придётся находиться чуть ли не постоянно.

– Постараюсь решить эту проблему как можно быстрее, – пообещал я. – По крайней мере, есть реальный шанс минимизировать откачку энио.

– Ну тогда не хрен отсиживать задницы, за работу! – неожиданно воскликнула Эста. – Неужели никому не интересно, что за пространственный сундук нам перепал за достижение, да и лут надо собрать.

– Стоп, сначала я выкачаю из сержанта всю доступную информацию, – проговорила Элли и, к моему огромному сожалению, выпутавшись из объятий, побежала в сторону тушки моба, добавив: – Вряд ли он тут один, полезно знать его слабые места.

Пространственным сундуком на самом деле оказалась небольшая шкатулка, которая появилась в наших инвентарях. Системное описание гласит, что сундук содержит в се-

бе рандомный предмет соответствующего качества, подходящий под класс игрока, который его открывает.

– Ну, удача, не подведи, – шепнул я, на всякий случай скрестив пальцы, и скомандовал системе открыть сундук.

**– Ты получил браслеты хаотического мага-новичка.**

**Название: браслеты хаотического мага-новичка.**

**Тип: оружие**

**Класс предмета: обычный.**

**Материалы: вулканическая сталь хорошего качества, чистые хаотические изумруды.**

**Зачарования: 1/1**

**Аффект: +1-50% к свойствам заклинаний школы магии хаоса в зависимости от эмоционального состояния в момент нанесения удара.**

**Руны: 1/1**

**Ха: +1 к количеству одновременных кастов**

**Тип урона: магия хаоса**

**Прочность предмета: 100/100**

**Вес: 500 грамм.**

**Урон: 130-150**

**Можно поместить в инвентарь.**

**Внимание, данный предмет можно привязать к игроку, и шанс потерять его после смерти снизится на 75%. Стоимость привязки 1 сайбер-кристалл.**

**Требования: магия хаоса**

**Цена продажи: 30 золотых монет.**

Вулканическая сталь имела красноватый оттенок. А хаотические изумруды оказались не зелёными, а жёлтыми. Сами же браслеты, которые я тут же поместил в слот для оружия, проявились на запястьях полосками металла длиной сантиметров семь. Самое интересное, что они срослись с кожей и совершенно не ощущались на теле. Лишь иной, красноватый оттенок, на котором чётко отпечатывался рунический узор, да поблёскивающий с ладонной стороны самоцвет свидетельствовали о наличии у моего персонажа оружия. Больше похоже на татуировку, а не на оружие.

Поначалу я даже разочаровался. Браслеты, конечно, прикольные, явно узкоспециализированная штука для хаотических магов, но отсутствие ёмкости под заклинания мне не понравилось. Вон жезл Элли может вместить сразу три скилла, которые можно применять по мере надобности. Да и урон слабоват.

– Джей, ты не прав, – подслушав мои мысли, заговорила Тень. – Обычные жезлы, посохи и другие типы магического оружия увеличивают урон лишь загруженных в них заклинаний, тогда как хаотические браслеты дают прибавку всем кастуемым скиллам. Да, сейчас у тебя есть лишь искра, но очень скоро твой арсенал пополнится и другими заклинаниями, и эффективность такого типа оружия повысится. Ну и не забывай про силу аффекта и возможность одновременного каста сразу двух заклинаний.

– Юхууу, – разорвал тишину вопль Эсты. – Вот это мой

размерчик.

Повернув голову в сторону звука, обнаружил в руках девушки здоровенную двуручную, обоюдоострую секиру, лишь немногим уступающую ей по габаритам. Сколько весит такая хрень и какой расход бодрости потребует система за удар, боюсь даже представить, но урон у этой махины должен быть знатный.

– Ты же хотела быть обоеруким варваром, – с издёвкой в голосе проговорил я.

– На хрена нужны эти зубочистки, когда есть такая мегасекира, – с любовью поглаживая новое оружие, буквально промурлыкала наша маньячка.

– Атрибутов-то хватит махать этой железякой?

– Сам ты железяка, – скривилась Эста. – А это – настоящее произведение искусства. Я сильно вложила в силу, выносливость и живучесть. Да, потяну по атрибутам. Представляешь, как я теперь шарахну по мобу навыком? Не одному же тебе ваншотить крысюков.

Представил, впечатлился. Таким лезвием можно не особо напрягаясь развалить моба на две половинки.

– Не увлекайся членовредительством, чем меньше дырок в тушках, тем больше лута.

– Ничего не обещаю, – отмахнулась Эста, не отрывая взгляда от своей мегасекиры.

Тао тоже перепало оружие. Довольно добротнo выкованные парные кинжалы, с зачарованием на урон и руной и по-

вышненным шансом нанести кровоточащую рану. Элли вытащила из сундука серебристую тиару с прибавкой к мане и магическому урону.

– Так, в общем, респаун у сержанта трое суток, – после пяти минут ковыряний возле тушки моба проговорила Элли. – Самое важное. Рейд-босс может призвать свою гвардию. Если офицеры, разбросанные по подземелью, в этот момент будут живы, они придут к нему на помощь.

– Тогда предлагаю поступить следующим образом. Сейчас устраиваем фарм-забег. Попутно выясняем возможности гвардейцев и пытаемся отыскать их слабые стороны. Желательно прокачаться до сорокового. Затем ждём респауна усиленных мобов, а я выбиваю столько карт атрибутов, сколько успею, а Тао занимается крафтом и делает вылазки на встречи с Пегом. Как только вы прокачаете атрибуты, мы катком проходимся по всем ответвлениям, чтобы обезопасить себя, и спускаемся в данж. Ну а там уже дело случая.

– Норм идея, – согласилась Эста. – Первый крысюк, чур, мой, хочу опробовать лапушку, – погладив металл секиры с множеством выгравированных рун, промурлыкала девушка.

Труп сержанта принёс нам пять золотых, кольцо на +2 к восприятию, налокотники и два свитка заклинаний. Огненная стрела и фрост. Оба первой ступени, с примерно одинаковым уроном под триста единиц. Мда, надо срочно что-то делать с количеством жизни. Я сложусь после первой же плюхи.



Фрост отдал Элли, это заклинание, помимо урона, ещё и обездвиживало противника на 7 секунд, а за стан у нас отвечает как раз она. Огненную стрелу же оставил себе. Пригодится. Жаль, что мои браслеты усиливают только урон магией хаоса, но ничего, на крайняк вдарю и так. Лучше нанести около пятисот урона, чем не нанести, верно же.

В зале обнаружилось аж три месторождения сайбер-кристаллов, и в первый раз за всё время игры выпал абсолютно бесполезный для нас атрибут – магия Порядка. Но карта стоит 90 000 золотых, и она отправилась в копилку будущего благосостояния клана Кайбер.

Тао умудрился найти в комнате простенький тайник. На этот раз решать головоломку не потребовалось. В нише рядом с валуном была спрятана пара золотых. Больше ничего интересного в этом ответвлении не было, и мы вернулись в центральный тоннель. Взяв небольшую паузу, дополнил свою карту, но результата пока не последовало, не беда, я упорный, дожду умение чуть позже, чувствую, что я на правильном пути. А сейчас фарм нон стоп.

## Глава 5 На старт

После обретения нормального оружия уничтожение крысодлаков вышло на качественно новый уровень. Мобов до двадцатого мы вообще в расчёт не брали. Своей мегасекирой Эста разваливала их на две неравные половинки с одного удара. Скауты тоже перестали представлять для нас сколь-нибудь серьёзную проблему. Относительные трудности возникали лишь с офицерами, да и то только до тех пор, пока мы не узнали их слабости.

Помимо сержантов, обнаружили лейтенантов и одного капитана. Лейтенанты являлись коллегами Тао. В том смысле, что могли уходить в скрыт. Но прокачанные атрибуты нашего разведчика не оставили врагу ни единого шанса, да и наше с Элли восприятие позволяло видеть передвижения мобов, пусть и с уменьшенной до десяти метров дистанции.

Крысодлаки-капитаны – это перекачанные стероидами, покрытые толстой костяной броней твари, в подчинении которых находится больше десятка самых разнообразных мобов. Проблем с ними тоже не возникло. Магии плевать на физическую защиту, а от хаотических заклятий моб защищён не был. В итоге мы зачистили все тоннели меньше чем за сутки, и каждый член нашей группы перешагнул за двадцать шестой левел.

Почти все заклинания первой ступени достигли мини-

мального порога для перехода на второй уровень, но прокачивать их на бегу мне не хотелось, так что решил оставить все манипуляции с билдом на будущее. Вот закончим фарм, обсудим с Тенью перспективы, тогда и распределю все очки. В суматохе слишком велик шанс накосячить, а с мобами мы справляемся и так. Нет, силу хаоса и искру я апнул до второго уровня, тут без вариантов, а остальное может подождать. Фишка в том, что нужные для прокачки параметры не останавливаются, уперевшись в потолок, а продолжают накапливаться, так что я ничего не теряю.

Умение картография я получил, и теперь нет необходимости самостоятельно чертить детали ландшафта на свитке. Система делает это в автоматическом режиме. У скилла имеется одна интересная особенность. В ультра-режиме умение генерирует сканирующие импульсы, которые отрисовывают карту на определённом расстоянии, которое зависит от набора и наполненности атрибутов. К сожалению, умение отображает только детали местности, чтобы появлялись отметки врагов, нужен апгрейд, который можно купить у специального нпс.

В каждом зале я находил минимум одно месторождение сайбер-кристаллов и к концу фарм-забега набрал аж 47 штук. Коллекция редких и магических карт атрибутов значительно расширилась. В нашем распоряжении теперь целых двенадцать карт, общая стоимость которых больше миллиона голды. Если перевести это в кредиты, то получится четы-

реста тысяч! Если, конечно, курс не скаканул. Тень говорила, что экономика сайбер-миров регулируется центральным мозгом предтеч, и день ото дня обменный курс может варьироваться.

Благодаря удаче удалось вытащить из мобов множество разнообразных предметов экипировки. В основном это был хлам, практически без прибавок, но попадались и предметы обычного качества. К сожалению, около половины слотов для экипировки у друзей заблокированы, но те, что есть, удалось заполнить, что сделало нашу группу ещё сильнее. Я немного поправил своё катастрофическое положение с вопросом количества хит-поинтов. Мне выпал вполне приличный костюм начинающего мага, сделанный из прочной ткани синего цвета. Помимо основного модификатора на +5 к мудрости, костюм был зачарован на +500 к жизни.

С куда большим удовольствием я бы нацепил одежду из плотной кожи, которая даёт хоть какую-то иллюзию защиты, но, к сожалению, все модификаторы предметов такого типа давали прибавку к физическим атрибутам, что меня, естественно, не устраивало. Да и особого смысла в этом нет. Уже начиная с продвинутого класса предметов, чтобы экипировать легкую, среднюю или тяжёлую броню, нужно изучить соответствующее умение, а магу получить его невозможно, стоит системный запрет. Надо привыкать бегать в тряпках и стараться не подпускать врагов слишком близко.

Остальные тоже подобрали себе предметы по вкусу, но хо-

роших вещей выпадало очень мало, в основном с офицеров. Даже пару продвинутых предметов дропнулось – кольчуга и наручи, но использовать их пока не получится, у Эсты нет возможности получать умения.

Думать об изобилии лута было некогда, но теперь, когда мобы закончились, можно и разгрести свалившееся на нас богатство. Осталось лишь определиться, кто чем станет заниматься, выбор у нас большой.

– Ну что, Эл, что говорит познание о данже? – чуть ли не промурлыкала донельзя довольная Эста. Этой маньячке оказалось недостаточно почти суточного фарм-забега, и она предложила пойти на второй круг.

– Босс данжа имеет пятидесятый левел. На прохождение отводится час, далее каждые пять минут все параметры босса увеличиваются на 10%. Максимальное количество игроков – пять. Уровень каждого отдельно взятого игрока не должен превышать пятидесятый. Повторно войти в данж игрок может лишь через сутки, но у нас и так всего одна попытка. Кстати, за прохождение с первого раза предусмотрен отдельный бонус, – отчиталась Элли.

– Считаю бонус наш, – в предвкушении потёрла ладони Эста. – Вряд ли разрабы рассчитывали, что кто-то сможет задрать все атрибуты до капа на таких низких левелах.

– Карты ещё надо добыть, – недовольно буркнул я.

– Ничего, добудешь, – отмахнулась воительница. – Вон скоро твоя фракционная мегаабилка откатится. Расхрена-

чишь большую жилу, и мы в шоколаде.

– Скилл привязан к рангу рудокопа. Сейчас я смогу получить всего лишь 3% от потенциала жилы, такая добыча слишком расточительна, и опыта дают как за одно месторождение.

– Не заморачивайся, Джей. Нам в любом случае скоро сваливать из разлома, тебе не по хрен, что у Полуночников уменьшится общий объём руды? Наоборот, сделать подлянку этим гнидам только в кайф. Я бы вообще постаралась пробраться в крепость и раздолбать к чертям управляющий кристалл. Не захватить, это долго, а тупо уничтожить, может, получится перетащить к себе в клан артель Пега.

– Мысль правильная, я в любом случае хотел вытаскивать парней. С набитым золотом кошельком появляется масса вариантов решить эту проблему, а по моим приблизительным подсчётам в наших инвентарях уже сейчас карт больше чем на миллион голды, но всё равно, прежде чем устраивать кипиш, надо попробовать пройти данж. Если не сольёмся, будем думать. Гоу к кузне, вон Тао уже места себе не находит.

Друг и правда уже извёлся. Ему явно хотелось как можно скорее продолжить свою кузнечную деятельность

– Тень, а сколько стоит боевой звездолёт?

– Нашёл что спросить, Джей, – хмыкнула искин. – Мои базы данных не обновлялись очень давно. В те времена законы предтеч ещё не были нарушены. Да и не стоит рассчитывать, что в обозримом будущем люди обзаведутся космическим

флотом. Я говорила, что доступ к технологиям открывается постепенно, по мере повышения уровня сайбер-Земли, а сделать это непросто, ваша планета практически полностью лежит в руинах. Вам предстоят долгие годы восстановления.

– Придётся сделать исключение для меня. Я не отступлю, Тень, и обязательно найду способ добраться до дарканцев.

– Поговорим об этом потом, Джей. Возможно, я подскажу тебе способ добиться желаемого и не подставить свою цивилизацию.

– Если ты считаешь, что я передумаю, то не надейся, – раскусил я, чего хочет добиться виртуальная помощница.

– Посмотрим, Джей, – уклонилась от прямого ответа Тень. – Всякое бывает.

Пока мы спокойным шагом добирались до пещеры, умовавший вперёд Тао уже активировал глушилку и начал работать. Мы устроились неподалёку, чтобы друг мог слышать наш разговор, и перешли к распределению карт.

– Я без понятия, куда нас может закинуть игровая судьба, – начал говорить я, – но хорошо бы иметь возможность создавать необходимые предметы самостоятельно. Понятное дело, что вчетвером охватить все области не получится в любом случае, но наиболее востребованные позиции закрыть мы в состоянии.

– Мне это уже не нравится – буркнула Эста. – Сейчас он скажет, что нужно уметь не только бόшки сшибать, но и за-

ниматься чем-нибудь скучным, но полезным.

– Угадала, – не стал я обманывать ожиданий подруги. – Наверняка есть способ сменить игроку профессию, так что подумай, чем бы тебе хотелось заниматься.

– Ягоды, блин, собирать, – ещё более раздражённо проговорила девушка. – Умеешь же ты настроение испортить, Джей. Ведь день начинался так хорошо. Мы немного размялись, а тут такие заявы.

– Не выберешь сама, назначу в добровольно-принудительном порядке, – припугнул я.

– Тиран, – продолжила играть роль обиженки Эста. – Вечно вы белые заставляете нас работать.

– Заметь, я предлагаю достойную оплату. По крайней мере тебе никто не мешает большую часть времени заниматься не добычей руды, а более интересными делами.

– Ладно, я подумаю, но ничего не обещаю. Так, навскидку, я бы с удовольствием погоняла новобранцев, но до этого клану пока далеко. И вообще я боец, Джей, рейдер, нельзя загонять меня на станок, загнусь от скуки, да и плешь всем окружающим проем, я себя знаю.

– Подберём тебе работу по вкусу, не переживай. Окажемся в землях хаоса, тогда и изучим доступные варианты.

– Идёт, – уже более доброжелательно кивнула Эста.

– С Тао всё понятно, он будет кузнецом. Такой мастер в любом походе пригодится. Тебе надо освоить ремонт. Экипировка ломается часто.



– Сделаю, главное – профу сменить, – не отрываясь от работы, ответил парень.

– Я видела среди карт магические руны, – опередила меня Элли, когда я перевёл взгляд в её сторону.

– Отличный выбор, – поддержал девушку я. – Если верить описанию, атрибут позволит тебе не просто усиливать предметы, но и овладеть рунной магией, ты ведь хотела не только лечить.

– Ну а чем же намерен заниматься наш бравый лидер? – не смогла удержаться от ехидного вопроса Эста.

– Я буду осваивать зачарование. Заметила, что многие предметы выпадают с пустыми слотами под зачарование и руны? Если мы сможем самостоятельно усиливать экип нужными нам параметрами в походных условиях, то это делает нас только сильнее. Да и самоцветов я добываю немерено, а они являются основным ингредиентом для закрепления чар.

– Ты же вроде говорил, что можно изучить только два магических атрибута, – проговорила Элли.

– Так и есть, но зачарование относится к специализированным, так что всё норм. Этот атрибут сопряжён с магией, и его невозможно изучить без прокачанной мудрости. Он открывает доступ к программе-конструктору чар, которые, как и заклинания, разделены на восемь ступеней. Можно пытаться экспериментировать в программе самому, можно покупать уже готовые конструкты чар и подгружать их себе.

Ограничения по количеству, естественно, есть, но чем выше показатель атрибута, тем больше конструкторов для зачарования можно загрузить. А уже закрепление чар на предмете зависит от чистоты и качества использованных самоцветов, которые предварительно нужно раздробить в специальном устройстве до состояния кристаллической пыли и накачать магической энергией. Но опять же, чтобы работать с более качественным материалом, надо повышать как атрибут, так и сопряжённые умения, которые ещё надо умудриться получить.

– И ты хочешь, чтобы я занималась подобной занудной хреню? – не выдержала Эста. – Лучше сразу пристрелите меня.

Комментировать её заявление я не стал. Вместо этого отдал приказ системе изучить карту атрибута зачарование, который занял последний доступный слот. Тень считает, что по мере прокачки могут появиться дополнительные слоты, или количество атрибутов можно будет повесить, если выполнить квест, но гарантии нет.

Возможно, слишком опрометчиво с моей стороны занимать все доступные слоты, ведь по мере прокачки ранга рудокопа мне могут друпнуться редкие карты, пользы от которых для персонажа будет больше, чем от зачарования. Но иметь возможность усилить выбитые предметы прямо на месте команде будет точно нелишним. На обжитых землях ловить нам нечего. Притрёмся немного, соберём инфу и уйдём

на нейтралку.

– Магия рун – просто сказка! – неожиданно нарушила повисшую тишину Элли. – Многое мне пока не до конца ясно, но одно могу сказать с уверенностью: руническая магия – просто бомба!

– Можно немного подробнее, – попросил я.

– Легко, – улыбнулась девушка и начала с азартом говорить: – Всего существует три типа рун: боевые, защитные и усиливающие. Последние как раз и используются для повышения характеристик предметов. Для них предусмотрен отдельный рунный справочник, в котором отображаются все изученные руны мастера. Активация боевых и защитных рун идёт через книгу заклинаний. Так что, пока не разблокируем класс, вкладываться в эти направления смысла нет. Кстати, для активации боевой или защитной руны требуется катализатор. Это специальный сплав металлов, который изготавливают кузнецы. Он служит аналогом оружия, и от его качества зависит сила эффектов рун.

– Что за сплав? – тут же заинтересовался Тао.

– Понятия не имею, – ответила Элли.

– Возьми на заметку, – попросил я нашего штатного кузнеца. – Элли, кидай реген, надо добыть много карт, а с каждым часом риск, что нас обнаружат, увеличивается. Эста, чай разделку добычи.

В ответ девушка состроила настолько кислую физиономию, что улыбнулись все. Буркнув себе под нос явно что-

то матерное, она нехотя отправилась в сторону центрального коридора. Кое-где мобы начали уже возрождаться, но трупов для прокачки навыка всё равно ещё очень много.

Мне стало не до смеха очень быстро. В отличие от того же Тао, мне не нравилось работать киркой, но выбора нет, так что, стиснув зубы, направился к первому месторождению.

Неделя нудной работы, которая разбавлялась редкими фарм-забегами, чтобы повысить уровень, далась мне очень тяжело. Я начал срываться на друзей по малейшему поводу, так что ко мне вообще практически перестали подходить. Понимаю, что вести себя так неправильно, но ничего не мог поделать.

Тао выходил на поверхность дважды. Ситуация практически не изменилась. Положение рабов под властью Полуночников стало намного хуже. Безразличие Владык Бездны сейчас вспоминали с большой теплотой. Самое неприятное для нас: обследование разлома большим числом игроков продолжается. Незаметно откопать проход в нашу пещеру очень сложно. Тао чуть не попался, поэтому решили, что вторая вылазка будет последней. К этому времени мне удалось выбить огромное количество карт, которые позволят ребятам Пега без особых напрягов выполнять увеличенную Полуночниками норму добычи руды.

Помочь всем на разломе мы не сможем, да и нет у меня такой цели. Вот сбросим рабские оковы, тогда народ пускай сам решает, как жить. Если сбросим. Но Пег отнёсся к незна-

комому пареньку нормально, и я отплатил ему тем же. Как говорится, кто с чем к нам пришёл, тот получил зеркальный ответ. Вон Гольт с ходу начал гадить, вот и закономерно лишился башки. Пег, кстати, рассказал, что этот минотавр всю плешь Полуночникам проел, что, дескать, на разломе был некий Джей с подельниками, которые раздобыли нормальное оружие и слили их. Он настолько достал игроков, что его забрали для ритуала, после чего он вернулся уже другим и перестал капать всем на мозги.

Мы отдали Пегу всю наличность, это без малого тридцать золотых, а Тао передал все тридцать киров, что успел скрафтить почти за неделю. С каждым разом получалось у него всё лучше. По крайней мере, превзойти показатель урона у аналогов из торговой лавки парень смог.

Покидать разлом Пег отказался наотрез. Пока он находится в должности бригадира, то не теряет энио. Если мы сможем предложить ему аналогичные условия, то он с радостью согласится, но пока есть возможность пожить немного дольше, упускать её он не намерен. А вот парней своих приятель попросил вытащить и взять к себе в клан. За каждого он поручился и пообещал, что они не подведут.

Не думаю, что при наличии приличной суммы, которая за последнюю неделю увеличилась ещё больше, организовать побег трёх рабов будет сложно. Наверняка же в Эстери существует гильдия наёмников, где можно разместить соответствующий заказ, вопрос только в цене. Но для начала надо

самим обжиться и получить хоть какую-то информацию о мире, а уж потом срывать народ.

Во время работы появилось время обсудить с Тенью долгосрочное развитие персонажа и выработать приблизительный план прокачки. С учётом подобравшейся компании я решил сосредоточиться на максимальном нанесении урона. С защитой, если что, подсобит Элли. Рунная магия в этом ей поможет. Своей конечной целью я выбрал очень мощное заклинание восьмой ступени под названием «Гнев Хаоса». Оно позволит мне на определённое время превратиться в сгусток чистейшей хаотической энергии. В таком состоянии персонаж не может получить урон, тогда как все параметры, хоть отдалённо связанные с атакой, возрастают на тысячи процентов.

Чтобы изучить умение, нужен трёхсотый левел и прокачанные до определённого значения промежуточные скиллы, и это я не говорю о требованиях к атрибутам игрока, достичь которых будет трудно даже с моей читерской способностью выбивать карты. Не думаю, что за два года существования Эстери кто-нибудь смог достичь таких высот, но мне нужна глобальная цель, и гнев Хаоса подходит на эту роль как нельзя лучше.

Немного подумав, апнул до второго уровня все изученные заклинания. Скиллы полезные и хорошо себя зарекомендовали. За счёт хорошего урона силу хаоса и искру смог подтянуть до 3-го уровня и, скорее всего, перед боссом успею

провести ещё один апгрейд.

Утащить с собой горы добытой руды у нас не было ни единого шанса. Тао и так заставил нас распахать по инвентарям несколько сотен отлитых им слитков металлов. Это ещё повезло, что удалось выбить несколько поясов с более высокой степенью компрессии однотипных ресурсов. Поэтому придётся бросить руду тут, но Пег знает о примерном расположении убежища. Если позволит ситуация, он отправит сюда своих парней и те перетаскают ресурсы.

Больше нас на разломе ничего не держит. Мы выжали максимум из этого места. Достигли тридцать пятых уровней. Дальше качаться на крысодлаках было слишком долго. Опыт переставал поступать, как только разница с мобами достигала пяти уровней, а сильных тварей было не сказать, чтобы очень много. Мы максимально задрали все атрибуты, обеспечили клану приличную финансовую подушку, которая поможет быстро встать на ноги и освоиться в игровом мире, помогли друзьям. Если ещё и данж пройдем, вообще сказка.

Можно, конечно, подождать ещё денёк, сгонять в реал, чтобы конвертировать кредиты в золото, но мы и так обеспечили Пега деньгами, а наличность в резервации мне тоже нужна. К тому же мы можем зависнуть в реале надолго, а вопрос с рейд-боссом надо решить как можно быстрее, ведь с каждым днём возрастает шанс, что нашу базу обнаружат Полночники.

Хаотическое ядро добыть так и не удалось, так что закли-

нения второй ступени так и остались заблокированы. В ветке трансфигурации тоже требовалось добыть ядро, но уже жизни, и, подозреваю, с этим могут возникнуть проблемы. Всё же не самая хорошая идея прокачивать магические атрибуты разных фракций, но делать нечего, придётся выкручиваться.

– Ну что, все готовы к финальному замесу? Так или иначе, но вскоре мы покинем этот осточертевший разлом и окунёмся в нормальную игровую жизнь мира Эстери, – с ухмылкой на лице спросил я, когда мы закончили собирать пожитки.

– О даааа, – сладко протянула Эста.

Элли решительно кивнула и улыбнулась. Один лишь Тао с тоской посмотрел на свою кузню.

– Тогда гоу на зачистку офицеров и в данж, – не стал тянуть я.

Мы катком прошлись по всем ответвлениям. В основном работали Эста и Тао, а мы с Элли наблюдали, как друзья играючи разделявают некогда смертельно опасных мобов, которые могли убить нас с одного удара. Я подключался только на офицерах, да и то в основном бил одной лишь искрой, которая на третьем уровне стала значительно больше. Смысла тратить ману я не видел, перед входом в данж потратим меньше времени на восстановление.

На полную зачистку локации у нас ушло всего семь часов. За прошедшие дни мы хорошо сыгрались и научились лучше понимать друг друга, что не могло не сказаться на скорости уничтожения мобов. Понятное дело, до идеального взаимо-



действия нам ещё далеко, но я надеюсь, что для прохождения низкоуровневого данжа этого будет вполне достаточно.

– Так, надо обговорить, что делаем, если кого-то убьют, – поднял вопрос я, когда мы остановились перед входом в данж, чтобы перевести дух и восстановить запас маны. – Система может предоставить выбор точки возрождения, главное – не оказаться в разных локациях.

– Связь есть, не потеряемся, – беспечно махнула рукой Эста, которой не терпелось войти в данж.

– Если будет возможность выбора, то возрождаемся в Вардане, – всё же решил проговорить скользкий момент я. – Но это маловероятно. Скорее всего, нас выкинет посреди пустыни на ближайшей к разлому нейтральной точке респа и придётся добираться до города своим ходом.

– Если понадобится, будем песок жрать, но доползём, – прокомментировала мои слова Эста. – Мы же будем на воле, Джей! И ни одна сволочь больше не сможет заставить меня делать то, что я не хочу.

– Тут ты права, – улыбнулся я. – Но всё же рабский статус виден всем. Если кто докопается, говорите, что вас готовят для выступления на арене.

Тень посчитала, что наиболее правильная стратегия – это выдавать себя за высшего, что натаскивает группу рабов для гладиаторских боёв. Девятьсот третий рассказывал, что бои на арене очень популярны и приносят неплохой доход. Вырастить чемпиона очень сложно и дорого, но если получит-

ся, то все затраты многократно окупятся.

– Ладно, все готовы? Ну тогда погнали. Логово крысодлаков дождалось своих первых посетителей.

## Глава 6 Данж

**– Внимание игрокам, вы первые, кто вошёл в подземелье Логово крысодлаков, сила монстров увеличена. Количество участников 4/5. Суммарный уровень игроков 143/250. Коэффициент получаемого опыта x2. Размер и качество бонусной награды за прохождение подземелья с первого раза увеличены.**

Пока я читал сообщение, Тао уже умчался на разведку. Мы оказались в центре большого круглого зала, из которого имелось десять выходов. Один из них был обрамлён длинными каменюками, сложенными в виде буквы П. И полному идиоту понятно, что именно там и обитает босс, вот только проход закрывает абсолютно чёрный барьер, структура которого очень похожа на металл. Пройтись через него не представляется возможным, но восприятие позволило мне разглядеть пять отверстий круглой формы.

– Тао, нам нужно добыть пять ключей. Проходов девять, значит, тут четыре пустышки. Беги до конца и докладывай, что видишь, – мгновенно сориентировался я.

– Три зала. В первом – сержант и десять матёрых крысюков, во втором – лейтенант и пятнадцать тварей, в третьем – капитан и двадцать мобов. Вижу постамент, на котором лежит амулет, – уже через минуту поступил сжатый доклад разведчика.

– Мы заходим, а ты пробивай остальные коридоры. По-хорошему, надо зачистить их все, но можем не успеть, так что в первую очередь добываем ключи. Сделай пометки на нужных проходах, потом присоединяйся к нам, – на бегу отдал я следующий приказ.

Выманивать мобов по одному было некогда, поэтому Эста с ходу врубилась в толпу крысюков и начала орудовать своей мегасекирой с такой скоростью, будто та не весила добрых килограмм пятнадцать. Элли скрутила лозой сержанта, а я влепил ему заранее активированной искрой сразу на половину хп. Жаль, сейчас нет второго боевого скилла, надо срочно узнать, как разблокировать заклинания второй ступени.

Элли восполнила просевшую на треть шкалу жизни Эсты, и та обрушила сокрушительный удар на голову почти выпуставшегося моба, развалив её на две части. Остальных крысодлаков добила уже спокойно, вражеский маг, способный доставить немало проблем, обезврежен.

– Может, станешь варить зелья? – предложил я Эсте, которая тяжело дышала после скоротечной, но жаркой схватки. – Как раз сочетается с навыком разделки добычи.

– Ты хочешь, чтобы я часами стояла и переливала жидкости по пробиркам? С дуба рухнул? Нуднее занятия и придумать сложно. Точно в топку, – тут же возмутилась воительница и добавила: – Гоу дальше, времени мало.

Так как на всех пока ещё висит реген, я не стал спорить, но шкала бодрости восстанавливается не мгновенно, и это

надо учитывать.

Вторую комнату вынесли тоже быстро, хотя отсутствие Тао уже начало сказываться. Эста не могла удержать всю толпу мобов, и нам с Элли пришлось побегать. Тут мы действовали от обратного. Первым вынесли лейтенанта, чтобы тот не смог в скрыте подобраться к нам, а уж потом занялись обычными мобами. Мне требовалось порядка десяти секунд на каст и перезарядку искры, а вторым заклинанием я всегда держу наготове семя хаоса. После апгрейда оно стало причинять врагам гораздо больше неприятных ощущений, что может спасти в крайнем случае.

– Без Тао с третьей комнатой можем не справиться, – поделился я соображениями с девчонками.

– Врублю вампирик, главное – заберите капитана, как расправлюсь с мелочёвкой, переагрю на себя.

Взглянув на таймер, кивнул. Прошло уже шесть минут, и скоро перестанет действовать аффект, а вместе с вампиризмом он даёт Эсте возможность крошить мобов и параллельно восстанавливать себе хп с весьма приличной скоростью, так что медлить было нельзя.

# 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.