



Книги Артема Каменистого  
в серии  
**ФАНТАСТИЧЕСКИЙ  
БОЕВИК**

**ЗАПРЕТНЫЙ МИР  
РАДИУС ПОРАЖЕНИЯ  
САФАРИ ДЛЯ ПОБЕДИТЕЛЕЙ**

Цикл «САМЫЙ СТРАННЫЙ НУБ»

**САМЫЙ СТРАННЫЙ НУБ  
РАБ ЗАПЕРТЫХ ЗЕМЕЛЬ  
БОГИ ВТОРОГО МИРА**

Цикл «ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА»

**ПОГРАНИЧНАЯ РЕКА  
ЗЕМЛИ ХАЙТАНЫ  
ЧЕТВЕРТЫЙ ГОД  
ЭТО НАШ ДОМ  
ЧУЖИХ ГОР ПЛЕННИКИ  
ВОЗВРАЩЕНИЕ К ВЕРШИНАМ  
НОВЫЕ ЗЕМЛИ**

Цикл «ЧИТЕР»

**ПЯТЬ ЖИЗНЕЙ ЧИТЕРА  
ВОСЕМЬ СЕКУНД УДАЧИ  
ВОСЕМНАДЦАТЬ С ПЛЮСОМ  
УРОВНИ СЛОЖНОСТИ  
ХОДЯЧЕЕ СОКРОВИЩЕ  
ВЕРА В БЛИЖНЕГО**

Цикл «РАЙ БЕСПОЩАДНЫЙ»

**РАЙ БЕСПОЩАДНЫЙ  
НА КРАЮ АРХИПЕЛАГА**

Цикл «ПРАКТИКАНТКА»

**ПРАКТИКАНТКА  
БОЕВАЯ ЕДИНИЦА**

Цикл «ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК»

**ВРЕМЯ ОДИНОЧЕК  
ДОРОГИ СМЕРТНИКОВ**

Цикл «ДЕВЯТЫЙ»

**ДЕВЯТЫЙ  
НА РУИНАХ МАЛЬРОКА  
РОЖДЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ  
АДМИРАЛ ЮЖНЫХ МОРЕЙ  
СЕРДЦЕ ДЛЯ СТРАЖА  
ТАЙНЫ ОРДЕНА**

Цикл «ЭКС»

**ПЕРВЫЙ РОБИНЗОН ЭКСА  
ВЕЛИКОЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ  
ВОСХОЖДЕНИЕ ДАРКА**

Цикл «АЛЬФА-НОЛЬ»

**АЛЬФА-НОЛЬ  
НАБИРАЯ СИЛУ**



## Глава 1

### ПЕРВЫЕ ШАГИ

**Разблокированные параметры персонажа: нет**

Выход притягивал к себе как сильный магнит. Дарку почти нестерпимо хотелось оказаться на уровень ближе к завершению испытания. Всего-то и требуется — сделать один шаг в горящий овал. И все, ты уже на следующем ярусе Перевернутой пирамиды.

Однако он знал, что это только начало непростого пути. Дальше придется пройти еще через девяносто восемь проходов, и многие из них не настолько легкодоступные. К тому же перспективы завершения испытания туманны. Увы, но выше шестьдесят второго уровня за всю историю Экса ни один игрок не забирался.

Тот рекорд установил Лесной Бизон. Матерый игрок, Дарк в подметки ему не годился по стажу участия в подобных проектах. Его подработка как киберспортсмена лежала в области полуплегальных или даже вовсе не легальных сессионных игр. В них все ограничивалось крохотными локациями для поединков двух и более участников. По окончании боя и победители и побежденные без промедления оказывались в реале. Да, опыт в таких делах дал ему кое-какие навыки, полезные в нынешней ситуации, но говорить об этом всерьез не приходится.

А еще у Дарка нет бонуса в виде доступа к разнообразным базам данных. Только официальный форум, где даже со стандартной информацией все уныло.

В общем, куда ни глянь, сплошные минусы. Так зачем же он отказался от предложения начать игру с чистого листа в нормальной локации?

Зачем-зачем... Да затем.

Вряд ли игра предоставит ему второй шанс так значительно приподнять персонажа над среднестатистической массой. Жертвовать столь серьезными преимуществами, конечно, можно, но только в совсем уж безнадежных ситуациях.

Эту ситуацию Дарк безнадежной не считал. Да, разобраться непросто, однако есть шанс выбраться из нее без потерь.

И даже заполучить новые бонусы.

Всего-то и требуется — пройти девяносто девять ярусов.

Раз плюнуть...

Покорение пирамиды Дарк начал с того, что занялся составлением карты первого уровня. Ну и заодно решил поискать, не заваялось ли здесь что-нибудь полезное. Исходя из рассказов Лесного Бизона и знаний основ пространственной геометрии, можно предположить, что по площади эта локация должна оказаться самой маленькой. Так что много времени ее исследование занять не должно.

Первым делом попытался добраться до решеток, через которые сливались две громадные струи, подтапливающие всю площадь Отстойника. Увы, напор оказался чересчур велик, Дарка попросту с ног сбивало при попытке приблизиться, а уж прыгать под низвергающимися водными массами — нечего и мечтать.

Пришлось отказаться от попытки столь нагло выломать металлический прут. Да и металлический ли? Толщиной в руку, покрытый склизким зеленоватым налетом, он может оказаться из чего угодно, кроме разве что дерева. Потому как древесина такой напор в условиях стопроцентной влажности долго сдерживать не сможет.

Отойдя на пару шагов, Дарк начал всматриваться в решетку, пытаясь понять, нельзя ли что-нибудь с нее поиметь другими способами. С разных ракурсов изучал, смещаясь влево и вправо. Но заметил только какой-то предмет, застрявший меж массивными прутьями. Что-то похожее на небольшой мяч неправильной формы. Детали, увы, не понять, вода заливают.

Может, камень сверху принесло? Да, не исключено. Но даже если это кремень высшего сорта, Дарк вряд ли сумеет сотворить из него добротное оружие. Потому как для работы потребуются как минимум два булыжника.

Или...

Оглядевшись по сторонам, приблизился к одной из стен. Ободрал сырой мох, обнаружив за ним поверхность, более всего походившую на некачественный бетон. Повозившись немного, ухитрился даже отколупнуть кусочек размером с не крупную горошину.

Мысленно представил, что где-то там, за этой стеной, находится прекрасная локация, прямо-таки райская. Всего-то и требуется — при помощи ногтей проделать лаз десятиметровой длины.

Ну да. Не работа, а сказка. Лет за восемьсот можно управиться.

Вновь обернулся к решетке слива, уставившись на непонятный предмет, который скатился в потоке откуда-то сверху. Что же это такое может быть и нет ли там еще чего-нибудь?

А это как понимать?!

Обстановка начала меняться. Светящаяся живая мелочь, ранее сновавшая в воде туда-сюда без малейшего намека на упорядоченность, внезапно изменила своей привычке. Все крохотные создания дружно устремились прочь от слива. В один миг сорвались, будто по команде. Несколько секунд — и ничего не осталось, кроме отдельных мечущихся искорок. Эти явно заблудившиеся или больные. Они тоже паникуют, но не понимают, куда следует драпать.

Что же их могло так напугать? Неужели приближаются мобы, о которых рассказывал Лесной Бизон? Если так, то они, должно быть, ужасные твари. Дарк на разных насмотрелся, но не припомнил, чтобы от кого-то столь дружно улепетывали на секомые и прочая мелочовка.

Со стороны мрачного зала, заставленного гнилыми остовами огромных деревьев, донесся звук, похожий на протяжный вздох исполинского создания размером минимум с Годзиллу. Существо, чьи легкие способны породить такой шум, там попросту не хватит места. Хотя, конечно, Дарк не может говорить за всю локацию, он ведь в глубины ее не забредал. Но высота неровного свода и до пятнадцати метров недотягивает, здесь такие монстры даже ползком не проберутся.

К тому же в звуке не ощущается жизни. Его издало что-то, а не кто-то. Какое-то неизвестное Дарку явление, а не представитель игрового биоценоза.

На этом все только начиналось. Локация, похоже, устроена так, что ее поверхность только кажется ровной. Если не учиты-

вать незначительные углубления, уровень мутной воды на ней тем ниже, чем ближе ты находишься к выходу. В десятке шагов от светящегося овала она едва ступни смачивает; там, где возвышаются первые мертвые деревья, поднимается до середины голеней; а на респе, где появился Дарк, ее почти по колено.

Ну так вот, прямо сейчас вся эта вода подернулась рябью при полном безветрии, после чего начала уходить. Вначале Дарк заметил, что возле входа от нее только сырая полоса осталась. Чем дальше, тем шире она становилась, а волнение усиливалось. Будто отлив начался.

Вот уже последняя волна мелькнула, и дно обнажилось почти полностью. Осталось лишь несколько углублений, интенсивно мерцающих от обилия скопившихся в их тесноте мельчайших обитателей Отстойника.

Вот теперь стало понятно, куда они так дружно рванули перед началом непонятого отлива. Похоже, уходить вместе с водами, устремившимися прочь от выхода, им не хочется.

Из глубин локации донесся новый звук. На этот раз ни капли не похожий на печальный вздох великана. Всем цивилизованным людям он прекрасно знаком.

Звук смываемого унитаза.

Вот только унитаз не из тех, которые в квартиры ставят. Похоже на то, что где-то там, вдали, у великанов располагается ватерклозет с толчком соответствующих габаритов.

Сливалось долго, причем чем дальше, тем тише становился звук. Закончилось все тем же «вздохом великана», после чего воцарилась тишина.

Если, конечно, не считать шума воды, так и продолжавшей хлестать из обоих сливов. И хотя Лесной Бизон ни словом не обмолвился о только что случившемся явлении, Дарк почти не сомневался, что спустя минуты или часы локация вновь затопится, после чего все повторится.

Несмотря на все условности, игра пытается дружить с логикой даже в мелочах, а это значит, что скапливающейся воде надо куда-то деваться. Иначе ярус затопится. Так почему бы ей не сливаться в унитаз для великанов? Вариант, конечно, странноватый, но ведь это не реальность.

Первого моба Дарк встретил спустя пять минут блуждания среди мертвых древесных стволов.

Он и до этого, так сказать, пытался отыскать жизнь. Задержался у пары луж, оставшихся после отлива, где пытался что-то полезное раздобыть. Просто хватал ладонями все, что успевал, благо деваться тамошней живности некуда, ловилась легко. Какие-то стеклянные креветки, колючие рачки, мелкие рыбки. Все не то, за охоту на столь смехотворную «дичь» опыт не полагается. Подобная мелочь, как правило, обитает в Эксе на положении живого фона. В отдельных случаях ее можно использовать как сырье для некоторых ингредиентов или в не самых дорогих рецептах, в основном алхимических. Но обычно — ни на что не годится.

Встречаются, конечно, исключения. Например, ужасающие пчелы, ульи с которыми с немалыми трудностями раздобыл Лесной Бизон. Знатную шутку с их помощью устроил Дарк, прощаясь с Коршунами. Но мелюзга, оставшаяся в лужах, самая что ни на есть рядовая. Она полностью бесполезна.

А вот это — уже не мелюзга, это полноценный моб нарисовался. Один из самых низовых, но за такого тоже полагается опыт.

И еще с ним связаны воспоминания.

Прям ностальгия...

Обычная лягушка. Мелковатая невзрачная квакуша. Расселась на широченном основании древесного ствола и даже не косится в его сторону. Но Дарка кажущимся безразличием не обмануть, он ведь бывалый охотник на земноводных. Знает, что стоит приблизиться — и она сиганет в мутную воду, где поймать ее будет непросто. Надо камнями кидать или из рогатки их запускать. Но, увы, здесь с такими боеприпасами все сложно.

Как и с рогатками.

Ну да ладно. Теперь Дарк знает, что лягушки здесь водятся, пусть даже и в небольших количествах. Лесной Бизон о них не упоминал, как и об отливе, который происходит под звук смываемого толчка. Так что к его рассказам можно относиться как к общей информации, а не считать их точной инструкцией по прохождению нижнего яруса.

Чем дальше Дарк отходил от входа, тем больше лягушек попадалось на глаза. Возможно, в отлив они равномерно распределялись по локации, но сейчас группировались возле самых больших луж. Крупные скопления не встретились, но по двести замечал регулярно.

Девственно-чистый лист в картографии постепенно заполнялся информацией. Спустя неполный час Дарк начал понимать, что Отстойник представляет собой изогнутый коридор с почти ровным полом и сильно изменяющейся шириной. Местами сужался метров до двадцати, а затем разбухал почти до сотни. В таких местах от одной стены вторая не просматривалась. И многочисленные стволы деревьев мешали, и туманная атмосфера в сочетании со слабой освещенностью. Увы, но бороды лишайника, свисавшие со стен и потолка, мерцали еле-еле, да и заметно разрастались далеко не везде.

Иногда вдалеке слышались звуки, которые издавали явно немаленькие существа. Дарк не торопился с ними познакомиться, он ведь всего лишь на предварительную разведку вышел. Однако как ни старался избежать встречи, все же столкнулся с одним нос к носу.

Здесь углублений на полу почти не было, потому шлепки по мокрому звучали не слишком громко. К тому же с потолка стекла толстая струйка воды, своим журчанием маскируя прочие звуки.

И вообще, акустика в этой просторной сырости частенько шуточки шутила.

Так что Дарк чуть лбом не врезался. Хотя это преувеличение, орган обоняния он бы здесь точно не повредил. А все потому, что ростом моб не вышел, всего-то до поясницы макушкой доставал. И больше всего походил на все ту же невзрачную лягушку, только прямоходящую. Плюс руки почти человеческие, с толстыми пальцами, каждый из которых заканчивался коротким коготком.

Моб, опешив на миг при виде игрока, тут же потерял к нему интерес, обогнул и направился дальше, шлепая по мокрому илу перепончатыми ступнями.

Дарк, обернувшись вслед, проследил за зеленокожим уродцем пристальным взглядом и подумал, что зря Лесной Бизон отзывался о них как о серьезных противниках. Что-то на уровне бобра, если не слабее. Не чувствуется, что этот моб способен устроить неприятности.

Да он даже не агрессивный. Пока сам не полезешь, не тронет.

Однако Бизона нельзя назвать человеком, который попусту языком молотит. К тому же, если вспомнить того же бобра, поначалу у Дарка с ним возникли немалые сложности. И это при-



том, что он кое-как сумел вооружиться перед схваткой, а здесь бродит с пустыми руками.

Остановил себя, не позволив преследовать лягушку-переростка. Подрасться всегда успеет. Он ведь всего лишь собирался познакомиться с локацией. Вот и продолжит знакомство.

Когда во все уголки заглянет, тогда и можно попробовать помахать кулаками.

Другого оружия у Дарка нет.

## Глава 2 «ВАТЕРКЛОЗЕТ»

### Разблокированные параметры персонажа: нет

На осмотр Отстойника ушло почти два часа. Первоначальный вывод по поводу формы локации подтвердился и дополнен любопытными подробностями. Это действительно что-то вроде неровного коридора шириной от десятков до сотни с лишним метров, и длиной больше километра. Однако по карте выходило, что в плане эта пещера вписывается в квадрат со сторонами всего-то метров в триста.

Как такое могло получиться? Да очень просто. Коридор, как Дарк изначально заметил, и вправду изгибался. Он закручивался в компактную спираль, на одном конце которой непрерывно низвергались выходы двух труб, располагавшихся по обе стороны от выхода, а на другой в небольшом круглом зале находилось озеро такой же формы. При подходе к нему открытое пространство сужалось до узкой галереи, местами между стенами и пяти метров не набиралось.

Вообще-то насчет озера — это не совсем правильно сказано. Затоплен весь зал, без берегов. Плавный наклон «спирали» увлекал сюда всю воду в первую очередь, так что еще на подходе пришлось забрести в нее по пояс, а затем и вовсе по грудь.

Когда за очередным поворотом открылось обширное пространство, ярко освещенное сплошным пологом фосфоресцирующего лишайника, Дарк не стал замедляться. А зря, потому что дно внезапно ушло из-под ног, и он окунулся в воду с головой.

Пришлось впервые за все время поплавать. Благо с этим у него проблем нет. И даже понырял, изучая подводный рельеф.

На составление карты подводного мира ушло не больше пятнадцати минут. Затопленным оказался весь зал, вот только глубины сгруппировались интересно. По периметру протягивалась бровка на полутора метрах, опоясывая все подземелье узким «балконом» шириной в пару шагов. Дальше начинался почти вертикальный свал, спускающийся метра на два с половиной. И на этом все: сколько Дарк ни нырял, ни намек на впадину или подъем не обнаружил. То есть центральная зона представляла собой ровную круглую площадку.

Само дно, как в конце коридора, так и в глубокой части зала, оказалось каменным. Лишь местами слабенький намек на ил с редкими песчинками, а под ним шероховатая твердая поверхность, от которой, несмотря на немалые старания, ни крошки не удалось отколоть.

На уступе осадочный материал нашелся. Его слой оказался невелик, но местами приходилось копать сантиметров по пять-шесть. В основном это дальняя часть зала или места, в которых уступ примыкал к стенам. Тот же бесполезный ил с песком — ничего интересного. Однако сам факт, что здесь не просто голый камень, наводил на размышления.

Вернувшись в коридор, Дарк, стоя по пояс в воде, прислонился спиной к сырой стене и призадумался над полученной информацией. По всему выходило, что глубокая часть зала — это крышка, открывающаяся, когда Отстойник заливается до самого выхода. При этом вода из уровня уходит куда-то вниз, после чего вновь наступает этап заполнения яруса.

Лесной Бизон о таком явлении не упоминал. Правда, его рассказ был сжат до минимума, он наверняка много чего упустил. Однако можно не сомневаться, что подземелье он изучил досконально и прекрасно знал о гигантской крышке. Как человек любознательный, скорее всего, попытался выяснить, что располагается под ней. То, что ни слова в итоге не сказал, намекает на то, что или ему попасть туда не удалось, или там нет ничего интересного.

В принципе, и не должно быть. Опрокинутая пирамида задумана как путь наверх. Двигаться куда-то под ее последний уровень — нелогично. Но ведь мало ли что там может оказаться? Игра устроена чересчур сложно, даже самые навороченные

искины неспособны отследить все вероятные уловки. История Дарка в этом плане поучительна.

Один раз ему удалось найти уязвимость, из-за которой он доставил игровой системе немало хлопот. Глядишь, и здесь что-нибудь подвернется.

Опыт есть.

Но шансов, надо признать, мало. Лесной Бизон не глуп и много в разные игры поиграл. Он ведь не на ровном месте рекорд прохождения пирамиды поставил. Этот прожженный тип не мог пропустить крышку в тупике Отстойника. Наверняка под нее заглянул и, скорее всего, не нашел там ничего заслуживающего хотя бы пары слов в его рассказе.

Однако игнорировать то, что может располагаться под ногами, Дарк не может. Он обязан это узнать.

Значит, придется подождать.

Ждать пришлось долго. Час за часом проходил, а ничего не изменялось, кроме медленного повышения уровня воды. Из-за него Дарку приходилось все дальше и дальше отступать в коридор, дабы стоять, а не плавать.

Вскоре он подметил кое-что интересное. За все время сюда ни разу не забрел ни один моб. Он даже шлепки их шагов не слышал. Они явно избегали показываться в дальней части коридора. И еще здесь в воде почти нет мелких созданий. Лишь изредка проносятся мерцающие точки, но это несерьезно. Возле выхода их в тысячи раз больше.

Если не в миллионы.

Почему местная живность игнорирует нижнюю часть Отстойника? На ум приходил только один вариант — она не хочет слиться отсюда вместе с водой. Дно здесь ровное, без укромных ям, и течение должно набирать максимальную силу. Вон даже ил с песком не скапливаются, все сметается. И мелочь, и крупные мобы знают, что удержаться не получится, вот и сторонятся.

А вот Дарк смещается шаг за шагом к выходу, стоя по шею в воде. Спасибо, что она не холодная, но это единственный приятный момент.

Даже у крошечных креветок хватает разума, чтобы держаться отсюда подальше.

Это наводит на нехорошие мысли.

Привычка Дарка фиксировать время сослужила добрую службу. Прошло двенадцать часов с того момента, как он заметил первые признаки отлива, когда они вновь себя проявили.

Как и в первый раз, все началось с того, что мелкая светящаяся живность начала паниковать, носясь с повышенными скоростями. И курс почти всех созданий пролегал в направлении выхода. Их и без того здесь водилось немного, а тут все разом исчезли, ни одной не осталось.

Затем «вздохнул великан». Причем звук оказался куда сильнее, почти оглушил. И теперь он донесся до ушей почти в чистом виде, не искаженный долгими метаниями по причудливо закрученному залу, заставленному гнилыми деревьями. Поэтому Дарк окончательно убедился, что это явно не живое существо во голос подает, слишком уж механически звучит.

Почти в ту же секунду вода в коридоре пришла в движение. Резко и мощно устремилась в направлении зала, увлекая Дарка за собой. Сопротивляться ее напору не получалось: дно из-под ног ушло сразу, а цепляться за лишайники по стенам — не слишком перспективная затея. Да и вряд ли сил в руках хватит, даже если под руку подвернется невесть откуда взявшийся надежный поручень. Это все равно что в пережат на быстрине горной реки попасть.

Или даже в водопад.

Про водопад Дарк напрасно подумал. Над головой взметнулся мерцающий потолок, резко уходящий вверх. И в следующий миг тело ухнуло во мрак, из которого доносился рев воды. Похоже, где-то там она разбивается о какую-то преграду.

Дарк попытался сгруппироваться и прикрыть лицо. Но самую малость не успел — тело жестко врезалось во что-то, показавшееся твердью. Но вместо того чтобы переломать половину костей, он всего лишь ударился до боли в руках. Их как будто ошпарило.

Если не принимать в расчет вспыхнувший лог незначительного урона — знакомое ощущение. Такое случается, когда неосторожно сигаешь в бассейн с немалой высоты.

Вода, смягчив падение, закружила и погрузила в себя с головой. Здесь, под обрушивающимся с высоты потоком, низвергающимся из Отстойника, бурлило, как в исполинском кипящем котле. И освещения почти нет. Дарк изо всех сил старался отплыть подальше от водопада, но получалось это плохо, то и дело терялся в пространстве.

В какой-то момент вода пусть и осталась бурлящей, но уже не пыталась затащить под себя. Он держался на ней уверенно и даже понимал, что поток остался за спиной.

Задрал голову и хорошенько осмотрелся. Увидел единственный источник освещения — призрачно мерцающий круг над головой. Его край чуть смазан, потому как именно оттуда низвергается вода.

Итак, Дарк оказался именно там, где планировал, — под Отстойником. Однако игра не написала по этому поводу ни слова. То есть он все еще не покинул локацию.

И куда же его на этот раз занесло? Мрак почти крошечный, света, который попадает через распахнутую крышку, недостаточно. Лишайники и наверху не очень-то ярко мерцают, а здесь их вообще нет, отчего и темень.

Дарк перестал плыть непонятно куда. Вместо этого нырнул. И почти сразу уткнулся в дно, едва не зарывшись лицом в жирный ил. Начал его ощупывать в поисках полезного барахла, но нигде не подворачивалось ничего, что можно ухватить. Разве что отметил ярко выраженную бугристость поверхности. Эту грязь будто из самосвала ссыпали и не удосужились выровнять. Комки ее завалились кое-как, тогда как на верхнем ярусе Отстойника осадки всегда лежат ровно.

Уже испытывая нехватку кислорода, левой рукой нащупал что-то твердое и непонятное. Не похоже на обычный камень. Ситуация не из тех, когда можно заняться неспешным осмотром находки. Торопливо сунул в инвентарь, потом разберется.

Проплыл еще немного, снова нырнул. Ничего не нащупал, кроме того же ила. Вновь поплыл в прежнем направлении, пытаясь ориентироваться по свечению сверху.

И тут послышался новый звук. Жутковатый скрежет, бьющий по ушам. Сила его оказалась такова, что даже в воде толчки ощущались. Дарк даже не сразу понял, что это тот самый «вздок великана», но еще более механический и сильный, чем тот, который прогремел перед началом слива.

Похоже, он находится возле источника.

В и без того темном пространстве начало темнеть еще сильнее. Подняв голову, Дарк вместо светящегося круга увидел подобие убывающей луны. Причем убывала она стремительно. Несколько секунд, и отблески от лишайников погасли. Он оказался в абсолютном мраке.

Механический вздох затих, а в следующий миг случилось неожиданно страшное и быстрое. Уши успели уловить что-то похожее на хлопок, и тут же Дарк вскрикнул, сам себя не слыша. Да и не факт, что хотя бы звук успел издать. Голова взорвалась от боли. И это не фигура речи, с ней действительно случилось нечто, прежде ни разу не испытанное. Как и с грудью, и с прочими частями тела. Будто за одну секунду палач, уровнем куда выше Паука, провел серию из тысяч ужаснейших пыток.

Смерть, конечно, быстрая, но не сказать что приятная.

Зато можно точно сказать, что непонятная.

Так странно Дарк здесь еще ни разу не умирал.

### Глава 3 ВОДНЫЙ СТОЛЬ

Разблокированные параметры персонажа: нет

Вы погибли.

Внимание! Выбрана последняя точка воскрешения (автоматическая привязка). Вы находитесь в локации Отстойник, первый ярус Перевернутой пирамиды. Древнее место, опасное и полное тайн. Никто не знает, где оно располагается, и нет числа тем, кто хотя бы разгадать эту загадку. Ведь тот, кто пройдет испытание Перевернутой пирамиды, сможет получить великую силу.

До воскрешения осталось 10 секунд. 9 секунд...

Открыв глаза, Дарк, пошатываясь, подошел к ближайшему древесному стволу и присел на его основание. Умирал он уже далеко не в первый раз, но так и не научился вскакивать полностью бодрым. Почти всегда требовалось несколько секунд, чтобы прийти в себя.

И чем хуже смерть, тем больше времени приходилось на это затрачивать.

Оглядевшись, убедился, что оказался шагах в двадцати от того места, где впервые появился. То есть игра привязала его именно к этой точке, напрочь проигнорировав тот факт, что примечательных объектов, выбивающихся из фона, здесь нет. Плюс в логе прямо указано на автоматизм создания точки вос-

крещения. Очевидно, игрок здесь ничего не решает и потому не сможет вернуться с вышележащего уровня на нижележащий.

Хотя кому это надо в испытании, где двигаться полагается строго наверх?..

С логом воскрешения все понятно. А вот лог смерти интереснее. С таким Дарк сталкивается впервые.

Столб воды наносит вам 997 928 единиц урона. Получен критический урон — баротравма среднего уха. Получен критический урон — баротравма легких. Получен критический урон — баротравма пищеварительного тракта. Получен критический...

Да уж, накритовало здорово. А урон не просто впечатляет, он шокирует. Чуть-чуть до миллиона недотянуло. Учитывая, что у Дарка персонаж нулевой, с жалкими пятьюдесятью хитпойнтами, он остался должен колоссальную сумму очков жизни.

Продолжая изучать пространный перечень повреждений, полученных при единственной атаке от противника по прозвищу «столб воды», Дарк заодно вспоминал все, что происходило с ним на нижнем ярусе Отстойника.

От зрения там толку было, прямо скажем, мало. Он ничего не мог сказать о форме помещения, а из размеров приблизительно установил лишь высоту. Если верить глазам, светящийся круг располагался на расстоянии от десяти до двадцати метров от дна. Точнее при таком освещении в сложившейся ситуации не определишь. Ощущалось, что пространство внизу обширнейшее, но это впечатление субъективное. В тамошнем мраке разве что кричать да эхо послушать можно. Вот только рев низвергающейся воды не позволит проводить акустические опыты. Ну а на все прочее не было времени, слишком уж быстро Дарка убило.

Слух помог немногим больше зрения. То есть ничего не дал. Рев воды да близкий грохот исполинского механизма. С водой — все понятно, с механизмом — не все. При первом срабатывании опускается крышка в круглом зале. Но что происходит при втором?

Неясно.

Осязание могло что-то подсказать, если бы Дарк добрался до стены. А так, он лишь дно кое-как исследовал на очень огра-

ниченном участке. Установил, что оно не похоже на то, которое вверху. Ил какой-то не такой, слишком липкий, да еще и комковатый. Песок в нем не ощущается. Однако судить об этом по одной локальной области нельзя. Ведь наверху ситуация с донными осадками неоднозначная, почему бы и там она не повторилась?

Запах? Пахло чуть необычно. Но в чем именно состоит эта необычность, Дарк сказать не мог.

Как ни странно, интересную информацию выдали вкусовые рецепторы. Свалившись с водопада и сражаясь с потоком бешущей воды, пришлось невольно испробовать ее на вкус. И вкус этот оказался солоновато-горьковатым. Может, конечно, она и наверху такая, но, глянув под ноги, Дарк решил, что эту муть пробовать не станет.

Уж больно его напрягает ее происхождение. Хоть и не воняет, но навеивает мысли о канализационных стоках.

Забравшись в инвентарь, вытащил единственную материальную находку, которую счел заслуживающей размещения в одной из ячеек. Тогда, на нижнем ярусе Отстойника, он даже не понял, что это, зато теперь рассмотрел прекрасно.

Гроздь раковин. Что-то наподобие мидий, самая большая из которых чуть недотягивает до пары ладоней, а самая мелкая едва на половину мизинца тянет. Росли они не на камне, а фактически друг на дружке. В центре сrostка, меж створками, набилась плотная грязь, или, скорее, глина серовато-желтого цвета.

Глубоководная устрица. Живое существо. Источник питательного мяса и перламутра. Обитатель больших глубин, недоступных простым ныряльщикам. Такие раковины иногда находят в чреве морских чудовищ, поднимающихся из глубоководных впадин, чтобы сеять ужас и смерть. Это почти единственный способ добычи таких устриц. Можно продать ее тем, кому интересна кулинария или прочие профессии, где может пригодиться редкий моллюск. Возможно, вам даже дадут за нее неплохую цену. Но если хотите заработать по-настоящему, попробуйте сами открыть раковину. Есть шанс, что вам достанется редчайшая разновидность жемчуга, плюс вы обзаведетесь прочими ингредиентами. Но учтите, что панцирь таких устриц весьма крепок. Вам потребуется прочный инструмент для раскрытия створок.



Примечательный набор: соленая вода, странный запах, смерть от гидростатического давления столба воды, да еще и устрицы, которые не водятся на мелководье. Получается, Дарк оказался на такой огромной глубине, что это его убило.

Как такое могло произойти?

А очень просто. Нижний ярус Отстойника — это шлюз. В него каждые двенадцать часов переливаются скопившиеся стоки. Дальше крышка в круглом зале наглухо закрывается, после чего открывается другой выход, ведущий за пределы пирамиды. И там, за ним, море.

И это море — глубокое. Сколько там может быть метров? Допустим, вся пирамида, кроме ее основания, которое обращено кверху, находится под водой. Если брать Отстойник за эталон высоты одного уступа, выйдет приблизительно метров двадцать пять, без учета толщины стен. Умножить на девяносто девять — получится два с половиной километра.

Чертовски много даже для дорогуших атомных субмарин, их там раздавит, как консервные банки. Человек в этом плане куда лучше защищен, потому как большей частью состоит из несжимаемой жидкости. Однако в его теле существуют полости с воздухом, а вот они, увы, сжимаются легко. Фатальные явления такого процесса до некоторого предела можно сгладить плавным наращиванием давления. Но в случае с Дарком скачок свершился в одно мгновение. Все воздушные полости в теле повели себя так, как ведет себя воздушный шарик, когда на него усаживается человек. Лопнули, едва приоткрылась вторая створка шлюза и в нижний ярус рванули морские воды, увлекая за собой донные осадки.

Вот так, наверное, внутрь и попала гроздь раковин. Странно, конечно, что моллюски не взорвались от перепада давления, когда оно на нижнем ярусе выровнялось с давлением на верхнем. Но ведь это игра, не надо придирааться к отдельным моментам, не совпадающим с реальностью.

К тому же эти моллюски могут быть какими-то особенными. Есть вариант, что они при сомкнутых створках держат внутреннее давление сколь угодно долго. И тогда Дарк, разрушив раковину, устроит взрыв в тот же миг.

В описании, правда, нет ни слова об этой опасности. Но Экс — не то место, где предусматривают все ситуации, выписывая пространственные логи по каждой мелочи.

Для интереса забравшись на игровой форум, нашел единственное упоминание глубоководной устрицы. Игрок невысокого уровня обнаружил сразу две раковины при разделке гигантского кальмара. Дохлую тушу вынесло на мель, где он ее и приметил. По комментариям большинство отписавшихся вообще не поняло, о чем речь, а немногие знающие неистово завидовали, подтверждая редкость находки и ее возможную ценность. Она — что-то вроде лотереи. Некоторым счастливицам достается жемчужина, но в большинстве случаев — пшик.

Даже если в каждой из раковин окажется по две-три элитных жемчужины, Дарку от этого ни холодно ни жарко. У него ведь нет ни инструментов, ни оборудования, ни материалов для ювелирных работ. Банальный горн не из чего соорудить.

Да даже сделай он горн, где взять уголь? Древесина, сгнившая до состояния сырой трухи, не годится.

Отделив самую крупную раковину от прочих, вновь прочитал по ней информацию. Оказавшись в одиночестве, она, помимо прочего, обзавелась теми же свойствами, что и обычный камень.

А это уже — вариант.

**Внимание! Личная победа! Зеленая лягушка убита! Слабый моб. Уровень — 0. Уровень ощущений локации — 40%. Уровень ощущения личный — 90%. Получена 1 единица прогресса. Получена 1 единица свободных очков прогресса. В схватке значимую роль сыграли следующие навыки: меткость.**

**Распределение очков прогресса:**

**меткость — 1**

Да, глубоководные устрицы, при всей их потенциальной ценности, могли выступать как банальнейшие метательные снаряды низового уровня. Если вспомнить начало игры, именно бросками самых невзрачных камней Дарк начал воевать с животным миром Экса.

Но тут иные условия. Ракушек мало, перспективы их добычи, мягко говоря, туманные. Одну он уже едва не потерял, ее пришлось минут десять выискивать в мутной воде после неудачного броска. После этого поумнел, работал только с самой минимальной дистанции и не сильно замахивался.

Еще одно изменение условий заключалось в том, что игра по-прежнему учитывала не текущий уровень Дарка, а истори-

ческий. У него он ровно двухсотый, а это значит, что ему полагается начислять свободные очки прогресса.

То есть уничтожая ни в чем не повинных квакушек, он сможет не только поднимать меткость, а и собирать опыт для поднятия прочих навыков.

Одна лягушка — одно свободное очко. За вычетом меткости остается тридцать пять навыков. Получается, убив триста пятьдесят лягушек, Дарк на каждый из них сможет закинуть по десятке. Это даст ему первый реальный уровень и приподнимет каждую из характеристик. Персонаж усилится так, как не сможет усилиться за прохождение нескольких ярусов Пирамиды.

Но лягушек слишком мало. Во всем Отстойнике может столько не набраться. Придется выискивать каждую, а затем ждать восстановления популяции. Они ресаются быстро, это ведь низовые mobs, но все равно время требуется. Можно не один день потратить на то, чтобы перебить все триста пятьдесят.

Однако здесь водятся и mobs поинтереснее. Дарк насчитал три разновидности гигантских прямоходящих амфибий. Плюс, по словам Лесного Бизона, где-то по ярусу бродит кто-то вроде босса — хранитель бонусного ключа. Справиться с ним трудно, но кто знает, может, это несложно, если приподнять перса.

Для начала стоит попробовать расправиться с кем-нибудь пострашнее лягушки. Бизон уверял, что mobs здесь приличные для нулевки, но пока сам не проверишь — не убедишься.

Как показала практика, его рассказ о нижнем ярусе Перевернутой пирамиды был неполным.

## Глава 4 ПРОБА СИЛ И УМНАЯ ИДЕЯ

### Разблокированные параметры персонажа: нет

На первые два броска моб не отреагировал. Ну еще бы, ведь Дарк промахнулся. Увы, прежняя меткость осталась в прошлом, у него сейчас даже в упор не всегда получается попадать, хотя навык поднял на квакушках уже до двойки. Всего-то и понадобилось — зашибить три десятка.

Первую ракушку отыскал быстро, а вот со второй замешкался. Моб успел скрыться в переплетении гнилых стволов, и Дарк с трудом его догнал. А затем бросил устрицу слишком поспешно, толком не примеряясь. Потому что видел, что в случае промаха она улетит под стену, а там очень мелко, не потеряется.

Повезло — попал.

**Вы нанесли урон малому жабоиду Отстойника — 1 единицу.**

Да уж — негусто.

Но ведь это только начало.

Моб, схлопотав устрицей по спине, тут же распрощался с миролюбием. Резко развернулся и устремился на обидчика, неплохо сверкая круглыми глазенками.

Зажав в каждой руке по ракушке, Дарк встретил моба сдвоенным ударом со столь же ничтожным уроном. А вот ответ получился заметно более весомым. И болезненным, ведь уровень ощущения локации немалый, и расовая особенность Дарка продолжала работать, несмотря на маскировочные действия по скрытию этой самой расы. Можно было, конечно, и стартовое свойство изменить, но игра предоставила не так много возможностей, все выбрать не получалось. Вот и пришлось кое-чем пожертвовать.

Еще несколько обменов ударами, и Дарк понял — придется сваливать. Математика хит-пойнтов складывается в пользу противника, размен откровенно неравноценный. Если все оставить так, как идет, дело быстро завершится болезненным проигрышем.

И Дарк, отскочив, припустил прочь, громко шлепая по воде. И даже заметно оторвался в первый же миг, потому что никто его не преследовал.

Но, оказывается, у низкорослого моба была на этот счет иная идея. Он среагировал оперативно, вот только шлепать за Дарком не стал. Вместо этого поднапрягся и прыгнул вслед. Хорошенько прыгнул, как и положено несомненному родичу обычной лягушки. Метко прилетел Дарку на спину, с ходу врезав когтями и передних и задних лап. Да еще и завалить сумел ударом не такого уж массивного тела.

Дарк получил крит — кровотечение из раны на шее. Оно быстро высасывало из него жизнь, но двигаться не мешало. Перевернувшись на бок, кое-как подмял моба под себя, задумав по-

ломать ему хребет борцовским захватом. Но тварь чересчур скользкая, сомкнуть ладони не получилось. К тому же телосложение нечеловеческое и силы столько, что гадина легко вывернула верхние конечности и врезала одновременно обеими по лицу.

Дальше долго мучиться не пришлось. И десяти секунд не прошло, как Дарк отправился на воскресение.

Ну что же, зато не пришлось долго бегать, как от давнишнего бобра...

Присев на уже освоенное подножие гнилого ствола, Дарк призадумался. Мысли веселыми не назвать. Он сейчас понять не мог, как Лесной Бизон качался здесь на мобах. Это ведь звери не хуже бобра, в свое время попившего немало крови. Причем этот был далеко не из самых крупных, но не предоставил ни единого шанса на победу.

Что дальше? Подкачать навыки на лягушках и попробовать взять реванш? Но у него на тридцать мелких земноводных ушел час. И при этом он вычистил самые удобные и богатые уголья, а тут их не сказать чтобы много. Если брать в среднем — хорошо если пару сотен за сутки сможет успевать. То есть придется потратить пару дней только на набор первого уровня. А это не такое значительное усиление, чтобы рассчитывать на победу. Значит, придется качаться дальше.

А дальше все станет еще хуже. До второго уровня Дарк будет карабкаться три дня, до третьего еще четыре. То есть неделя уйдет на то, чтобы поднять параметры на высоту, с которой можно попытаться повторить бой. И нет сомнения, что победа дастся дорогой ценой.

Если вообще дело сведется к победе...

Ну да, ведь даже на третьем уровне Дарк не станет грозой Отстойника. Ведь у него нет ни умений, ни успехов, ни оружия. А это главное, что делает персонажа опасным.

Так уж задумана игра, что голыми и неумелыми руками здесь делать нечего.

Обидно получается. Ведь стартовые условия у Дарка куда получше, чем у Лесного Бизона. Да, по навыкам и характеристикам оба начали одинаково, но разница кроется в другом.

**В случае если вы выберете прохождение девяносто девяти ярусов Перевернутой пирамиды, вы сможете без ключей полностью извлечь из Копилки пять параметров: разблокированный инвентарь, ремес-**

ленный навык — познание, свободные очки ремесленных профессий, свободные очки уровней мастерства, общую репутацию.

Внимание! На первом ярусе Пирамиды вам доступны лишь три параметра из пяти. На десятом вы сможете извлечь четвертый. На двадцатом уровне — пятый. Все прочие параметры вы сможете использовать только на общих основаниях.

Такой вот системный бонус за то, что вместо нормальной локации проблемного игрока забросили черт знает куда. Ничего относящегося к повышению боевых свойств персонажа не предложили. Да еще и принуждали, ненавязчиво, сделать неприятный выбор.

Да он при любом варианте неприятный...

Итак, Дарк может выбрать прямо сейчас три оставленных ему «пирожка» из пяти. Точнее — два. Увы, но инвентарь он уже разблокировал, потому как изначально счел, что это самое полезное из предоставленного. И не прогадал, решение себя уже окупило. Именно благодаря ему он сумел сохранить единственный добытый трофей — ракушки.

Это — бонус. Во встроенном инвентаре двадцать мест для крупных предметов или определенного количества мелких. Все, что в нем хранится, Дарк сможет протащить на следующий уровень, это добро не вспыхнет при соприкосновении с пылающим овалом выхода.

Но инвентарем череп жабоида не проломишь. Как, впрочем, и остальными доступными бонусами. Репутация здесь не имеет смысла, а все прочее относится к ремеслу. То есть ни разу не боевое.

Нет, Дарк, конечно, рад смастерить что-нибудь, чем можно хорошенько отоваривать местных мобов. Или выковать доспехи против них. Лук со стрелами — тоже сгодятся. Но из чего все это делать? Тут нет ни материалов, ни условий.

Получается, в Отстойнике все бесполезно. Кроме разве что инвентаря.

Хотя и он, надо признать, только для хранения устриц пригоден. А это в данных условиях не более чем заменители камней при охоте на смехотворных лягушек. Да — польза есть, но не сказать что очень большая. Ведь при желании можно уничтожать эту мелочь большими кусками гнилой древесины.

Против квакуш — вполне достаточно. Один-два броска столь никчемный «снаряд» выдержать должен. Потом, конеч-

но, труха останется, но это не страшно, ведь новый добыть не сложно.

Что же тут придумать...

Что?..

Будь у Дарка приличный горн, можно попытаться сделать искусственные камни из спекшегося песка. Дабы не тратить время на поиск потерянных устриц.

Стоп! Ну-ка...

А ведь это идея! Прекрасная идея!

Как же он раньше до этого не додумался. Да уж, правду говорят, что все гениальное просто.

Песок, натасканный в ладонях из с трудом вырытой на мелководье ямы, был грязен и лепиться в шары отказывался. Добавление ила чище его не сделало, и, увы, пластичности не прибавило. Все эксперименты с пропорциями приводили к одинаково печальному результату.

Дарк пустил в дело новые ингредиенты: древесную труху, мох и лишайник. В ход пошла даже трубуха лягушек: шкурки да косточки.

С тем же результатом.

Дарк с грустью посмотрел на десятки расплзающихся лепешек, выложенных на основании древесного ствола. Что ни делай, а получают лишь они.

Ну и?.. Что он еще не попробовал? Может, наломать ногтями каменной крошки? А смысл? Ведь на один опыт ее понадобится столько, что неделю работать придется. И почти нет сомнений, что результат не порадует. Разве стоит оно того, чтобы потратить столько времени?

А если не ногтями, если ракушками?

В голову пришла новая идея.

Нет, Дарк не принялся стучать устрицами по твердым поверхностям. Вместо этого достал гроздь, уже лишившуюся пары раковин, и соскреб всю глину, которая на ней была. Набралось немного, из нее получилось слепить комок размером с крупный грецкий орех.

Он разделил добытое пополам, а одну из половинок — еще на пару четвертинок. Скатал шарик из большого куска, из второй четвертинки сделал еще один, смешав ее перед этим с песком. В третью добавил щепотку древесной трухи.

С результатом работы проследовал к выходу. Здесь Дарк проделал опыт, который перед этим устраивал ради забавы. Проверил еще раз. Аккуратно закинул в самый низ пылающего овала кусок гнилой древесины. Тот тут же вывалился назад, рассыпаясь на дымящийся пепел. Складывалось впечатление, что там, за огненной преградой, располагается наклонная поверхность, по которой, если действовать осторожно, предмет закатится назад.

То есть то, что от него осталось.

В принципе, если представить, что это путь наверх, — логично, что оттуда прилетает сюда.

Шарик из глины не сгорел дотла. Он выкатился назад, раскаленный и дымящийся. И катился столь бойко, что пришлось его остановить при помощи ракушки. Дарк опасался, что, достигнув уреза воды, он не выдержит перепада температур и развалится.

Шарик из прекрасной керамики. Класс: примитивный. Кусок редкой глины, которому придали правильную форму и обожгли в горниле идеальным пламенем. Может использоваться как снаряд для метательного оружия. Базовый урон:  $1 \times (1 + \text{физическая сила})$ . Требуемый уровень: не требуется. Ориентировочная цена: найти покупателя на такое изделия вам будет крайне сложно. Но если у вас найдется мешок таких шариков, можно попытаться предложить их тем, кто делают первые шаги на поприще овладения искусством обращения с пращой.

Результат не сказать что впечатлил, но и не разочаровал. Дарк получил именно то, на что и рассчитывал. Да, у него нет пращи, и сделать ее не из чего. Но можно и вручную бросать, для лягушек этого вполне достаточно.

Главное — начало положено. У него есть возможность делать искусственные камни. А там уже можно думать над перспективами развития.

Но он еще не все опыты проделал.

Шарик из смеси песка и глины привел к схожему результату. Только игра назвала его «шариком из непрозрачного стекла». В остальном описание один в один, разве что намекнула на возможность использования для производства самых никчемных украшений.



А вот последний вариант сумел-таки удивить. Смесь песка, древесной струхи и глины выдала лучший результат из трех.

Шарик из очень мутного непрозрачного стекла. Класс: улучшенный. Прекрасный шарик, изготовленный с применением редкого сырья и сплавленный в горниле идеальным пламенем. Может использоваться как снаряд для метательного оружия. Базовый урон:  $2 \times (1 + \text{физическая сила})$ . Бонусы предмета: меткость +1, дальнобойное оружие +1. Требуемый уровень: не требуется. Ориентировочная цена: найти покупателя на такое изделие вам будет не так уж сложно, но в лучшем случае выгадаете мелкую монетку. Но если у вас найдется мешок таких шариков, можно попытаться предложить его тем, кто делают первые шаги на поприще овладения искусством обращения с пращой. И даже мастера, возможно, не откажутся, если не станете задирать цену. Начинающие ювелиры тоже могут стать вашими заказчиками. Но вам следует задуматься о значительном повышении чистоты изделий.

Слово «редкое» игра при всех трех попытках подсовывает. В принципе, ничего странного в этом нет, если предположить, что такая глина встречается на глубинах не меньше двух с половиной километров. Вряд ли находится много охотников доставать оттуда сырье для недорогого стекла и столь же дешевой бытовой керамики. Это ведь почти монопольные отрасли использования таких полезных ископаемых. Ну и строительство, разумеется, однако туда должны идти материалы подешевле.

А вот класс предметов — вопрос поинтереснее.

На заре занятий ремеслом у Дарка из ста предметов девяносто девять получалось одного и того же класса. Точнее — даже без него. Они так и назывались — бесклассовые. Это объяснялось тем, что как мастер он тогда из себя ничего не представлял.

Да и в остальном был нуль нулем.

С ремеслом в Эксе чуть проще, чем с основными параметрами. Всего существует двадцать восемь навыков, сгруппированных в восемь профессий.

Например, в профессии горное дело всего два навыка. Подняв их на единичку, получаем первый уровень профессии. На двойку — второй. И так далее. Подняв до единички все восемь профессий, получаем первый уровень мастерства.

Уровни навыков влияют на разные параметры. Например, с повышением металлургии можно быстрее выплавлять слитки

из руды, затрачивая на это меньше расходных материалов: древесного угля и прочего. В целом их повышение полезно, да и неизбежно, ведь если навыки не растут, профессии тоже стоят на месте.

В чем плюс прокачки профессии? Если брать ту же металлургию, увеличиваются шансы удачной плавки, как и возможность получить дополнительные слитки из того же количества руды. Или, допустим, при ковке оружия чаще получается положительный результат, а не груда хлама, из которой только и можно что спасти часть материалов.

Главный показатель — уровень ремесла. Это все равно что уровень персонажа, только относится к созидательному труду. Чем он выше, тем выше шанс соорудить что-то улучшенное, а не безликий предмет без уровня. И еще персонажа могут начать уважать некоторые НПС, что иногда весьма кстати.

Всего в игре десять классов предметов: без класса, примитивный, простой, улучшенный, отличный, редкий, раритетный, легендарный, эпический, божественный. На нулевом уровне мастерства шанс создать вещь без класса составляет около девяноста девяти процентов, а вот на сотом он падает процентов до десяти в пользу изделий более высоких классов.

Однако следует учесть, что шансы эти непонятно как высчитаны и описывают картину слишком усредненно. Очень многое зависит от уровня создаваемого предмета и качества сырья, затрачиваемого на производство. Сделать что-то хорошее из бросовых материалов непросто даже прокачанному мастеру, зато, используя всяческие редкости, даже новичок способен частенько выдавать что-то стоящее.

Дарк разблокировал свободные очки мастерства и профессий. Перед тем как начать работу, повысил именно те профессии, которые требовались. Условно повысил, ведь эти очки можно перебрасывать куда угодно в любой момент. С мастерством никакие манипуляции не требовались, игра теперь считала, что оно семнадцатого уровня. Повезло столько набрать за всяческие достижения.

То, что все навыки — по нулям, сказывается плохо, но прочие цифры этот минус перевешивают. Да и глубоководная глина и труха местной древесины — редкое сырье. Потому все попытки обошлись без неудач и класс предметов порадовал.

Но ведь это только проба сил. Кто знает, не получится ли изготовить что-нибудь действительно ценное? То, с чем можно бросить вызов жабоидам.

Вот только сырья не осталось. Дарк на эти опыты израсходовал всю глину. Ее и было всего ничего.

Но руки помнили, что среди рыхлого ила, который покрывал дно нижнего яруса Отстойника, встречались плотные образования. Очень может быть — та самая глина. Именно на таком субстрате поселилась колония устриц, и когда ее при открытии шлюза увлекло течением, влетела в Пирамиду, прихватив с собой немного глубоководного сырья.

Не может быть, что это единственный образец. Должна быть еще. Ведь работа такого механизма в сочетании с морскими течениями и деятельностью обитателей глубин должна раз за разом приносить в недра яруса порции донного материала. Именно он, перемешанный с тем, который сливается сверху, завалил все дно.

Надо лишь спуститься и достать.

Дарк посмотрел на системный таймер и скривился, непроизвольно потрогав уши. До начала отлива всего ничего осталось.

Как ни печально, но пришло время умирать.

Остается надеяться, что на этот раз он позволит морю раздавить себя с куда большей прибылью.

## Глава 5 ПЕСОК, ГЛИНА И ПВП

Разблокированные параметры персонажа:

Свободные уровни профессий: 143

Свободные уровни мастерства: 17

Ни малейшего намека на пособия по выплавке стекла и обжигу керамики на форуме игры Дарк не нашел. То есть они встречались, конечно, но речь шла не о таком стекле. Очень может быть, что он первый, кто начал использовать синюю глубоководную глину. Именно так назывались комки, которыми он забил инвентарь перед тем, как распахнулась внешняя створка шлюза.

Эксперименты продолжал с шариками. Это не требовало больших затрат сырья, предоставляло метательные снаряды и рисовало наглядную картинку процесса. Экспериментируя с соотношением глины, песка и древесной струхи, Дарк вскоре добился создания уникального материала, с чем его тут же поздравила система.

**Внимание! Вы открыли новый ремесленный материал! Низкокачественное стекло синих глубин. Можно попробовать применить в строительстве, гончарном деле и изделиях любой другой специальности, где оно согдится. Качество стекла низкое, поэтому оно не слишком прочное. Но есть намеки на то, что повышение качества способно раскрыть удивительнейшие свойства этого материала, что позволит применять его в самых неожиданных областях. А именно там, где требуется высокая стойкость и способность держать потрясающе острую заточку.**

Ни один игрок за всю историю Экса не создавал низкокачественное стекло синих глубин! Вы получаете 1000 очков прогресса к познанию. Бонус — плюс один уровень к любому ремесленному навыку. Личный справочник ремесленника с открытыми вами новыми материалами можно предъявить в лиге ремесленников, получив за это вознаграждение от руководства лиги. Поздравляем! Совершайте новые открытия, это щедро вознаграждается!

**Внимание! Бонус к познанию, как и прочее вами заработанное, при отказе от испытания Перевернутой пирамиды будет перемещено в копилку, и вы сможете все восстановить, начав игру заново новым персонажем.**

Учитывая то, что у нового материала вряд ли одна градация качества, у Дарка теперь есть шанс приподнять познание еще больше. Надо только выяснить, как сделать стекло чище.

Как ни странно, в этом помог почти бесполезный игровой форум. Именно там, в теме, посвященной обычному оконному стеклу, было упомянуто, что без добавки извести или ее заменителя ничего, кроме мути, не получается.

Из школьного курса химии Дарк смутно помнил, что известь получается путем обжига карбонатных горных пород. Ну а если брать условия игры, то, по идее, ее заменителем может выступить любой материал с высоким содержанием кальция.

И где такой взять? Даже если предположить, что стены Отстойника состоят из известняка, его еще надо как-то добыть.

Практика показала, что голыми ногтями это проделывать затруднительно.

Косточки лягушек не помогли. Дарк их все перевел, но без толку. Мох и лишайники тоже не сделали стекло чище. Добраться до требухи жабоидов он пока что не в силах, но надеялся в будущем непременно познакомиться с их анатомией.

А сейчас ему остался единственный доступный источник кальция — раковины, добытые при первом посещении нижнего яруса Отстойника. Портить их уже не жалко, ведь он обзавелся альтернативными метательными снарядами.

Для начала соорудил шар из мутного стекла диаметром около пятнадцати сантиметров. Затем расколол им одну ракушку за другой, применяя вместо наковальни пол перед выходом. Увы, но все попытки раскрыть моллюсков более шадящими методами не сработали.

В одной обнаружилась маленькая жемчужина. Естественно, глубоководная и редкая. За это игра даже подкинула к везению очки прогресса.

Бережно расходуя осколки раковин, Дарк тем же шаром один за другим размалывал их в труху, ставя эксперимент за экспериментом.

Вскоре он добился среднего уровня качества. Затем высокого и последнего — высочайшего. Ракушки действительно подходили для этого дела. Возможно, работали даже лучше, чем упомянутая на форуме известь. Ведь уровень этого материала значительно выше, чем уровень одной из самых распространенных пород, измененной при помощи обычного обжига.

Дальше подошел этап самого главного эксперимента.

Сырье Дарк отмерял тщательно. Благо игроки не слишком нуждались в измерениях, на глазок вполне можно работать, если не глупить. А при желании можно всегда вызвать полную информацию по тому, что держишь в руке, включая точный вес. И на этот раз он не поленился потратить время.

Обломков ракушек осталось немного, на вторую попытку их может не хватить.

Тщательно раскатал стеклянным валиком заготовку, обрезал ее обломком раковины, нанес грубое подобие узора на обе стороны. Получилось что-то несуразное, будто дети из пластилина попытались вылепить причудливый нож, но результат вышел не ахти.

Для игры это большого значения не имеет. Хоть вслепую лепи. Главное, мысленно представлять результат, и тогда есть шанс, что получится именно то, что требуется.

И чем выше уровень задействованной в работе профессии, тем выше этот шанс.

Как ни странно, в данном случае задействовался навык — ковка оружия, относящийся к профессии кузнечное дело. И это несмотря на то, что ковкого металла в заготовке ни грамма нет.

Все сто сорок три очка Дарк перебросил именно на эту профессию. И рассчитывал создать предмет без требования к уровню. Шансы на удачу тут чуть ли не к чистым ста процентам приближаются.

Если, конечно, из этого сырья вообще возможно создавать подобные предметы. Игра ведь не абсолютно все позволяет.

Вы создали предмет: прекрасный нож из стекла синих глубин. Получено очков прогресса — 428. Получено свободных очков прогресса ремесленных навыков — 107.

Распределение очков прогресса:

Случайные предметы — 71

Ковка оружия — 357

Внимание! Вы первый, кто создал это оружие в новой истории Экса! Поздравляем! Бонус: 1250 свободных очков прогресса к ремесленным навыкам, +1000 очков прогресса к ковке оружия, +750 очков прогресса к везению, +250 очков прогресса к харизме. Личный справочник ремесленника с созданным вами новым предметом можно предъявить в лиге ремесленников, получив за это вознаграждение от руководства лиги. Поздравляем! Совершайте новые открытия, это щедро вознаграждается!

Судя по логам, неудачи не случилось. Дарку действительно удалось из глины, песка, древесной трухи и обломков ракушек сотворить что-то посложнее банальных шариков.

А вот что именно получилось — надо посмотреть.

Прекрасный нож из стекла синих глубин. Физическое оружие, легкое оружие. Класс: улучшенный. Превосходное стекло познало истинное пламя. Оно изготовлено с добавками перламутра, известняка редких раковин и глубоководной глины. Рука мастера породил

ла короткий клинок, способный перерубить волос хоть вдоль, хоть поперек. Можно использовать в быту и как оружие ближнего боя. Клинок можно отравить, зачаровать, усилить и подвергнуть всем прочим манипуляциям, ведь его стекло способно выдержать многое. Требуемый уровень: 1. Бонусы предмета: +3 к уклонению от физического урона, +2 к реакции. Прочность: 26/26. Базовый физический урон:  $5 \times (1 + \text{физическая сила})$ . Текущий физический урон:  $5 \times (1 + \text{физическая сила})$ . Ориентировочная цена: можно предложить коллекционеру или просто любителю красивых вещей. Вряд ли у вас получится заинтересовать этим ножом воинов. Они люди практичные и потому понимают, что даже самое прочное стекло может подвести в бою против хорошо защищенного противника.

На призы за создание этого поблескивающего чуда из светлого-синего стекла жаловаться грех. Одно лишь то, что о паре основных навыков теперь можно не думать вообще, существенно облегчает жизнь.

Сам нож тоже смотрится симпатично, смущает лишь требование к уровню. Ведь Дарку еще немало лягушек придется перевести, чтобы до первого добраться.

Или попробовать ускорить процесс, выбирая добычу посерьезнее.

Правда, разница не настолько велика, чтобы опасаться критично высоких штрафов. В этом плане смущает разве что материал ножа — даже самое качественное стекло, по идее, уступает стали. Значит, при несоответствии уровней персонажа и оружия шанс его сломать значительно возрастает. Однако жабоиды не выглядят защищенными противниками. Скорее наоборот. Шкура слизистая, кажется непрочной. Только у самых крупных она грубеет, покрываясь заостренными бородавками. Но ведь с такими особями можно не связываться или выходить на них, когда прокачаешься.

В общем, надо пробовать...

Раздумья прервал странный звук. Такой здесь до этого эхом разносился при передвижении Дарка. Но сейчас он стоял на месте перед выходом, значит, дело не в нем.

Обернувшись, увидел, как из глубин коридора показался человек — невысокий чернявый парнишка. Судя по острым ушам и бледной коже, или какая-то разновидность эльфов, или плод их греха с другой расой, оставившей от себя несколько характерных черт внешности.

Дарк настолько привык к одиночеству, что даже обомлел на миг. Забыл, что он не в Эртии, а в локации, доступной для всех желающих.

Точнее — для тех, кому не повезло в лотерее.

Наверное, игроки здесь появляются нередко, но так как обычно Дарк держится вдали от выхода, ни разу с ними не пересекался. А сейчас ему пришлось чуть ли не поселиться перед пылающим овалом. Удивительно, что до сих пор оставался в одиночестве. Должно быть, у лотереи сегодня неудачный день.

При виде Дарка игрок припустил быстрее. Он и до этого двигался суетливо, а сейчас вообще побежал, будто прищипленный. При этом на ходу странно размахивал руками. Складывалось впечатление, что разминается перед физическими нагрузками. А это как-то нехорошо выглядит, навеивает мысли определенного характера.

Поднявшись, Дарк торопливо припрятал в инвентарь все, что могло выдать его занятия ремеслом. А отходы производства, оставшиеся перед выходом, ногой растер, костеря себя последними словами за разгильдяйство. Впредь надо запомнить, что нельзя оставлять следы своих опытов.

Он не намерен оповещать игровое сообщество о том, что в Отстойнике завелся мастер на все руки. Если уж придется выдать сей факт, это можно сделать попозже, когда он станет куда более подготовленным к превратностям игры.

Незнакомец, подскочив, вскинул сжатые в кулаках руки и начал скакать туда-сюда, будто боксер на ринге. При этом он воскликнул:

— Флаг!

Дарк было недоуменно поморщился, но вспомнил форум, ведь там про флаг частенько упоминалось. Так игроки в подобных проектах называют атакующий статус. Его получает персонаж при нанесении любого ущерба другому персонажу, будь то урон по мане, жизни или бодрости, или просто дебаф. Это называется «флагнулся». Ник в информации по игроку при этом временно меняет цвет. И пока режим не вернется к нейтральному, что может занять приличное время, тебя может прикончить любой желающий. Если нет каких-либо особых ограничений, такой слив не снизит репутацию у победителя.

— Ты что, подражаться хочешь? — уточнил Дарк.

— Флаг! — вновь воскликнул незнакомец и с силой заехал ему кулаком по плечу.



Неплохо для нулевки врезал, аж одну единичку снес.

Ну раз хочет драку, он зашел по правильному адресу. Даже интересно, к чему приведет победа над игроком. Глядишь, откроются новые возможности для роста.

Увернувшись от второго удара, Дарк заехал в ответ, снеся такую же единичку.

— Один-один! — радостно воскликнул противник, обрушивая в ответ целую серию ударов.

Это он зря так разошелся. Игра, конечно, не реальность, но навыки, полученные в жизни, можно применять и в Эксе. Те, которые Дарк зарабатывал и оттачивал в виртуальных схватках на аренах, — тоже сгодятся. А там он чем только не дрался, в том числе и голыми руками.

До жестокой смерти.

Блок, уклонение, уход, расчетливая контратака. Крутануться, заставляя противника передвигаться с таким расчетом, чтобы тот угодил ногой в скрытую под водой ямку. Дарку здесь все известно, а этот любитель подраться ничего не знает.

Вот он наконец оступился, потерял равновесие. Дарк, ожидая именно этого, подскочил, ловко захватил шею. Не пытался действовать через силу, просто чуть помог пареньку пригнуться, после чего от души, снизу вверх, заехал коленом в лицо.

**Вы нанесли критический урон игроку Яриману — 2 единицы. Яриман ошеломлен.**

Пользуясь моментом, Дарк повторил такой же удар, после чего завалился, увлекая противника за собой с таким расчетом, чтобы принять его на ногу и, выпрямляя ее, закинуть агрессивного новичка в арку выхода.

Прием почти получился. Увы, но Яриман не захотел улетать на следующий ярус, замахал конечностями, из-за чего вписался лбом в край овала. Но удар вышел знатный, тот упал жестко, не пытаясь сгруппироваться.

А Дарк, подскочив, пнул в голову с такой дурью, что сам себе единичку снес, травмировав незащищенную ногу. Но противнику пришлось куда хуже. Он схлопотал повышенный урон и еще одно ошеломление. Это позволило врезать ему по башке, уже не торопясь, расчетливо, что и поставило точку в поединке.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<i>Глава 1.</i> Первые шаги . . . . .	5
<i>Глава 2.</i> «Ватерклозет» . . . . .	11
<i>Глава 3.</i> Водный столб . . . . .	16
<i>Глава 4.</i> Проба сил и умная идея . . . . .	21
<i>Глава 5.</i> Песок, глина и ПВП . . . . .	29
<i>Глава 6.</i> Раритет . . . . .	38
<i>Глава 7.</i> Удачно получилось . . . . .	44
<i>Глава 8.</i> А здесь повеселее... . . . .	53
<i>Глава 9.</i> Песочники девяносто восьмого . . . . .	59
<i>Глава 10.</i> Неравный бой . . . . .	65
<i>Глава 11.</i> Водные процедуры . . . . .	74
<i>Глава 12.</i> Ловчие сети . . . . .	83
<i>Глава 13.</i> Шестьдесят второй . . . . .	91
<i>Глава 14.</i> Новая работенка . . . . .	96
<i>Глава 15.</i> Хитрый ракурс . . . . .	103
<i>Глава 16.</i> Предпоследний . . . . .	114
<i>Глава 17.</i> Маленький филиал рая . . . . .	118
<i>Глава 18.</i> Звезда новостей . . . . .	131
<i>Глава 19.</i> Проба сил . . . . .	141
<i>Глава 20.</i> Преображение Дарка . . . . .	150
<i>Глава 21.</i> Слишком «мало» красного . . . . .	157
<i>Глава 22.</i> Станный форт . . . . .	169
<i>Глава 23.</i> Конфликты и ресурсы . . . . .	178
<i>Глава 24.</i> Зеленые бандиты . . . . .	185
<i>Глава 25.</i> Добыча и приемный пункт . . . . .	195
<i>Глава 26.</i> Хитрый план Холостяков . . . . .	205
<i>Глава 27.</i> Хитрейший план нубов . . . . .	214
<i>Глава 28.</i> Первая стена . . . . .	221
<i>Глава 29.</i> Пятая стена . . . . .	227
<i>Глава 30.</i> Интересное подкрепление . . . . .	235
<i>Глава 31.</i> Ивент для нового клана . . . . .	242
<i>Глава 32.</i> Очередное достижение . . . . .	255
<i>Глава 33.</i> Неизвестный язык . . . . .	261
<i>Глава 34.</i> Теневой лабиринт . . . . .	269
<i>Глава 35.</i> Ищущие . . . . .	281
<i>Глава 36.</i> И тут снаружи постучали... . . . .	287
<i>Глава 37.</i> Встречное предложение . . . . .	302