

Глава 26. Даже Смерти нужен сон.

Пока Сомн был занят, терроризируя Ядро Подземелья и обитателей Подземелья, используя их в качестве манекенов для испытания, мир снаружи отнюдь не стоял на месте.

По правде говоря, с того момента, как Сомн исчез с БПР прошло уже две недели. И за это время, благодаря телепатии, позволяющей передавать информацию мгновенно и на огромные расстояния, подобно лесному пожару распространялись новости.

Король Арсалана был убит Асторией. Его единственный наследник также исчез во время трагического события, известного как «Исчезающая Аномалия». Бесчисленные души исчезли в одно мгновение из столицы Арсалана, которая тогда называлась Аргентум за ее серебряные шпильки, построенные зоны назад, но, когда прибыли люди, чтобы узнать, что произошло, то они обнаружили, что город цел и вполне себе населен. Однако их родственники и старые знакомые исчезли, и вместо них в домах поселились чужие люди. Как будто все население города было заменено.

Когда жителей начали расспрашивать о смерти их короля, то ответ был один «Сон никогда не умрет, поскольку даже Смерти нужен сон.» А еще они называли свой город не «Аргентум», а «Инсомния» *

*Для не уловивших суть- Гептия в 21 главе назвала город «Инсомния» - «Бессонница». И назван он был так не спроста, поскольку мы помним, что Сомн это бог сна.

И в то же время стало известно о существовании Сомна- не как о человеке из плоти и крови, а как о древнем оружии массового уничтожения, созданном прошлыми цивилизациями. Они сравнили серебристое покрытие машины с тем серебром, из которого были сделаны шпильки Аргентума. Существование Сомна пугало Империю не так сильно, как то, что смерть короля могла освободить Вестника Разрушителя. И поэтому Императрица приказала Архлектору из человеческой Триархии и Божественному Мечу подготовить контрмеры. С помощью оставшихся двух богов Архлектор и Божественный Меч пробудили древнего хранителя

Империи. Его имя было «Серафим», Архлитор сообщил, что имя значит «Пылающий».

Отсутствие Гептии на церемонии пробуждения вызвало подозрения и под давлением вопросов Конклав Имперских Магов подтвердил, что звезда Гептии упала, но в небе появилась другая звезда. Гептия мертва и другой Бог присоединился к Пантеону Людей.

В Астории же царила паника из-за исчезновения Сомна. Они были на грани войны с соседними королевствами из-за убийства короля Финиана; они думали, что Сомн защитит их, но теперь он пропал. Они исследовали БПР вдоль и поперек, но не нашли ни одного следа «Голема». Все что осталось, это полная база передовых технологий.

Но это были не все плохие новости. Авантюристы, остатки прежних Сборщиков, тоже видели восхождение новых звезд, две из которых поднялись в ряды Героев и стали Чемпионами Триархии. Вместе с новыми Героями появились новые подземелья, открывающие миру доступ к новым Божественным и Древним сокровищам, а также к возможности быстрого повышения уровня. Были созданы новые «супергильдии», чтобы воспользоваться этими возможностями.

Однако, как ни странно, Конклав Имперских Астральных Магов утверждает, что существует три человеческих Героя- из которых один не был зарегистрирован у Авантюристов.

Мир никогда не был настолько опасен, но человеческое упорство- не только Людей, но и эльфов и остальных полулюдей- выросло из-за этого вызова.

<Истинное Прорицание>

Статус

Имя

Сомн

Уровень

47

Раса

Механический Бог

Класс

Герой

Титул

Машина, убивающая Богов

Здоровье

4450/4450

Мана

14330/18600

Аттрибуты

Физические

499

Магические

611

Ментальные

168

Технические

299

Духовные

0

Умения

Название

Ранг

Особенности

Магические глаза

A+

[Видимость элементов] [Видимость маны] [Видимость заклинаний]

Магическая емкость

B+

[Высокая магическая емкость]

[Быстрое магическое восстановление]

[Большая область покрытия]

Разрушение заклинаний

С-

[Разрушение магических символов]

[Изменение магических символов]

Понимание магии

В

[Анализ заклинания] [Анализ символов]

Магическая мощь

А-

[Магическое проникновение] [Магическое переписывание] [Магическое сжатие]

[Быстрое понимание]

Управление маной

C+

[Чувство потока]

[Сжатие маны]

[Генерация маны]

Мастер меча

B-

[Ловкость]

[Проворность]

[Мастер контратаки]

[Разрушительные удары]

[Обнаружение слабостей]

Теория Магии

D+

[Быстрый каст]

[Последовательный каст]*

*Каст- произнесение заклинания.

Название

Уровень

Прогресс

Магический рыцарь

32

62%

«Отставить отдых» Произнес сомн монотонным голосом. «Продолжайте действие: Призыв»

Ядро Подземелья непрерывно призывало монстров уже два дня кряду. Перерыв был только когда Сомн ел или спал. И то Ядру приходилось создавать пищу и воду для Сомна.

«Сомн, вы уже давно не получали уровень или опыт профессии» сказала Аркадия.

«И что?» Спросил Сомн, глядя на жрицу.

«Значит что вы настолько сильно переросли монстров в уровне, что просто зря тратите силы» объяснила девушка.

Сомн опустил лучевой меч. С тех пор, как он начал продвижение в профессии Магического Рыцаря, он научился тому, как можно оптимизировать оружие. [Сжатие Маны] позволило ему избавиться от символов [Слияние Маны] и [Усиление Маны]- мана, которую генерировал сам Сомн была намного мощнее. В первый раз, когда он пытался переделать свое заклинание [Лучевое Оружие], он использовал все символы: результатом был абсолютный хаос. Он не только чуть не лишился пальцев, когда попытался взять меч в руки, но и сдерживающие заклинания не смогли обуздать мощь луча маны, выпуская вихри маны в пол и потолок.

Дальнейшая оптимизация заклинания привела к навыку [Последовательный Каст], позволяя кастовать следующее заклинание еще до того, как закончился каст предыдущего. Это исключило необходимость наличия магических символов на первом круге заклинаний, которые связывают его со вторым кругом заклинаний. По сути он произносил два разных заклинания вместо одного с двумя магическими кругами. Это значительно упростило дело.

И наконец [Генерация Маны] позволил ему понять, как извлекать ману из окружения, вместо эфира, что позволило избавиться от символов сбора и трансмутации эфира, но это будет работать только в местах, где достаточно высокая концентрация маны.

В итоге, его лучевое оружие после двух дней оптимизации стало на порядок мощнее того, что было. Сомн даже не был уверен, выдержит ли суперсплав Дельта, если ударить этим мечом по его старому шасси.

«Найти решение» холодно сказал Сомн. Он смотрел на Аркадию не так, как смотрят на человека, ожидающего ответа, а скорее так, как смотрят на ходячий мешок с опытом.

Аркадия сделала шаг назад и нервно облизнула губы. «Я думаю, что в нижнем подземелье водятся монстры посильнее. Лод и остальные все еще не вернулись, может стоит проверить, что там случилось?»

Сомн пренебрежительно фыркнул и повернулся к Ядру. «Вызовите устройство для прокачки более высокого уровня»

Именно. Для Сомна живые существа являлись устройствами, которые повышают его уровень при их уничтожении. Это не сильно отличалось от «Определенного расположения молекул углерода и некоторых других веществ».

<Недостаточно маны> ответило Ядро.

Сомн нахмурился. «Как я могу передать тебе ману?»

Аркадия покачала головой, «Сомн, вы не сможете».

«Сообщите причину»

«Н-не знаю. Просто не можете» ответила жрица. «Это невозможно».

Сомн склонил голову набок, а затем перевел взгляд с Аркадии на Эмили, словно ожидая ее ответа.

«Эммм...» Эмили прикусила губу, и старалась не смотреть Сомну в глаза. «Н-ну, это Ядро когда-то было Героического уровня, так? Думаю что уже нет, поскольку оно может призвать существ максимум 30 уровня...так? Возможно если мы поможем ему получить контроль над нижними этажами, то оно вновь улучшится до Героического уровня.»

Сомн выпрямился и посмотрел на Ядро Подземелья. Разумеется он не собирался спускаться вниз, чтобы помочь Ядру. Их отношения иные. Ядро работает на Сомна, а не наоборот.

«Определить неисправность» приказал Ядру Сомн.

<Недостаточно маны> ответило Ядро, как и ранее.

«Понятно» сказала Эмили «Получается Ядра Подземелий по сути большие реакторы. Они не могут выдать больше маны, чем способны произвести. Похоже они не способны накапливать ману, как мы, они просто...что вы делаете?»

Пока Эмили говорила, у Сомна появилась идея. Ну конечно, это просто мана реакторы! Может он и не сможет дать Ядру ману, но вот улучшить его производительность он вполне может! В отличие от живых существ, ядра подземелий — это неодушевленные объекты с разумом и чувствами. Конечно, все немного сложнее, но в принципе все так и должно быть. Сомн не

может увеличить генерацию живого существа, зато если цель какой-либо объект, то проблем не возникнет.

Аркадия догадалась, что задумал Сомн, увидев, как он изучает магические формации на Ядре Подземелья; сама она их не видела, зато знала, что Сомн может.

«Возможно Гептия тоже поступила так же» сказала задумчиво жрица. «Быть может ты заново проживаешь ее легенду?»

Эмили все еще не понимала, о чем говорит Аркадия и с любопытством смотрела на Сомна.

В сердце Ядра Подземелья располагалось несколько формаций, отвечающих за управление потоком маны, протекающим через Ядро. Сомн не замечал их, но благодаря новому навыку [Чувство потока] он их увидел. Для него это было подобно току крови в сосудах. Раньше он видел ману благодаря способности [Видимость Маны], но не видел направления потока. Мана выглядела не как жидкость, а скорее как электричество, протекающее между разными потенциалами. Сомн всегда думал, что магия и символы похоже на печатные платы, и теперь эта аналогия казалась не совсем далекой от истины.

В самом центре сердца Ядра Подземелья находился генератор. Как и меч Сомна, он не превращал эфир в ману, а вытягивал ману из окружения. Это было довольно эффективно по сравнению с мечом и Сомн узнал довольно много полезного, изучая формацию, хотя, возможно, это был массив.

Разница между формацией и массивом заключалась в том, что массивы были магическим кругом, заключенным внутри объекта. Формации же были нанесены на объект после того, как магический круг был запитан пользователем. Другими словами, массивы были заклинаниями, начертанными или нарисованными на объекте, а затем активированными, когда формации являются эффектом заклинания, созданного без материального магического круга.

Массивы полезны тем, что они не ограничены областью реализации пользователя-способностью хранить магические символы в нематериальном магическом круге-ограничением являлась способность объекта к их хранению.

Чтобы изменить массив, нужно было изменить сам магический круг, начертанный на объекте. Если только у вас не было [Магического Переписывания], позволяющего изменять активные заклинания, накладывая поверх них другое.

[Магическое переписывание] не было обычным навыком, но и редким оно тоже не было. Примерно один из пяти магов имел этот навык, используя его для контрмагии. Использовать его так, как это делал Сомн было возможно только благодаря навыку [Магические Глаза].

Внезапно Ядро оторвалось от земли, восстановив заклинание [Левитация]. Ядро светилось ярче- гораздо ярче, чем раньше- и насыщенность маны в воздухе возросла на несколько порядков, что было видно по лучевому мечу в руке Сомна, который стал похож на непреодолимый столб плазменного огня.

На поверхности Ядра появился символ, после чего все повреждения исправились за секунду.

Аркадия узнала этот символ. «...Ядро Подземелья Героического уровня».

Вы разблокировали профессию Магического Техника!

Вы получили опыт в навыке Управление Маной.

Вы выучили навык Отвоевание. *

Вы выучили навык Трансмутация.

Получено достижение: стать Отвоевателем.

Получен перк: Удача Отвоевателя.

*Ранее были Сборщики, так вот, это Отвоеватели (Reclaimers). Звучит странно, но такое слово и вправду существует, вероятно автор вдохновлялся одноименным орденом из вселенной WH 40k. Да и название говорит само за себя, они отвоевывают территорию, занятую монстрами (к примеру подземелья).

<http://tl.rulate.ru/book/20646/521748>