Великое перерождение

Автор:
Артем Каменистый

Великое перерождение

Артем Каменистый

Экс #2

Дарк на что угодно готов пойти, только бы снова не оказаться в башне у Паука. За любую возможность готов руками и ногами хвататься, лишь бы держаться от башни подальше. Потому и взялся за необычное задание с очень интересным дополнительным условием. Если выполнит, в награду получит именно то, в чем нуждается больше всего.

Однако задание оказалось куда хитрее, чем представлялось поначалу. Даже если Дарк не будет есть и спать, все равно не успеет его закрыть до назначенного срока. А это провал. Очень болезненный провал… Но можно рискнуть, выгадав на этом немного времени. А потом рискнуть еще раз, выгадав гораздо больше. Вот только дорога, где рисковать приходится на каждом шагу, может завести совсем не туда, куда хотелось бы…

Артем Каменистый

Великое перерождение

Глава 1

В поисках логова

Характеристики: 49+26

Уровень основной: 8+3

Уровень мастерства: 7

Дарк высыпал на землю все содержимое сумки и обессиленно присел. Ноги сами подогнулись под грузом накопившейся усталости. После окончания битвы только тем и занимался, что обыскивал тело за телом. Одно за другим, сотню за сотней. Загружал трофеями и сумку, и рюкзак, затем вытаскивал добычу из мертвого города через пролом в стене. Использовал тот самый, который образовался на месте взорванной башни.

Монотонная и изматывающая работенка. Бодрость, не успев заполнить всю шкалу, тут же скатывалась до нуля из-за чрезмерной тяжести поклажи. Неприятно, конечно, часами пребывать в состоянии вареного овоща. Но есть и хорошее, ведь в таком состоянии развиваются некоторые проблемные в прокачке навыки.

Увы, всего лишь по чуть-чуть. Но все равно полезно.

В самом начале Дарк пытался считать тела мобов и разглядывать добычу. Однако быстро сбился и махнул на математику рукой. А дальше и вовсе отупел от монотонности торопливых действий. Подойти к очередному зомби, вызвать меню сбора трофеев, вычистить все, что есть, отойти от рассыпающегося в прах мертвяка, склониться над следующим. И так сотни и тысячи раз. Даже не пытаясь изучить то, что попадало в руки, ведь это лишняя потеря времени.

Происходи все это в освоенной игроками локации, подобную беспечность невозможно вообразить. Там, конечно, тоже не запрещено скидывать трофеи в кучу на первом попавшемся месте, вот только моментально объявятся желающие погреть руки на всем доступной куче добра.

Да и дело не только в том, что ценности нельзя складывать в общедоступных местах. Увы, в игре хватает ловких воришек, которые торопятся обыскать моба раньше, чем у победителя до него доберутся руки. Даже на низких уровнях

зевать нельзя, пусть даже добыча там копеечная. Это все равно что в бедной стране разбрасывать на кишащей пешеходами улице бумажники, в которых всего-навсего по несколько мелких монет завалялось.

Не, ну есть, конечно, шанс, что некоторые потом получится поднять. Но не все. Далеко не все.

Здесь же о таких рисках можно даже не задумываться. Хоть отборные бриллианты складывай в пирамидки на самых видных местах, никто на них не польстится.

Потому что некому.

Дарк повернул голову в одну сторону, затем в другую. Оглядел груды сваленного хлама и мысленно застонал. Ведь все это теперь придется перетаскивать к руднику. Пусть не сейчас, пусть позже и с применением тележки, но как ни изворачивайся – работа не из легких.

И ее не избежать. Тут ведь много чего можно разобрать на ресурсы, чтобы потом прокачивать крафт. А некоторые вещицы достаточно неплохи, чтобы оставить их себе, усилив персонажа. Надо только рассортировать всю добычу, а то он даже не знает, что именно и в каких количествах ему досталось.

Дарк покосился на солнце. Оказывается, он на удивление быстро управился. До заката еще часа полтора осталось. А ведь поначалу не сомневался, что за полные сутки не успеет.

И что дальше? Отправиться на рудник и там завалиться спать до утра? Он ведь заслужил передышку.

Обдумывая заманчивую мысль, Дарк поднялся и принялся оглядываться, высматривая, не завалялся ли где-нибудь незамеченный зомби или хотя бы небольшой кусок от мертвого обитателя города. Тела мобов после сбора трофеев стремительно разрушаются, так что окрестности сейчас очистились, если не считать разбросанные взрывом камни. Но еще не каждый булыжник осмотрен, среди россыпей обломков башни может не одна сотня останков зомби скрываться…

А это еще что такое? Цепочка из темных пятен тянется от ближайшей улицы, после чего ныряет под завалы, устроенные взрывом. Дарк больше недели в этом месте проторчал, подготавливая для ходячих мертвецов знатную подлянку. Он здесь каждый камень в брусчатке по десять раз изучил. Раньше таких отметин не замечал, в этом готов поклясться. Странно, что только сейчас заметил изменения. Видимо, действительно все внимание на сбор трофеев перевел, потому и получилось управиться настолько быстро.

Мысленно попытался поставить себя на вершину исчезнувшей башни. Надо вспомнить, что видел в этой стороне в последние минуты перед взрывом. Ведь сама по себе эта непонятная линия не возникла, есть какая-то причина ее появления.

Память помалкивала. Дарк, приблизившись, присел над одним из пятен. Да, такое он и правда не мог пропустить. Похоже на слегка подсохшую кровь, только угольно-темную, ненормальную.

Стоп! Кровь?! Вот теперь до Дарка наконец дошло. Получается – это с гигантской алебарды босса накапало. Ведь с нее лилось непрерывно, вот и остался след.

След? Получается, босс этими кляксами обозначил маршрут, по которому заявился на свой последний бой. Значит, можно попробовать отыскать локацию, в которой чудовище обитало до того момента, как Дарк устроил в городе переполох.

Судя по многочисленным обмолвкам на форуме, места, в которых обитают столь грозные создания, частенько бывают интересными. Там и сундуки с ценным имуществом нередко встречаются, и редкие полезные ископаемые, и развалы дорогой экипировки. Все эти богатства, как правило, проблематично прибрать к рукам, не сразившись с боссом. Так задумано разработчиками – это дополнительный приз для победителей.

Возвращаться на рудник резко перехотелось. Да и зачем? Можно переночевать в любом из городских домов. Да, обстановка в заброшенных жилищах не столь комфортная, зато не придется терять лишнее время.

Увы, но в темноте скорость передвижения у Дарка прилично снижается. Приходится ходить осторожно, дабы не заработать болезненные травмы. Значит, на ночлег придется устраиваться засветло.

Следовательно, на поиски остается около часа. Город не такой уж и большой; если босс обитал в его границах, Дарк успеет отыскать логово до заката.

Улицы, зажатые между высокими домами с почти смыкающимися крышами, и в полдень редко солнце видят, а уж в такое время суток местами приходится чуть ли не на ощупь передвигаться. Повсюду развалы камней и черепицы, перевернутые повозки и раскиданный груз, под ноги вечно подворачиваются деревянные ведра, уродливые куклы и прочий бесполезный хлам. Черные кляксы местами приходилось чуть ли не на ощупь отыскивать. Зато кое-где Дарк просто шел вперед, почти не посматривая под ноги, без клякс-указателей. Он обоснованно предполагал, что босс из-за своих размеров обязан выбирать самые удобные проходы. Обычно он угадывал, и через несколько шагов на глаза вновь попадались кровавые разводы.

Улица закончилась, упершись в обширное открытое пространство. Осторожно выглянув из-за угла последнего дома, Дарк понял, что это площадь. Возможно – центральная, потому что круглая. Для города с радиально-кольцевой планировкой – естественная форма того места, из которого начался его рост.

Как-то это необычно, ведь в средневековых городах по центру, как правило, располагалась не площадь, а хорошо укрепленный замок. Последняя твердыня защитников и резиденция правителя. Но это ведь всего лишь игра. К тому же посредине не голая брусчатка, а странное здание. Правда, назвать такое цитаделью феодала язык не поворачивался. Если не придираться к деталям или осматривать в сумерках издали, можно сказать, что это готический собор с огромной аркой входа.

Именно к этой арке и тянулся кровавый след.

Все понятно: где-то там и обитал босс. Потому и арка так высока, ведь со столь чудовищным ростом в обычных дверях делать нечего.

По всему заметно, что на площади в давние времена кто-то с кем-то неплохо подрался. Скелеты сотнями валяются, причем взгляд бывалого мародера с ходу выхватил из них парочку в богатой на вид амуниции. Всевозможных повозок вокруг десятки, некоторые из них остались стоять на колесах, и груз выглядит не горой пустого хлама. Есть смысл покопаться в мешках и ящиках. Под стенами «собора» возвышаются с дюжину шатров угрюмо-серой расцветки. Около половины из них обветшали до состояния жалких лохмотьев, цепляющихся за каркасы, но остальные почему-то выглядят чуть ли не новенькими.

К одному из таких и направился Дарк.

По пути нагнулся над одним из перспективных на вид скелетов. Улучшенный меч, нагрудник классом пониже, зато украшенный серебром, еще несколько частей доспехов поскромнее, кошелек с десятком золотых и парой дюжин серебряных монет, пара простых колец с ни на что не пригодными дополнениями. Но такие украшения тоже сгодятся, ведь их можно разобрать на ценный металл и камни.

И запечатанное письмо, которое Дарк, не удержавшись, тут же распечатал и пробежался взглядом по бессмысленным знакам эртанского алфавита.

Вы прочли письмо следующего содержания.

«Князю Гизо’омэтиасу, от ничтожного слуги его Савасаг’уаса.

Спешу доложить, что обоз через Мраморное ущелье пройти не смог. На Второй переправе мы были атакованы полчищами злобных гарпий. Одновременно множество стай налетело, небо потемнело от этих бестий. Не иначе как их наслал сам У’дарг, узнаю его бесчестный почерк. Хотя есть мнение, что их привлекли дымы костров нашего бивуака. Ну а что поделаешь, если в такую пору года сухих дров во всей округе не найти. Неся потери и оставив повозки с провиантом, мы сумели отступить в штольни железного рудника, где с великим трудом продержались до ночи. С особым прискорбием должен доложить, что на переправе также был потерян сундук из сокровищницы.

Попытаемся до рассвета выбраться на равнину. Потом сделаем крюк к Зеленой долине и попробуем пройти через нее. Шансы проделать это под носом у врагов невелики, но мы попытаемся.

P.S. Посылка с коллекционным вином из подвалов Скавиратеса тоже потеряна. Вы, конечно, не поверите, но клянусь честью своей благородной семьи, что ни одной бутылки за все время перехода никто не тронул. Увы, все досталось нечестивым гарпиям. Да упьются все они вместе с У’даргом до недержания кала».

Внимание! Вы изучили древнюю записку, и теперь вам доступно задание «Утонувший сундук». Условия выполнения задания: найдите сундук, потерянный Савасаг’уасом на Второй переправе. Награда за выполнение: +1000 к навыку везения, + ценное содержимое сундука.

Дополнительное условие: найдите коллекционное вино из подвалов Скавиратеса. Награда за выполнение: случайная.

Хотите принять задание?

Да/Нет

Дарк не колеблясь выбрал «да». А почему бы и не подписаться? Ведь выполнит он это задание, провалит или забудет – штрафы не последуют, раз в условиях о них не упоминается.

Игнорируя все прочие скелеты, продолжил путь. Нет времени размениваться на все мелочи, надо побыстрее разобраться с главным вопросом. До темноты немного осталось, а под покровом ночи в городе могут появиться новые

противники. Те же крысы сидят в подвалах от рассвета до заката, а потом шныряют повсюду, стараясь не нарываться на зомби. Грызуны для Дарка – не противник, но только не в тех случаях, когда их много.

Да и кто сказал, что кроме хвостатых бестий в городе никого не осталось? Это всего лишь предположение.

Добравшись до шатра, заглянул внутрь. Не сдержался, улыбнулся чуть ли не до ушей.

Похоже, не зря зашел.

Обстановка спартанская: деревянная вешалка, на которой болтается рваный плащ, пара низких и неудобных на вид лежаков, и между ними темнеет оббитый металлическими полосами сундук. Похожие Дарку изредка попадались при осмотре домов, и в них почти всегда отыскивались интересные вещички.

Вот и этот не обманул ожидания: пухлый кошель с серебряными монетами, тяжелый боевой топор из качественной стали, браслет с прибавкой к физической силе и пара явно недешевых зелий для восстановления здоровья. Жаль только, что требования к уровню у них жесткое – не меньше пятнадцати. Увы, но это не оружие, которое можно применять любому персонажу, пусть и со штрафами. Здесь, если не дорос до содержимого склянки, употреблять в лучшем случае почти бессмысленно, а в худшем – опасно.

Ну да ничего, прибережет на будущее.

Осталось еще одиннадцать шатров, пять из которых в приличном состоянии и, возможно, с такими же полезными сундуками. Заняться ими или заглянуть в убежище босса?

Дарк даже ни на секунду не задумался, ведь ответ очевиден.

Сундуки с хламом подождут.

Глава 2

Мудрость веков

Характеристики: 49+26

Уровень основной: 8+3

Уровень мастерства: 7

Внимание! Вы обнаружили личные апартаменты Черного лорда-воителя Го’адзаса, вечного владыки Омэртиса.

Предупреждение! Опасное место. Черный лорд-воитель Го’адзас, вечный владыка Омэртиса, испытывает негативные эмоции, когда презренные смертные нарушают его вековой покой. Внизу вас может ждать богатая награда, или смерть, или вы не найдете там ничего ценного, впустую потратив время.

+600 к наблюдательности. В столь опасном месте наблюдательность вам пригодится, ведь вы рискуете наткнуться на скрытые ловушки или пройти мимо тайников с ценностями, не заметив их.

Что? Ловушки? Дарк про их существование только слышал, сталкиваться не доводилось. Если эти коварные устройства уровнем под стать боссу, не хотелось бы нарваться, ведь урон от них выйдет такой, что вмиг улетишь на воскрешение.

В общем, мчаться вперед сломя голову Дарк не стал, несмотря на подступающие сумерки. Каждый шаг делал осмотрительно, озираясь по сторонам. Наблюдательность у него до сорока прокачана, а это, пусть и с приличной натяжкой, сопоставимо с уровнем Го’адзаса. Должен примечать многое.

Миновав арку, Дарк прошел по широченному и высокому коридору, протянувшемуся метров на пятьдесят. Дальше стены резко расходились в стороны и потом, закругляясь, смыкались, образовав громадный зал с полусферическим потолком. Получилась эдакая половинка гигантской капли, выточенная в камне. По всем сторонам помещения виднелось множество клиновидных окон. Из-за толщины кладки они походили на сплюснутые трубы и света пропускали немного. Тут не то что ловушку, тут слона рискуешь не заметить. Потому пришлось зажечь пару факелов, пропитанных селитрой, бросить их подальше от входа и лишь после этого начать рассматривать подробности.

Посредине зала стоял громадный каменный стол в окружении таких же непомерно огромных стульев. Но по этой мебели Дарк лишь мимолетным взглядом скользнул, его куда больше привлек сундук у дальней стены. Величина этого предмета меблировки навевала предположения о многочисленности скрываемого в нем имущества, а позолоченный металл обивки намекал, что данное имущество вряд ли окажется дешевым.

Торопиться мчаться к добыче не стал. Даже наоборот, замедлился, подозревая, что, если игра заготовила здесь пакости, концентрация их в зале максимальна.

Плиты из темно-зеленого, почти черного мрамора, коими выложен пол, выглядели солидно. Каждая небось минимум на полцентнера потянет. Дарка они подкупили своей наглядной надежностью.

И подкупили задешево, потому что и три шага не успел сделать, как одна из них бесшумно провалилась. Падая вслед за ней, Дарк успел извернуться и ухватиться за край другой плиты. Так и повис над пустотой, перепуганно уставившись в недра образовавшейся дыры. А внизу ничего не просматривается, там лишь монолитный мрак, из которого спустя несколько секунд донесся негромкий грохот – что-то увесистое шлепнулось на твердую поверхность.

Известно что.

Осторожно выбрался на проверенное место, изучил выскочивший лог.

Внимание! Вы избежали смерти в ловушке высокого уровня! +128 очков прогресса к наблюдательности.

Внимание! Это первая ловушка, которая с вами не справилась. Бонус – плюс один уровень к любому навыку.

Оказывается, про ловушки – не шутка. Они тут и правда есть. Мало того, на них даже прокачиваться можно.

Вот только не хочется…

Дальше продвигался, уже наученный. Каждую плиту тщательно простукивал жезлом, потом осторожно наступал, после чего повторял порядок действий со следующей. Нашел еще несколько ловушек, каждая из которых прибавляла к прогрессу наблюдательности от десяти до двадцати единиц, несмотря на то что выглядели все они одинаково. В первую из них даже попытался провалиться, обезопасив себя от падения, но сто двадцать восемь единичек за этот риск не получил. Очевидно, максимальный бонус срабатывает всего лишь один раз.

Или надо проваливаться всерьез, а не обманывать игровую систему.

Проторив наконец путь, взялся за массивное бронзовое кольцо, потянул. Но крышка сундука даже не шелохнулась. А еще над ним на миг мелькнуло изображение полоски здоровья.

Очень длинной полоски.

Все понятно – простейшая мера предосторожности на тот случай, если кто-то сумеет обхитрить или как-то отвлечь босса. Стащить начинку сундука по-тихому не получится. Придется колотить по нему долго и нудно, сбивая полоску здоровья в ноль.

Дарк полез в сумку и вытащил массивный серебряный ключ. Босса, в отличие от мелких мобов, он обшаривал вдумчиво. Поэтому сразу обратил внимание на эту вещь и задался логичным вопросом: для чего же она предназначена? Тогда

ответ не получил, но узелок на память завязал.

Ключ легко вошел в замок и провернул механизм. Дарк снова потянул за кольцо, и на этот раз крышка поддалась.

Изучив содержимое сундука, присвистнул. И правда здесь было что закрывать на дорогой замок: несколько малых и средних модификаторов, отличные зелья, различные драгоценные камни, золотые и серебряные слитки. Плюс руна – вещица, о которых до этого лишь слышать доводилось. Ее можно вставлять в предметы, обладающие ячейками. На одну руну требуется одна ячейка. Если слияние произошло успешно, руна добавляет к предмету заключенное в ней свойство. Иногда очень и очень полезное, вплоть до редчайших, чуть ли не уникальных.

Но там и руны потребуются соответствующие, а не такие, как эта, – начального уровня.

Сгреб добычу в сумку, отступил на шаг от опустошенного сундука и обернулся по сторонам, высматривая новые ценности. Увы, но ничего не заметил. Даже обидно как-то, ведь Дарк рассчитывал получить нечто такое, что положительно скажется на персонаже, прибавив ему очередной бонус. А в итоге разжился всего лишь набором предметов для ремесла. Причем сейчас большинство из них использовать не получится – рановато.

Развернувшись, хотел было направиться назад, но понял, что не может разглядеть плитки пола. Снаружи, должно быть, сумерки сгустились, свет почти перестал пробиваться из трубообразных окон. Факелы продолжали гореть, но их света не хватало. Нечего и думать пробраться по безопасному пути в таких условиях.

Дарк достал из сумки еще один факел, зажег, но бросил не на пол, а на край каменного стола, чтобы этот предмет мебели своей тенью не загораживал «тропу», после чего принялся выбираться из логова босса по уже проторенному пути.

Промелькнула идея продолжить поиски. Вдруг здесь не только ловушки, а еще и тайники припасены. Но оно ему надо? Прорву времени потеряет, а толку?
В случае удачи обзаведется предметами, которые ему не подходят, потому как

уровнем ничтожен. В будущем – возможно, пользу получит, но увы – только в отдаленном будущем.

Ему сейчас надо о настоящем думать, а настоящее требует хорошенько отдохнуть. Завтра ждет очередной трудовой день.

С этими мыслями Дарк на очередном шаге непроизвольно покосился на факел, который полыхал на краю стола. И увидел, что за его пламенем по каменной поверхности пробегают какие-то черточки и завитушки. Будто на тусклом экране пытаются транслировать буквы и цифры.

Но это никакой не экран. Это всего лишь каменная столешница.

Придется проверить, что за ерунда там творится.

Проверяя каждую плиту, Дарк уже через минуту убедился, что глаза его не обманули. Нет, здесь не было экранов или прочих технологических ухищрений. Просто столешница испещрена знаками эртанского алфавита. Мастер, их вырезавший, постарался сделать это так, чтобы они почти не выделялись, сливались с фоном. Но все равно кое-какой рельеф проступал. Вот именно за эти выпуклости косой свет, отбрасываемый факелом, не доставал или доставал только в те моменты, когда язычки пламени вздымались повыше. Оттого буквы то проявлялись, полностью или частично, то пропадали.

Эту пляску и заприметил Дарк.

А ведь мог бы и мимо пройти. Денек выдался непростой, устал до чертиков, глаза очевидное не сразу осознают.

Даже единичный знак, встреченный на клочке пергамента в куче мусора, потенциально интересен. А тут громадная столешница, испещренная тысячами разнообразных символов.

И столешница эта является деталью стола, который располагается в логове сильнейшего монстра города – босса.

Это очень и очень интересно.

Только как прикажете читать текст, который виден лишь урывками и только на минимальной дистанции от пламени яркого факела?

Дарк зажег еще пару, взяв в каждую руку по одному. Кривясь от селитряного смрада, начал на коленях ползать по столешнице, стараясь освещать каждый клочок ее площади. Если что-то пропустит – все старания зря, придется заново пытаться «прочесть».

Столешница и правда по размерам совсем уж нескромная. Минут пятнадцать ушло, чтобы вытереть коленями всю ее поверхность. Но вторая попытка не потребовалась, перед глазами пробежали строки интересного лога.

Вы прочли потаенную запись следующего содержания.

«Жалкое ничтожество! Одумайся! У тебя еще есть возможность развернуться и побежать прочь, не дочитав это полное ужаса послание до конца. Знай, что тебе грозит такое, отчего бесстрашный брюнет может в одну минуту стать седовласым заикой. Я, Данго’адар, великий мастер в деле постижения сути вещей, оставил эту запись на столе в чертогах Го’адзаса, дабы мудрость сих строк пережила века и сам народ великой Эртии, включая меня. Не желая разделять судьбу города, я, начертав последний знак, удалюсь на гору Двухголовой Змеи, где заточу себя заживо в созданной своими руками гробнице. Только так я смогу сохранить себя самого, не став безликой частицей мертвой армии Го’адзаса.

Смельчак, который осмелится дочитать это послание до конца, узнает великую тайну, сулящую такую же великую награду. Но, чтобы эту награду получить, ему придется пройти через немыслимые страх и боль, падения и свершения, горе и радость. Он рискует потерять самого себя и более никогда не стать прежним…»

Внимание! Если вы прочтете послание Данго’адара до конца, в ваш журнал заданий автоматически добавится запись о первом задании из цепочки, которая может привести к открытию для всего игрового сообщества особой расовой

локации эртанцев – Затерянный Некрополис Эртии. Задание ограничено временными рамками, и выполнить его очень нелегко. Не управившись в срок или отказавшись, вы подвергнетесь наказанию – штрафу.

Хотите прочитать послание Данго’адара до конца?

Да/Нет

Чуть поколебавшись, Дарк выбрал второй вариант. Может, и глупо отказываться от возможности получить награду и заодно помочь Древнему Злу с его проблемой, но ему сейчас некогда обременять себя заданием со столь жесткими условиями.

У него есть другие планы.

И первый пункт этих планов – отдохнуть как следует.

Глава 3

И снова незваные гости

Характеристики: 49+26

Уровень основной: 8+3

Уровень мастерства: 7

Внимание! Техническая остановка локации.

Еще минута, или даже меньше, и Дарк уснул бы крепким сном, провалявшись до утра. Но угрожающе красный лог вырвал его из дремы.

Подскочив, огляделся сонно и одновременно настороженно. Лунный свет, пробиваясь из окна, давно лишившегося стекол, позволял до мелочей разглядеть убогую обстановку комнаты. Драный матрас на покосившейся кровати, шкаф с вывалившимися полками и держащимися на соплях дверями, сломанные стулья, груда мусора в углу, растрескавшаяся штукатурка стен. Обычная картина, какую можно наблюдать во всех домах заброшенного города.

Дарку во многих довелось побывать, и везде одно и то же.

Но вот то, что застыло в дверном проеме, он видит впервые.

И, честно говоря, лучше такое никогда не видеть…

Двухметровый скелет, сжимающий в костяных руках устрашающее на вид оружие, похожее на зазубренную косу. Ног у мертвеца не видать, ниже пояса он полностью скрыт клубком пульсирующего мрака, из глубин которого неритмично пробивается угрожающе красное свечение. Такое же просматривается в пустых глазницах черепа.

В общем, зрелище не сказать что позитивное. В реале, завидев такое, или в дурдом отправляются, или в морг. Но здесь игра, здесь Дарк лишь на миг перепугался, что пошло ему на пользу – стряхнул с себя сонную немощь, и разум заработал в полную силу.

Со скелетами у него связаны не самые приятные воспоминания, но это не значит, что надо поддаваться панике. Первым делом следует выяснить, что это за образина.

Информация – наше все.

«Страж-хранитель нижнего яруса Омэртиса. Уровень – ситуационный. Базовый опыт: ситуационный».

Моба с таким названием Дарк встречает впервые. Слышать о них тоже не доводилось. Зато информация очень напоминает ту, которую можно прочесть при взгляде на Древнее Зло. То есть это тоже особого рода НПС, который может и наградить, а может и убить без разговоров. Алгоритм его действий куда сложнее, чем у каких-нибудь крыс или хешелей, разработчики каждое из таких созданий наделяют индивидуальными чертами, завязывая на них цепочки квестов и специфические моменты, обогащающие игровой процесс разными неожиданностями.

Вот только этот страшила не квест выдавать заявился. Дарку однажды уже доводилось читать надпись, предупреждающую о техническом состоянии локации. Он прекрасно помнит, к чему это привело.

И на этот раз лучше подготовлен к разговору.

Растерянности нет, зато есть подготовленные вопросы.

Но раскрыть рот Дарк не успел, страж-хранитель высказался первым:

– Ты даже представить не можешь, чего нам стоит устраивать такие вот встречи с тобой. Не будь этих ограничений, мы могли бы общаться хоть каждый день. Я полагал, что при первой беседе ты уяснил для себя этот момент. Очень жаль, что я ошибался. Вряд ли ты забыл, что тебе было сказано. Следовательно, ты сознательно привлекаешь к себе внимание.

Дарк пожал плечами:

– А кто вы вообще такие, чтобы я выполнял ваши приказы? Знать вас не знаю. Я понимаю только то, что у вас свои проблемы, а у меня свои. И мои меня волнуют гораздо больше. Я не обязан вам подчиняться. Повторяю: я понятия не имею, кто вы и что вам от меня надо. Очень может быть, что вы мне все уши лапшой обвесили, со своими ценными указаниями. Я не удивлюсь, что прямо сейчас через этого костяного урода со мной говорит Ким, а его советы мне ни разу не интересны. В общем, если хотите серьезного отношения, для начала представьтесь, а там и поговорим нормально.

– Ситуация сложная. Все очень запутано. Быстро тебе такое не понять, а на долгие разговоры нет времени.

– Тогда не тратьте его зря.

– Хорошо, попробую, – согласился скелет. – Как я уже говорил, меня можно называть Союзником. Считай это не только именем, а и сутью наших с тобой отношений. Может, цели у нас с тобой и разные, но в чем-то нам по пути. Тот, кого ты называешь Кимом, представляет группу людей, с которыми у нас крайне напряженные отношения. Они бизнесмены, как и мы. И так получилось, что мы противники, как по бизнесу, так и вне его. У нас, можно сказать, война. И это очень грязная война. Она началась давно и продлится еще долго. В такой войне, как говорится, все средства хороши. Ты – одно из средств. Сам факт твоего существования оказывает влияние на Кима. Негативное влияние. А Ким – важный человек, один из лидеров. Опасен, умен, человек редчайшей целеустремленности, но при этом слегка ненормальный. А может, и не слегка. Как ты уже знаешь, в данный момент он одержим идеей отмщения за смерть дочери. В случившемся он, как это ему свойственно, винит кого угодно, но только не себя. Как ты, полагаю, сам догадываешься, у него есть доля в Эксе и доступ к некоторым возможностям, недоступным для рядовых игроков. В игре, конечно, все равны, но и все лазейки не перекрыть. Слишком сложный проект, и слишком сложно он стартовал. Смена собственников в процессе разработки – это золотая жила для понимающих людей. Люди, которые работают с Кимом, как раз из понимающих. Вот и приберегли для себя некоторые бонусы. Вычистить все ошибки в таком деле нереально. С тобой Ким не сумел расправиться обычным способом. Ты для него теперь – цель номер один. Следовательно, он меньше внимания уделяет остальным целям, в том числе тем, которые важны для нас. Получается, пока ты жив и на свободе, это нам на руку. Потому мы и посоветовали не выделяться. Стоит тебе оказаться среди игроков, и это может привести к очень нехорошему… Ты же меня понимаешь.

– Второй раз этот псих меня не поймает, – уверенно заявил Дарк. – Я немного прокачаюсь и всегда смогу уйти телепортом.

– Ты слишком неопытен. Тебе еще многое предстоит узнать. Например, то, что при атаке на персонажа активируется боевой режим. В боевом режиме невозможно использовать свитки телепортации.

– Не знал… – обескураженно признался Дарк.

– Я так и сказал, что ты многое не знаешь. Не переживай, это нормально. Экс – сложный мир. И он непрерывно меняется. Здесь изначально так и задумано, что никто не может знать все. Непредсказуемость – один из краеугольных камней Экса.

– Не знаю, какие у Кима возможности, но сюда, на эту локацию, он пробраться не может. Ведь если бы мог, давно бы проверил здесь каждый угол. Перебирая все варианты, должен догадаться о том, что я могу прятаться именно здесь.
А дальше надо просто создать несколько персонажей такой же расы, активировать их в этой локации и тупо вызвать меня по чату. Кристаллы связи не понадобятся, активировать дальнюю связь с моей стороны тоже не надо. Они увидят, что сообщения по чату проходят, и поймут, что я здесь. Ну а потом быстро до меня доберутся. Раз до сих пор никто меня с этой локации не вызвал, значит, по какой-то причине Ким это сделать не может. Следовательно, я могу тут что угодно делать. Мне это, получается, ничем не навредит, а Киму никак не поможет. Зато нервы ему потреплет. Я думаю, ему очень неприятно читать красные сообщения о моих делах в мировом чате. Игра на его нервах – в ваших интересах, так что не вижу проблем.

– Да, это в наших интересах, – подтвердил Союзник. – Но надо знать меру. Ты прав в том, что Киму сюда не попасть. Козырь с нереализованной расой он не использовал на полную. Это один из бонусов, которые он приберег для себя. Не знаю, какие у него были планы, но теперь ему придется о них забыть. Он чересчур увлекся личной местью, вместо того чтобы подумать о пользе для общего дела. Ким не только совладелец Экса, его команда держит в игре клан, вот уже полгода не выпадающий из первой пятерки топа. Этому клану не помешает никому не известная локация.

Однако Ким всего лишь умный маньяк. Он зациклен на гибели дочери и потому создал только семнадцать персонажей, по числу его жертв. Ты – последний. И с тобой что-то пошло не так. Случилось что-то такое, что заставило искинов принять решение о блокировке твоей расы. Да, все реализованные персонажи сохранились, вот только толку от них нет. Все они, за исключением тебя, или мертвы, или лишились разума. Это не тот случай, когда из куклы можно сделать послушную марионетку. Теперь Ким не сможет открыть локацию, в которой ты скрываешься. Ни он, ни мы даже примерно не представляем, где она располагается. Но если и узнаем, это не откроет к ней путь. Экс – сложное место для путешественников.

– Темнишь, – сказал Дарк. – Меня вы как-то находите уже второй раз.

– Нет, ты не прав. Находим – неуместный термин. То, как мы с тобой общаемся, это что-то вроде разговора по анонимной телефонии. Ты знаешь только номер собеседника, но представления не имеешь, где он находится. Здесь, конечно, такой телефонии нет, но есть ее аналог. Неудобный и очень ненадежный, но есть. Мы используем одну из уязвимостей игры. Она при определенных условиях позволяет перехватывать управление над некоторыми сущностями, которые находятся поблизости от персонажа с известным идентификатором. Но это возможно только в режиме остановки локации, что сильно демаскирует наши действия. С каждой секундой риск реакции искинов все выше и выше. Если они определят уязвимость, наши разговоры станут невозможными.

– Ну так в чем проблема? Мы сможем говорить сколько угодно, – приступил Дарк к самому главному. – Раз мое тело у вас, просто восстановите к нему доступ, и мы нормально пообщаемся в реале.

– Да, твое тело у нас. Но мы не можем восстановить работоспособность синта. Ты скрывался от властей, и синт долго оставался без полноценной техподдержки. Он получал повреждения, которые чинили какие-то криворукие коновалы. Это плохо, это очень плохо. Наши специалисты – одни из лучших, и они работают над проблемой. Но, по их мнению, если синт и восстановится, то спустя минимум год, по самой оптимистичной оценке.

– У вас плохие специалисты.

– Нет, я так не считаю. Ты плохо обращался со своим синтом, а вот Ким хорошо подготовил свою месть. Слишком хорошо. Очень сложно исправлять то, что проделали с тобой его люди. Дарк, я понимаю и принимаю твое недоверие. Но подумай вот над чем. Раз у нас есть твое тело, у нас есть и возможность диктовать свою волю с позиции силы. Зачем вести себя с тобой как с равным, если ты у нас в руках? Можешь продолжать нам не доверять, но прошу хорошенько прислушаться к нашим словам.

Еще раз повторяю: тебе нельзя выделяться. Мы надеемся, что к этой локации искины до сих пор не присматривались. Она считается мертвой, точечные действия одного игрока не должны быстро изменить ее статус. А вот серьезные свершения, которые он станет устраивать в ней ежедневно, неминуемо

привлекут повышенное внимание. И тогда искины примут решение. Скорее всего, предоставят доступ другим пользователям. Введут квесты на открытие пути или получение телепортов. Здесь появятся другие игроки. Как ты думаешь, кто окажется в первых рядах?

– Люди Кима. А может, и он сам.

– Правильно, Дарк. Сейчас ты в безопасности. В относительной безопасности. И самим фактом своей неуязвимости ты очень раздражаешь Кима. Это нам на руку, и в этом мы тебя готовы поддерживать. Продолжай и дальше его раздражать, но сам при этом не подставляйся. Учти: ты нам дорог, но не настолько, чтобы мы все бросили ради твоего спасения. Тем более что, если будешь вести себя правильно, спасать тебя не понадобится. Не надо выделяться. Будь тихим и незаметным. У тебя сейчас есть возможность не высовываться. Вечно отсиживаться не получится, но не нужно торопить события. Это не в твоих интересах и не в наших. Надеюсь, на этот раз ты все понял.

Завтра посети игровой форум, раздел «Барахолка». Там найдешь объяснение о продаже низкоуровневых, никому не интересных предметов. Объявление даст пользователь с ником Два Плюс Два Равно Сто Пять. Ник нелепый, а потому уникальный, ты не ошибешься. В его теме скопилось несколько листов скучных объявлений, которые никто не смотрит. Ты посмотри последний, там найдешь полезную информацию. И заглядывай, пожалуйста, в эту тему почаще. Завтра ровно в девять часов игрового времени обнови третью страницу темы и посмотри, что там изменилось. Первую страницу обновляй до девяти, почаще. Связь односторонняя, зато безопасная. На этом прощаюсь и желаю тебе удачи. Время вышло.

Окончание технической остановки. Запуск локации.

Ну вот и поговорили. Увы, при этом Дарк не успел и десятой доли вопросов прояснить. А ведь готовился, список составлял. Но собеседник продавил свою манеру общения.

Дарк еще больше запутался.

Покачав головой, высказался негативно:

– Сволочь ты. Четко и ясно надо говорить, а ты будто специально время тянешь. Не знаешь, что сказать? Тупо пытаешься заставить меня делать то, что тебе надо? Да?

Мрак, колыхавшийся на месте ног моба, загорелся рубиновым пламенем. Глазницы вспыхнули столь же ярко и уставились на Дарка нехорошо.

Тот, почуяв неладное, схватился было за лук, но зазубренная коса в костяных руках мелькнула быстрее. Один взмах, и тело Дарка рассекло на две половинки. Он и крикнуть не успел, как оказался в полной темноте.

Вот ведь тварь тупая! Серьезно отнеслась к последней точке в разговоре.

Эх… ночевать теперь придется в башне, ведь точка воскрешения располагается возле рудника. А затем, поутру, шагать оттуда до города пешком.

Лишняя потеря времени.

Хотя куда ему торопиться?..

Спокойный период робинзонады подходил к концу. Очень скоро Дарку придется переживать из-за каждой потерянной минуты.

Но он пока что об этом не догадывался.

Глава 4

И снова математика

Характеристики: 49+26

Уровень основной: 8+3

Уровень мастерства: 7

Подъем заканчивался. Дарк эту дорогу изучил уже до последнего булыжника в брусчатке и потому знал, что еще несколько шагов – и впереди покажутся стены мертвого города. Еще недавно перед ними белел исполинский скелет чудовищного элитника, но от него уже и следа не осталось. Увы, но сбор добычи с останков обедняет ландшафт.

Не став делать эти шаги, Дарк присел на плоский камень, лежавший у обочины. Очень удобное место, если хочешь расслабиться, любуясь прекрасными видами. Внизу, куда ни глянь, зеленеют рощи, между которыми неспешно перемещаются рои хешелей. Далеко справа среди деревьев можно рассмотреть отблески от воды. Там река выписывает излучину вокруг возвышенности, на которой располагается город.

Но Дарк на камень присел не ради того, чтобы прекрасными видами полюбоваться. Он на ходу то и дело обновлял страницу игрового форума, ожидая изменений в единственной теме от игрока с не самым удачным ником Два Плюс Два Равно Сто Пять.

И вот сейчас она наконец обновилась. Лента сообщения заметно скукожилась по длине.

Стоит ли с таким нетерпением ждать весточку от непонятно кого? То, что загадочный собеседник просит называть его Союзником, может оказаться не более чем примитивной издевкой. Дарк ведь понятия не имеет, кто находится там, «на другом конце провода». Ведь кто угодно может по ушам лапшу развешивать, даже сам Ким или его подручный палач – Паук. Доводы незнакомца пускай и звучат разумно, но остаются неубедительными.

Кто знает, какую игру затеяли недруги.

Но почитать форум не помешает. Глядишь, что-то полезное узнать получится.

Тема игрока с дурацким ником выглядела еще более дурацки, чем сам ник. Начиная от названия и до предпоследнего поста она была забита нудными

описаниями разнообразных предметов, которые тот пытался продать. Все они были низкоуровневыми и широко распространенными, а ценились настолько низко, что за ними нагибаться лень. Деньги за такой мусор просить – это все равно что посреди января снег эскимосам впаривать.

Естественно, тема эта не привлекала внимание игрового сообщества. Она настолько неинтересна, что в такую даже зайти и поиздеваться над наивным автором не хочется. Столь печальных нубов здесь половина форума, и все они настолько скучны, что их даже троллить неинтересно. Потому, если верить статистике страницы, кроме создателя никто в нее не заглядывал.

До этого момента.

Свежих постов не наблюдалось. В последнем продавался какой-то хлам, и это сообщение оставили четырнадцать часов назад.

Однако вряд ли Дарку посоветовали зайти сюда ради этого мусора. Потому он догадался пробежаться взглядом по всей последней странице.

И не прогадал. Перед вчерашним объявлением, извещающим о продаже кожаного шлема с почти нулевой прочностью и убогими характеристиками, еще минуту назад красовалось столь же смехотворное, только там выставлялись рваные штаны. Однако сейчас автор его отредактировал до неузнаваемости, из-за чего и уменьшилась лента. При этом тема не поднялась наверх, что, пусть и с микроскопическим шансом, могло привлечь постороннее внимание.

Продуманно работают.

Текст, предназначенный исключительно для Дарка, тоже продуман достойно. Прочитай его посторонний – ничего не поймет. Да что там посторонний – сам Ким лишь плечами должен пожать, решив, что перед ним бессмысленный поток сознания.

«Ни в коем случае не поднимай уровни быстро. Если ты еще не выше тридцатого, можно делать пару аппов в сутки, не чаще. Но лучше вообще не поднимать. Если есть возможность, переродись. Если ты еще не заинтересовал сильно кое-кого, отслеживание перерождений не ведется. Текущий уровень при них снижается, это хорошо. Ведь в первую очередь опасно повышение. Это

очень заметно и отслеживается в первую очередь. Переродившись, для отслеживания ты станешь не сильнее, а слабее, внимание к тебе резко ослабнет. Если перерождаться не сможешь, просто максимально замедли рост. И не светись на весь мир чаще чем раз в неделю. Если светишься чаще, сразу перерождайся, в тот же день. Мы думаем, что снижение уровня может снять повышение интереса из-за достижения. Никуда не торопись. Сиди спокойно там, где сидишь. Если скучно, найди себе полезное дело. Могу посоветовать хорошее занятие. Просто улучшай своего персонажа. У тебя ведь сложная ситуация. Неизвестно, что дальше будет. А твой персонаж может стать твоим будущим. Задумайся над этим. И пожалуйста, не забудь про 09.00 игрового времени».

Вот так. Один раздутый абзац из сухих предложений. Что из них сможет понять непосвященный человек? По мнению Дарка – ничего, если не считать подозрений в неполной умственной состоятельности автора.

То, что Союзник раз за разом призывает вести себя скромно, выглядит подозрительно. Ведь Киму именно это и требуется. Дарк должен нигде не отсвечивать, не искать себе славу и контакты с игровым сообществом. Его задача – сидеть незаметно, пока ведутся поиски. Лишняя шумиха его врагам не нужна.

А как найдут, легко приберут к рукам.

Нубов ловить несложно.

С другой стороны, если Союзник не лукавил, объясняя свои мотивы, ему требуется то же самое. Чем дольше Дарк прячется, тем больше сил и нервов у Кима уходит на поиски.

Вот только вряд ли поиски затянутся до бесконечности. Следовательно, сидеть на месте ровно – не в интересах Дарка.

Так что в этом пункте недоверчивость уместна.

Однако тут у Союзника есть черта, снижающая градус подозрительности. Ведь он уговаривал только не отсвечивать, а вот рост персонажа приветствовал. Практические советы, суть которых сводится к тому, что надо не отсвечивать и одновременно усиливаться – это уже не похоже на почерк Кима. Тот менее всего

заинтересован в росте Дарка, ведь чем круче у беглеца персонаж, тем труднее его поймать. С другой стороны, он может втираться в доверие, жертвуя малым ради большего, так что тоже приходится подумывать о нехороших вариантах.

И есть еще кое-что.

Намек на то, что персонаж в насильно навязанной игре способен обеспечить Дарку достойное будущее, ему и в голову не приходил. Но это только поначалу. Когда слегка освоился, начал осознавать, что он не простой робинзон, а робинзон, очутившийся на золотом острове. По воле случая его угораздило оказаться в ситуации, где можно неплохо нагреть руки. Греби себе ресурсы, не опасаясь конкуренции. А там, как только представится возможность, останется перевести их в реальные деньги. Если верить форуму, проект кормит десятки, а то и сотни тысяч предприимчивых игроков. Конечно, «кормит» – громко сказано. Основной массе таких работяг вырученного едва хватает на оплату аккаунта. Но это хоть что-то. А удачливые дельцы иной раз поднимают за неделю такие суммы, какие не всякий топ-менеджер получает, месяц-другой проработав в серьезной корпорации.

Не вечно же Дарку в игре торчать. Вот получится у него вернуться в реал, и что дальше? Денег нет, нормальных документов нет, за спиной волочится неподъемный рюкзак с проблемами. Живет тем, что перебивается сомнительными заработками, раз за разом сталкиваясь с жесточайшими откатами. Такими темпами он через пару-тройку лет рискует заработать серьезные проблемы с головой.

Несерьезные – уже заработал. Вон Союзник прямо говорит, что с синтом у Дарка беда не только из-за происков врагов, а из-за крайне небрежного отношения к своему здоровью.

Ну да, попробуй обслуживать свою голову у официалов, когда у тебя вечные проблемы с властями и финансами. Вот и приходилось латать синт как попало.

Киму будущее Дарка неинтересно. Точнее, интересен только один вариант будущего: пыточный стол и пристегнутый к нему безмозглый овощ.

Но опять же как знать. Может, он настолько хитер, что и с такой стороны в доверие втирается.

Никому доверять нельзя…

Размышляя, Дарк не забывал поглядывать на подвешенную перед глазами иконку игровых часов. Время в Эксе, в отличие от некоторых конкурирующих проектов, один в один с реальным. Здесь сутки проходят, и в реале тоже полные сутки. Неудобно для тех, кому непросто выделить часок-другой на любимое развлечение. Они проигрывают в этом тем, кого принято задротами называть, за привычку жить в вирте. Разработчики, может, не прочь и больше выставить, да только проблемы у пользователей начнутся. Мозг человеческий, даже дополненный ресурсами синта, тяжело справляется с увеличением рассинхронизации. А тут еще уровень ощущений не детский и детализация такая, что дух захватывает, в том числе за счет использования мощностей пользователей. В общем – решили не связываться.

Игровой час равен реальному, вот только не следует забывать, что здесь тоже имеются часовые пояса.

Сейчас в игре без одной минуты девять. Сколько в реале? И к какому именно поясу в реале следует относить вопрос? Странно, но Дарк только сейчас понял, что никогда не задавался таким вопросом.

Ну да, неудивительно, ведь у него других вопросов всегда хватало.

Куда более актуальных…

Решил учитывать время по Гринвичу. Раз Союзник о другом не упоминал, это самый правильный вариант.

Все – на Гринвичском меридиане сейчас ровно девять. Пора обновлять третью страницу темы.

И что дальше?

А дальше Дарка ждал сюрприз – он увидел себя.

Реального себя.

После обновления страницы изменился верхний пост. Теперь там, под коротким и предсказуемо тупым торговым объявлением, появилось изображение.

Фотография.

Будто в зеркало посмотрел. Кто-то, на совесть поработав с освещенностью, сфотографировал внутренности дорогой капсулы. Тело в ней не лежало, а плавало, слегка погрузившись в жидкость с очень высокой плотностью. На руках и ногах закреплены нашлепки беспроводных датчиков, голову наполовину скрывает снежно-белый обруч. Это не ради доступа к игре – это средства поддержания жизнедеятельности и полноценной физической формы.

Капсула не из ширпотреба. Обратная связь – недешевое удовольствие, и оно того стоит. Несмотря на продолжительную неподвижность, прекрасно просматривается мышечный рельеф. Неудивительно, ведь с таким оборудованием физическая активность персонажа в игре отражается и на его реальных показателях.

Еще раз перезагрузив страницу, Дарк едва не выругался. А как тут не возмутиться, если фотография исчезла? Остался только тупой текст, написанный тупейшим нубом.

Хотя нет причины злиться, ведь все, что надо, он уже увидел. Ему наглядно показали, кто здесь хозяин положения.

И эти хозяева даже не попытались надавить на Дарка, заставляя совершать серьезные телодвижения. Просто попросили вести себя потише. Не похоже на Кима. Тот бы наверняка придумал схему, при которой жертва сама предоставит себя в распоряжение мучителей.

Или он как раз пребывает в процессе ее придумывания, вот потому и призывает тянуть время?

Черт, да с такими туманными раскладами Дарк быстрее голову сломает, чем поймет, кто есть кто в этой возне вокруг него. Слишком мало информации.

Тогда зачем голову ломать? Прочь мысли стратегические, надо переключиться на тактику. Чем же ему заняться в ближайшее время? Кое-какие планы есть, но теперь, получается, их необходимо пересмотреть.

Союзник советует переродиться, ради снижения градуса подозрительности искинов. Да почему бы и нет, если совет хороший. Вот только Дарк понятия не имеет, что это такое. Ну так все знать не обязательно, для ответов имеется игровой форум.

Зарывшись в поиск, быстро выяснил, что имел в виду Союзник. Экс устроен сложно, в нем реализовано столько разнообразных возможностей, что рядовой игрок хорошо если о четверти из них имеет хотя бы смутное представление. Да и не надо ему все знать, ведь в проекте наворочено много лишнего, ненужного, рассчитанного на далекое будущее или необдуманно введенного разработчиками и потому никому не интересного.

Вот и перерождения тоже где-то рядом с таким вот неинтересным хламом (если не в нем). Изначально каждому игроку доступен только первый круг и все десять его ступеней. Первую ступень можно выполнить, прокачав персонажа до двадцатого уровня. Если, достигнув этой отметки, захочется связаться с такой сомнительной фишкой, потребуется обзавестись запечатанной искрой обновления. Это дорогостоящий предмет, он не каждому по карману. Распечатав ее у себя в инвентаре, достигнешь искомого.

Чего именно? А того, что твой персонаж обнулится. Говоря проще – потеряет все набранные уровни. Станет как бы только что родившимся новичком.

Почему «как бы»? Да потому что не все так просто. В каждой из рабочих, не закрытых при получении специализации характеристик можно выбрать один навык, который сохранит набранный опыт. Это существенно облегчит новую прокачку.

Какой вообще смысл в этом перерождении? Платить немалые деньги за искру и терять прорву времени на новый кач – это звучит, мягко говоря, не слишком заманчиво. Или за повторение уже пройденного пути полагается какой-то приз?

Естественно – полагается. За каждую ступень первого круга перерождения персонаж получает прибавку в пятьдесят единиц бодрости. Пройдя все десять

ступеней (то есть слившись десять раз с двадцатого до нулевого), заработаешь пятьсот дополнительных единиц этого параметра плюс обзаведешься одним свободным уровнем. Это означает, что на своем двадцатом сможешь без штрафов использовать предметы для двадцать первого.

Призы – так себе. Получается, за все десять ступеней повысишь бодрость на пятьсот единиц. Это только для нулевого новичка звучит круто, а для всех прочих – ни о чем. Ведь на сотом уровне одно лишь паршивое колечко способно добавить тебе побольше. Да, курочка по зернышку клюет, но здесь тот случай, когда на процесс «клева» уйдет слишком много времени.

Результат того не стоит.

Однако большинство игроков все же на это решаются. Лишь единицы из них проходят весь первый круг, основной массе достаточно одной-двух ступенек.

Ну зачем они вообще связываются с этим долгоиграющим геморроем?

Да уж точно не ради прибавки к бодрости. В основном все из-за тех же проклятых ядер. Разработчики или искины тому виной – неизвестно, но игра сбалансирована так, что этих вещиц остро не хватает на уровнях от пятнадцатого до двадцать пятого. За мобов, из которых они выпадают, постоянно драки случаются. Да и дальше ситуация не сказать что сильно улучшается. Если все кинутся качаться линейно, каждому хватит приблизительно для четырех или пяти умений. А у некоторых фанатов разнообразия их десятки. Что таким прикажете делать? Ведь невозможно добывать эти итемы из мобов, которых перерос. Остается отправляться на аукцион, где цены кусаются, или активировать искру.

Некоторые игроки проходят все десять ступеней первого круга, хотя им и одной или двух хватает. А все ради заработка – ядра с низких уровней с руками оторвать готовы. Цены на них пусть и не заоблачные, но приличные, и спрос никогда не угасает. Общеизвестный и грязный бизнес, из-за него на многих полях для добычи дефицитных итемов нубы гибнут чаще, чем в самых опасных данжах.

Вторая причина – свободные очки характеристик. Не всем дано их заработать, но, если уж с ними повезло, не надо сильно радоваться раньше времени. Они,

конечно, без дела лежать не будут, но не думай, что сможешь поступать с ними как заблагорассудится. Пока не пройдешь все десять ступеней первого круга перерождения, толку от них не так много, как хотелось бы. Так уж в Эксе устроено, что без этого они почти балласт, потому как управлять полноценно их функционалом не сможешь. Не получится перекидывать в любой момент куда тебе удобно, придется соблюдать множество условий. В общем – сплошное ограничение.

А ограничения игроки не любят.

Зато когда закроешь первый круг, сможешь как угодно раскидывать или снимать их по своим открытым и даже замороженным характеристикам, гибко подстраиваясь под текущие нужды. Они работают, будто от экипированных вещей, не прибавляя уровень. То есть, даже будучи полностью голым, ты владеешь невидимым и неосязаемым имуществом, предоставляющим бонусы для персонажа.

У Дарка за его подвиги двадцать шесть очков свободных характеристик накопилось. Так что для него это – вопрос злободневный.

Третья причина – игрок, прошедший первый круг, может начать зарабатывать общую репутацию. Она стоит особняком от всего, не относясь к специализированным веткам репутации с различными фракциями. Это что-то вроде уважения, которое к тебе испытывают и друзья, и враги. Иногда очень помогает в игровой социализации, когда дело касается взаимодействия с НПС. Может доходить до такого, что те прощают некоторые твои неблаговидные деяния.

Ну и еще один бонус, очень полезный для человека, которого нехорошие люди мечтают поймать с целью устроить мучительную пытку. Каждый полный круг перерождения увеличивает лимит доступных точек воскрешения на единицу. Сейчас Дарк может привязаться только к одной, а это уже приводило к проблемам.

Встречаются маньяки, отваживающиеся пойти на второй круг. А это не всем дано, а только тем, у кого есть геройское звание. Причем там надо сваливаться уже с сорокового уровня до нулевого. А это в несколько раз бо?льшая потеря опыта, чем падать с двадцатого.

Но, как ни странно, второй круг заинтересовал Дарка куда больше, чем первый. Там за каждую ступень начисляется прибавка к мане – сто единиц. Итого ровно тысяча наберется. Плюс еще один свободный уровень и прочие мелкие радости.

Именно мелкие, потому что мана – главное. Ведь это весьма весомый прирост к урону от заряженных светом стрел. Уже сейчас по боссу получалось лупить так, что самому не верилось. При этом со всеми бонусами от вещей магической энергии набиралось немногим больше тысячи единиц.

То есть на текущих характеристиках можно получить двойную прибавку к урону.

Звучит соблазнительно. Да и геройское звание у Дарка имеется, плюс две искры припасены. Как будто по заказу выпали: одна из элитника, вторая из босса.
К тому же при перерождении для героя дополнительный бонус имеется. Можно в каждой рабочей характеристике выбрать навык, опыт которого при обнулении не пропадет, а перейдет в свободный.

А у него все шесть характеристик открытые, можно многое из заработанного спасти, раскидав потом туда, где прибавка полезнее.

Интересно, а что дают на третьем круге? На форуме неуверенно высказываются, что прибавку к жизни. Почему неуверенно? Да потому что никому не интересно качаться в десять раз медленнее всех прочих игроков, получая за это весьма скромную награду. По общепринятому мнению, полноценная игра начинается не раньше двести пятидесятого уровня, а там совсем другие цифры работают. То, что получишь на перерождениях, в них потеряется, как лишняя капля в большой кружке. То есть дальше игроки, возможно, не заглядывали, а разработчики и искины такую информацию не выдают.

Пользователи должны сами познавать мир Экса, а не по указке свыше. Такая вот политика проекта.

Дарк прямо сейчас может обнулиться. У него сто семьдесят пять тысяч единиц свободного опыта, а большинство навыков превышают двадцатку. Чтобы с нуля до двадцатого поднять недостающие, потребуется слить из запасов две тысячи сто единиц. Немного потеряет.

Даже нет, не потеряет, а наоборот – получит. Ведь ничто не мешает неплохо заработать с магической меткости, выбрав ее геройским бонусом. Дарк только с нее получит почти сто одиннадцать тысяч единиц свободного опыта. И пять других быстро растущих навыков из остальных характеристик тоже внесут свою лепту. Этого не только хватит на компенсацию всех потерь, но еще и останется достаточно для прохождения второго круга.

Даже вставать с этого самого камня не придется. У него и свободного опыта прорва, и припасена лишняя запечатанная искра обновления.

Вот только встать, увы, придется.

Но зачем?

Зачем-зачем… Известно зачем. Все тот же хронический вопрос нехватки ядер душ.

Несмотря на геноцид, которому подверглось племя зомби, Дарку не хватит добычи, чтобы поднять все свои умения до двадцатки. Следовательно, брать двадцатый уровень преждевременно.

Странная система. Ведь, казалось бы, – пустяк. Сбросившись до нуля, он, возвращая уровень, набьет недостающее на подходящих мобах.

Увы, как ни перерождайся, что ни делай, но игра будет помнить твой максимальный показатель. Выпадение ядер завязано именно на высшее значение достигнутого уровня. Сбрасывай его или не сбрасывай, это ничего не изменит. Бедным игрокам такой порядок вещей позволяет неплохо фармить на ядрах души. Напрямую выгоду проекту это не несет, но в перспективе он выигрывает.

Если нищие пользователи не имеют возможности заработка, они перебираются туда, где это реализовано. То есть – к конкурентам. А богатым неинтересно играть, когда вокруг них все заполонили такие же богачи. Им хочется выделяться яркими искрами на сером фоне, а не тонуть в однотонном сиянии. Поэтому проект, где контент для фарма резко урезается, как правило, обречен на жалкое существование.

Значит, что прикажете делать?

Что-что… Для начала надо обшарить богатые скелеты на площади и сундуки по шатрам. А затем отправиться к озеру, набивать недостающие ядра на ральдиншах.

Прекрасные, если смотреть на них сзади, и адски омерзительные спереди.

Плохо, конечно, что не получится слиться до нуля прямо сейчас. Но времени с получения геройского звания и без того прошло немало. Если искины этот случай начали рыть всерьез, они уже успели выяснить, что Дарк тут пребывает на положении кота, обнаружившего бесхозный бассейн, в который вместо воды залита отборнейшая сметана. Так что потеря еще одного дня ситуацию усугубить не должна.

Если, конечно, он сумеет управиться именно за один день.

Глава 5

Спустя один день

Характеристики: 49+26

Уровень основной: 8+3

Уровень мастерства: 7

Сливаться в ноль Дарк не боялся. Он уже не тот печальный нуб, который сначала вообще ничего не понимал, а затем, осознав, во что именно вляпался, был уверен, что не сможет и за полгода приподняться до первого уровня. И всерьез верил, что придется робинзонить чуть ли не десятки лет, опасаясь абсолютно всех. Его тогда жалкий бобер мог забить, без вариантов.

Сорок второй день пошел с побега из пыточной Паука. За это время многое изменилось.

Очень многое.

Оказавшись на нулевом уровне, Дарк уже через пару минут получит пятый, потратив ради этого жалкие крохи свободного опыта. Плюс за счет своих бонусных уровней сможет без штрафов использовать амуницию для восьмого уровня. Этого вполне достаточно, чтобы без проблем валить большинство известных противников, качаясь с дикой скоростью даже без использования света.

Так что для страха и правда нет причин, можно смело начинать.

Но прежде чем разбираться с запечатанной искрой обновления, Дарк позаботился о характеристиках и умениях.

Для начала влил свободный опыт в навыки, не добравшиеся до двадцатки. Затем пустил в дело накопленные ядра. Ядер двадцатого уровня хватало тютелька в тютельку, а вот уровнями ниже – с избытком. Жаль, нет доступа к аукциону, мог бы с выгодой их продать.

Вопреки ожиданиям, ничего неожиданного с умениями не случилось. Они получили очередное разветвление и усилились. Так и полагается при получении двадцатого уровня.

От Лавины ощущений «отпочковалось» Массовое страдание. Название лаконично отражало всю суть – умение заставляло страдать уже не носителя или одиночную цель, а толпу, по которой его применили. То есть било по определенной площади. Но, увы, мучения противники станут испытывать лишь в том случае, если в этот момент будут испытывать боль. Оптимально – если их станет пожирать пламя. Это подсказывает опыт. С боссом такое очень неплохо сработало, а уж против рядовых мобов должно действовать еще лучше.

Непонятно, что случится, если применить против игроков. Запросто могут проблемы получить из-за шока, после чего побегут подавать судебные иски. Да, страдания в Эксе разрешены, и на мучения соглашаются все, кто подписывают пользовательское соглашение. Но в самой опасной локации уровни как боли, так

и наслаждения ограничены пятидесятипроцентным барьером. То есть ты получаешь половину от ощущений, которые при таких же обстоятельствах должен испытывать в реале. Этого достаточно, чтобы все на себе прочувствовать, но маловато, чтобы заполучить медицинские проблемы.

Однако умение Дарка должно превышать означенный предел. А это уже риск тех самых медицинских проблем.

И как же игра выкрутится из такой ситуации?

Непонятно.

Поток восстановления породил третье ответвление – Волну света. Тоже массовое умение, но, увы, избирательное, потому что калечит только нежить и родственных с ней тварей, вроде всевозможных демонов тьмы. Персонажа, наоборот, лечит, как и членов его отряда и клана. Если те, конечно, не находятся слишком далеко.

Самое приятное получилось из Светового натиска. Он дал Световой шквал. Принцип тот же: магией заряжается оружие или метательный снаряд, после чего при попадании наносится единичный ущерб, пропорциональный количеству слитой маны. Только работает не против одиночной цели, а по всем противникам в радиусе семнадцати метров.

Руки чесались испытать новые игрушки, но Дарк соблазну не поддался. Сейчас гоняться за мобами – время попусту терять. Ему ведь кач теперь не нужен, весь полученный опыт сгорит при обнулении.

Уже без колебаний приступил к процедуре активации искры. Игровая система несколько раз писала страшные предупреждения, но отговорить не сумела. Пара минут, и вот уже Дарк снова с нулевым уровнем. Из навыков сохранил атлетизм, дальнобойное оружие, везение, неутомимость, магический критический удар и защиту от магии контроля. Всего шесть – по одному на открытую характеристику. Специализации, которую нормальные игроки получают на десятом уровне, нет, так что ему доступны все.

Еще шесть навыков обнулил, высвободив заключенный в них опыт. Под «разделку» пошли физическая атака, меткость, скрытность, терпение,

магическая меткость и защита от магии ослабления. В итоге получил со всех этих навыков двести тысяч восемьсот девяносто девять свободных очков прогресса.

Всего у персонажа тридцать шесть основных навыков. Из них Дарку до следующей степени круга перерождения надо поднять тридцать. Чтобы прокачать один от нуля до двадцати, потребуется две тысячи сто единиц опыта. На все уйдет шестьдесят три тысячи.

У Дарка сейчас под четыреста тысяч свободного опыта. Этого хватит, чтобы проскочить через шесть ступеней из десяти.

Нет, он не станет сливать ведрами столь ценный ресурс. Экономно, малыми дозами по правильным навыкам – возможно, и потратит.

Но не сейчас. Сейчас у него другие планы.

Лук был не из рядовых, но при этом столь же никчемный, как и все прочие товары пользователя с форумным ником Два Плюс Два Равно Сто Пять. Дарку он достался из тушки мелкого хешеля, а оттуда выпадают трофеи только для самых мизерных уровней, на которых никто не играет или играет считаные часы.

Вот и у этого требование – всего-навсего тройка. Характеристики вполне приличные для предмета такого уровня, вот только никого они не заинтересуют. Игроки на стартовых квестах куда лучше вооружиться могут, да и уровни у них набирают столь быстро, что на третьем даже самые медлительные не задерживаются. Никто не станет бегать в обносках, если для новичков не составляет сложности быстро обзавестись вещицами покруче.

А вот для Дарка – вполне сойдет. То, что под лук выдвигаются требования, которые не может соблюсти нулевка, – не беда. Штрафов не будет, ведь Дарк за свои великие достижения получил три бонусных уровня, которые нигде не учитываются, кроме как при сравнении параметров персонажа и экипированного предмета.

Тютелька в тютельку подходят друг дружке.

В общем, для текущей ситуации этот лук можно считать идеалом. То, что из-за никчемности из него не получится стрелять стрелами с повышенным уроном, – тоже не беда. Физическими повреждениями Дарку можно полностью пренебрегать, ведь основную работу выполняет световой заряд, отчего большая часть очков прогресса начисляется на магическую меткость, а не на физическую. Потому она и поднялась до космических значений, значительно обогнав скрытность, задранную стараниями приспешников Кима.

Но это все теория. А практика – вот она… метрах в пятидесяти жужжит. Стандартный рой хешелей, без самых сильных представителей их вида. Сосчитать хаотично перемещающихся мобов невозможно, но на глаз их не меньше двух сотен. Если аккуратно отстреливать одного за другим, придется до темноты провозиться.

Но зачем же растягивать процесс, если можно попытаться покончить со всей стаей одной атакой?

Решившись, Дарк приблизился еще метров на двадцать, наложил на тетиву стрелу, в которую влил весь наличный запас маны, заряжая Шквал.

И выстрелил.

Вы уничтожили большое количество противников разных уровней. Подробный лог победы вы можете посмотреть в архиве побед. Внимание! Подробный лог победы состоит из 74 835 знаков с пробелами. Его изучение может отнять у вас много времени.

Дарк, глядя на полянку, где компактно разлеглись сотни трупиков хешелей, не удержался и полез в лог. Пробежался взглядом по первым строкам и убедился, что сильно переборщил с зарядкой Шквала. Комплект нубских вещей с крохотными бонусами к мане плюс стартовый запас персонажа позволяли подготовить не одну, а целых три стрелы, каждой из которых достаточно для полного обнуления таких противников.

То есть слив магическую энергию в ноль, Дарк может уничтожить три рядовых роя хешелей. Учитывая, что они перемещаются в двухстах-трехстах метрах друг от дружки, нетрудно справиться с ними минут за пять, перемещаясь между ними бегом.

А вот если пройти второй круг перерождения, это прибавит еще тысячу единиц маны к персонажу, что позволит уничтожать хешелей в разы быстрее.

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/ru/artem-kamenistyy/velikoe-pererozhdenie

Текст предоставлен ООО «ИТ»
Прочитайте эту книгу целиком, купив полную легальную версию: Купить