

Шептальщик - это волшебное дерево, которое обычно растет группами. Корни деревьев соединены друг с другом, сплавляя их вместе в соединение, известное как невообразимый Шепчущий лес. В зависимости от масштаба всей роще присваивается уровень. Достигнув масштаба уровня 1, соединение конденсирует осколок, называемый Запись, который может записывать каждый звук в пределах диапазона рощи в виде зарубок на ее коре. Когда ветер дует сквозь деревья, он заставляет осколок считывать записанные звуки, заставляя смертных, которые блуждают в лесу, со страхом предполагать, что в лесу есть привидения.

В сочетании с другими фрагментами навыков это свойство может использоваться для преобразования текста в звук и наоборот. И действительно, письменность возникла в результате изучения этих следов на коре деревьев. До сих пор, независимо от того, насколько фонетически различны два языка, все они имеют один и тот же единый шрифт. Шептальщик действительно заслуживает своего прозвища - Шрифт Писцов.

Поле зрения Сэнда резко изменилось, когда его поглотило демоническое лицо. Пошатываясь, он восстановил равновесие и осмотрелся. Белый. Чистый белый пол, безликий потолок и пустые стены, все в совершенно кубической комнате. Его глаза расширились, когда он понял истинную природу врат демона. Это было Подземелье - его зародышевая форма.

Если он не ошибся в своем анализе, то осколок, который телепортировал его сюда, был Пространственным Туннельным осколком. И он должен был быть на уровне 5, чтобы так безупречно слиться с осколком Световой Проверки 5 уровня. Это было еще не все, должен был быть осколок Времени такого же уровня, иначе было бы непрактично использовать подземелье в качестве хранилища, которое часто посещали люди.

Пространственный осколок был абсолютно необходим для формирования Подземелья. Без него Подземелье не имело бы понятия о пространстве и было бы просто бесконечно маленькой точкой. И если Подземелье позволяло выжить в нем, осколок времени был также необходим. Без осколка времени внутренность Подземелья застыла бы во времени, как неподвижная картина. Многие природные Подземелья, разбросанные по всему миру, страдали от этой проблемы. Если какое-нибудь живое существо забредет в такое Подземелье без соответствующего навыка времени, оно навсегда застрянет там, как насекомое, сохраненное в янтаре.

Даже тогда, не любой Временной осколок подойдет. Нужно быть избирательным. В зависимости от умения, которым обладал осколок, скорость течения времени внутри образовавшегося подземелья сильно варьировалась. Например, осколок Ловкости заставил бы время в подземелье течь быстрее относительно времени во внешнем мире. Это было и преимуществом, и недостатком. В то время как это позволило окружающей среде в подземелье развиваться ускоренными темпами, позволяя магу подземелья производить ресурсы намного быстрее, это также уменьшило бы продолжительность жизни любого, кто вошел, старя их быстрее. Замедляющий осколок будет иметь совершенно противоположный эффект, вместо этого замедляя относительный поток времени.

Затем были еще более странные подземелья, такие как те, с осколками, такими как День, Неделя, Месяц или Год в качестве составного элемента. Они возвращались в исходное состояние через фиксированный период времени, который определялся рассматриваемым осколком. Это было особенно полезно для некоторых очень специфических ресурсов, таких как растения с короткими жизненными циклами, которые полностью исчерпывали плодородие почвы, в которой они росли.

Но стоимость продвижения осколка времени на уровень 5 была астрономической, особенно с редкостью пищи, необходимой для его поддержания. Таким образом, маги должны были учитывать полезность выбранного ими осколка времени. Если бы это было что-то бесполезное, как осколок Часов, который ничего не делал, но все более и более точно показывал время, продвигаясь вверх по уровням, они не смогли бы свести концы с концами, если бы они не были серьезно поддержаны.

«Это зародышевая темница. Неудивительно, что атака на него провалилась. Учитывая функцию осколка Пространственного Туннеля, нападавших можно было транспортировать прямо в мертвое пространство и оставить там задыхаться. Разница между смертным магом и магом подземелья действительно огромна. Это качественное изменение - то, что количество не может компенсировать. В конце концов, как только вы сформируете свое Подземелье, даже если оно будет на эмбриональной стадии, вы станете владыкой целого мира, - размышлял Сэнд, исследуя пустую комнату в поисках выхода.»

Почему он был уверен, что в подземелье был неполным? Во-первых, несмотря на наличие пространства и времени, не было никакой земли, неба, растительности или жизни. На самом деле, если он не ошибался в оценке, то даже гравитация и воздух были результатом работы осколков низших уровней, используемых вспомогательным образом. Колебание веса его тела даже в пределах этой маленькой комнаты было лучшим доказательством. Если бы он действительно был бы интегрирован, то сила была бы равномерно распределена. Во-вторых, в своей предыдущей жизни он никогда не слышал о Маге Подземелья в Геенне. Самым сильным магом в городе был вождь - Фиолетовый Маг.

«Это зародышевое подземелье, вероятно, является накоплением поколений городских лордов, улучшающих его и интегрирующих свои осколки пятого уровня в него посмертно. В большинстве городов, вероятно, есть что-то подобное...» - предположил он.

Это было что-то новое для него. Несмотря на то, что он был Магом Подземелья в своей предыдущей жизни, он был в бегах и боролся за свою жизнь по большей части. Это заставило его сконцентрировать свое время и энергию на наращивании силы. Он также не присоединился ни к одной человеческой организации, предпочитая просто помогать им на внештатной основе. Таким образом, ему не доверили знание этой степени тайны.

«Если дать ему больше времени, оно может превратиться в полноценное подземелье. Хотя это маловероятно.»

Просто беспорядочно соединять осколки навыков не приведет к действительному подземелью. Несовместимость осколков была огромной проблемой. Единственная причина, по которой Сэнд смог так легко продвинуться до Мага Подземелья в своей предыдущей жизни, была из-за наследия Мага Подземелья, на которое он наткнулся. Если бы не подробные записи о том, какие именно осколки использовать, и достижения мага в их кормлении и возвращении, ему было бы невозможно достичь той высоты, которую он имел.

Даже тогда, это был путь, полный испытаний и невзгод, которые заставили его восклицать в удивлении от того, что он успешно проходил его каждый раз.

«Итак, где выход? Конечно же, они послали меня сюда явно не для того, чтобы заманить в ловушку», - нахмурился Сэнд, не находя никакой бреши в герметичном кубе.

Вдруг, знак, который он положил в карман завибрировал и вылетел из кармана, левитируя к одной из стен. Сэнд не мог не чувствовать себя немного глупо, забыв об этом в своем шоке от контакта с подземельем так рано на временной линии.

Когда черный как смоль символ приблизился к стене, он, казалось, сложился странным, дезориентирующим образом, образуя шестиугольный портал, который был покрыт чернильной мембраной. Знак полетел обратно к Сэнду и упал в его протянутую руку.

«Воистину осколок Пространственного Туннеля», - подтвердил он, прежде чем шагнуть через мембрану.

Прохождение через портал было похоже на пересечение статического поля. Каждый волосок на его теле встал дыбом, когда покалывание охватило его.

Его поле зрения снова изменилось, когда он вышел с другой стороны. Непроизвольно

вздрагнув, он потер руки и пригладил стоящие торчком волосы, прежде чем оглядеться.

Это была комната, очень похожая на ту, из которой он только что вышел, за исключением того, что она была в несколько раз больше и в форме параллелепипеда. Вместо комнаты это был скорее длинный коридор с углублениями вдоль обеих стен. Стены, потолки и углубления были сделаны из того же белого, невыразительного материала, из которого состояла остальная часть подземелья.

Он назывался камнем Бытия. Основным материалом, из которого состояло каждое подземелье во время его рождения. Он мог развиваться в любой материал под влиянием осколков, которые составляли подземелье. По какой-то причине, в тот момент, когда камень Бытия был извлечен из подземелья, он спонтанно сгорел в безжалостном прозрачном пламени и рассеивался в природе, что привело к предположению, что на самом деле это была затвердевшая форма маны. Присутствие камня Бытия было еще одним признаком незрелости этой темницы. В полноценном подземелье весь камень Бытия уже был бы преобразован в другие материалы, такие как почва, воздух и вода.

Подойдя к полкам, Сэнд заметил, что на каждой из них лежал осколок с описывающей их табличкой из янтарного дерева.

Когда он попытался дотронуться до осколка, его рука наткнулась на полупрозрачный

бесцветный барьер. Не дрогнув, он попытался использовать жетон. Барьер растворился при приближении жетона, но перед тем, как он прошел через границу отсека, информация, переданная непосредственно в его разум в форме механического голоса, заставила его остановиться.

«Я должен обменять жетон на осколок. В тот момент, когда я совершу обмен, меня вышлют отсюда», - подтвердил Сэнд, проверяя достоверность информации, написанной на табличке.

Его взгляд упал на безобидную табличку, которая была покрыта мягким блеском из-за близости знака. «Шепчущее дерево. Как я и думал, каждый из знаков - доска, высеченная из Шепчущего дерева. Какая роскошь!» - воскликнул он про себя.

Шепчущие леса были довольно редки, а те, что выросли до размеров, необходимых для конденсации осколка, встречались еще реже. Использование такого количества древесины для простого описания осколков продемонстрировало богатые ресурсы Геенны.

Вместе с инструкциями по использованию жетона пришла информация о конкретном осколке, который видел Сэнд. Это был крошечный хрустальный куб телесного цвета, из каждого угла которого торчали тонкие, как волосы, кристаллические нити, впиваясь в кусок плоти, на который он был помещен.

- Осколок Силы первого уровня, полученный от Пустынного Паука, - прочитал голос прямо у него в голове, - преимущества: восемь нитей, каждая из которых способна усилить силу конечности. Высокий уровень усиления. Недостатки: неравномерное усиление, приводящее к недостаткам использования. Паразитирует на мышечной ткани - требует богатой белком диеты. Относительно дорогой по сравнению с другими осколками Силы.

"Совет: используйте в сочетании с осколком класса трансформации, чтобы вырастить дополнительные конечности, чтобы использовать весь потенциал осколка. Требуется, чтобы

пользователь усиливал скелет для того чтобы выдержать увеличенную силу.”

Сэнд кивнул описанию. Оно было довольно кратким и давало хорошее представление о перспективах осколка. Один и тот же осколок Силы в зависимости от его происхождения может варьироваться в широких пределах. Например, Сэнд был уверен, что осколок силы Крэга произошел от каменного верблюда и равномерно увеличил качество и производительность его мышц. Кроме того, в зависимости от происхождения осколков потребуется различная пища. Как хищник, пустынный паук питался плотью, и его осколок был приспособлен соответственно. С другой стороны, Каменный верблюд ел песок, так что Крэгу пришлось есть то же самое. Для этого ему понадобится вспомогательный осколок класса гурманов, называемый железным кишечником, который поможет ему переварить песок.

Что позволит радикально сократить затраты на питание.

Кормление, Соединение и Использование (п/п отсылка к Преподобному Гу?). Это были три искусства, присущие магическому развитию смертных магов. Маги Подземелий должны были владеть еще одним аспектом - Управлением Подземельями. Если маг был неумел в какой-либо одной области, он мог отказаться от любой идеи достижения успеха.

Сэнд отошел от осколка силы паука. Это был очень хороший осколок даже с его стоимостью кормления и мог очень хорошо работать в связке с осколком Трансформации Асуры, что выглядит более чем впечатляюще. Требование, необходимое ему, чтобы привлечь внимание, необходимое для его последующих планов.

Но это не то, что он искал. У него было очень четкое представление об осколке, который он хотел. На самом деле, можно сказать, что осколок был той самой причиной, по которой он так хотел быть здесь в первую очередь.

Неторопливо прогуливаясь по проходу, Сэнд оценивал каждый попадавшийся ему осколок. Все они в этой комнате были первого уровня. Он был уверен, что осколки верхнего яруса находятся в других, похожих комнатах. Каждый осколок хранился по-своему, и ослепительное

разнообразие навыков расширило даже его кругозор. В конце концов, он был свободным магом без поддержки или образования организации.

Время от времени он останавливался, чтобы проверить описание навыка, запоминая его характеристики, достоинства и недостатки. Эта информация была столь же огромной прибылью, наравне с навыком, который он получит.

Наконец, обойдя весь коридор - насчитав при этом ровно девятьсот четыре осколка, - он остановился перед отдельным отсеком, в котором находился зазубренный рубиново-красный кристалл, плававший в каменной чаше, до краев наполненной кровью.

Это был редкий навык, который укрепил его репутацию Кровавого Дьявола в его предыдущей жизни - осколок медицинского навыка: Кровопускание. Его глаза обрели необъяснимую глубину, когда он протянул руку и поднял его, положив жетон на его место.

Механический голос снова прозвучал в его голове. «Осколок Кровопускания первого уровня, полученный от Оазисной Пиявки. Вызывает обильное кровотечение из ран, нанесенных противнику, и затрудняет их заживление. Преимущества: превосходит обычный навык Кроветечения за счет дополнительного эффекта очистки крови. Недостатки: снижение объема кровотечения по сравнению с обычным осколком Кроветечения. Питается кровью пользователя. Необходима питательная диета, способствующая образованию крови. Может привести к хронической анемии.»

"Совет: используйте в сочетании с навыками манипулирования кровью для максимального эффекта."

Затем появился темный вихрь, поглотивший его и выкинувший из Подземелья.