

Выйдя из портала я оказался на потусторонней свалке, по другому это ни как не назовёшь. Просто горы всевозможного мусора, тёмно зелёное переливающееся чёрным небо(по крайней мере я думаю что это небо) и летающие булжники с такими-же горами мусора на них. Надо найти оружие и начинать охоту.

-тилинь-тилинь-тилинь-тилинь-

Ещё, находясь в шоке, я побежал к месту, где играла музыка. Добежав до места, где играла музыка, я стал искать его источник. Откинув в сторону ещё одну непонятную мне хрень, я увидел его, свой иссушенный труп, где в правом норманне был мой новый телефон, который звонил. И я догадываясь кто звонит, взял трубку.

-Слушаю- сказал я рычащим голосом.

-похоже, ты уже получил мою посылку- было мне ответом.

-в общем через этот телефон я буду с тобой связываться и слать задания. Так-же в нём ты найдёшь примерную карту стабильной зоны свалки, которую ты потом дополнишь, немного заметок о тебе, а так-же информацию о быте местного населения и местной(уже закрепившейся в здешней пищевой цепочке) фауне. Ладно не буду тебя отвлекать- и повесила трубку.

Поймав какое-то мелкое животное похожее на помесь лысой крысы и ёжика. Найдя укромное место и съев первую в своей новой жизни дичь, я принялся изучать доставшеюся мне информацию.

Начну с того, где я нахожусь. А нахожусь я буквально на границе стабильной зоны. Стабильные зоны- это как понятно из названия стабильные зоны, в них энергии что бушуют везде на свалке не разрывают всё на куски. Есть постоянные, кочевые и приливные:

постоянные- это зоны которые находятся на одном месте ни куда не двигаясь и не изменяясь в размерах.

кочевые- это зоны как понятно из названия двигаются. Как сказано в описании когда наблюдаешь как подобная зона медленно движется создаётся ощущение что бушующая энергия вокруг медленно двигает их. Обитатели этих зон постоянно кочуют, а из-за движения подобных зон у них постоянно обновляются ресурсы(мусорные кучи).

Приливные- это зоны границы которых время от времени сокращаются и расширяются, как при приливе и отливе, принося с собой новый мусор и ресурсы. Именно это заставляет местных всех рас стекаться туда

С моими способностями оказалось проще. Основные способности вроде цепей, шипов, путешествие между тенями и прочие я применяю на уровне инстинктов. Так что чтобы использовать их нужно научиться управлять инстинктами. Что-то большее придётся придумывать и учиться самому. Так же у меня три уровня развития: демон, нефилимл, ангел-спаун. Демон это мой нынешний уровень. Уровень нефилим- это когда я обрету человеческое тело, буду вместо некроплазмы использовать ба-хионь и смогу принимать форму как ангела так и демона(спауна). Уровень ангел-спаун- это когда я смогу слить две свои формы в единое. В этой форме я буду обладать поистине божественной мощью. Сейчас как понятно из заметок, хоть я и могу есть, еда как токовая мне не нужна. Мне для жизни необходима энергия, проще говоря некроплазма, основной способ добычи которой является переваривая тела и души грешников. Переваривать их я могу в своём бесконечном карманном измерении, которое

служит так же инвентарём. Забросил врага в него через саван и всё он переваривается. А если научится не переваривать попавших в него существ то можно таскать с собой целую армию.

Местное население живёт грабежом, рытьём в мусоре и торговлей. И если грабёж происходит в большинстве скорее между группировками(племена, банды, города), то последние 2 это внутри любого сообщества местных обитателей является основой жизни. Собиратели(так называют людей что в мусоре откапывают что ни будь полезное) являются основным ресурсом везде и их всегда не хватает. Есть ещё странники которые путешествуют между зонами на своих кораблях, некоторые из которых можно назвать городами. Они занимаются всем, от всех видов торговли до пиратских налётов на других странников или на целые зоны которые по сути своей являются целыми государствами.

Про фауну рассказывать не стоит тут есть всё: от кроликов мутантов до зергов и триффидов(фильм: день триффидов), а гриксы(как называют их местные) вообще отдельная тема.

Триффид

Гриксы- это коренные обитатели свалки. Представляют из себя сгустки плотной энергии с примитивным разумом, которые строят себе тела из подвернувшегося как органического так и неорганического материала. Очень агрессивны ко всем, кроме себе подобных. Так же известно что когда они собираются большими группами у них формируется подобие коллективного разума. Как формируются или рождаются гриксов не известно, известно что это происходит в нестабильных участках свалки.

Так изучая информацию я и провёл свои первые сутки пока не начал чувствовать голод. Выбравшись из своего укрытия, я отправился на охоту. После непродолжительных поисков я наткнулся на группу гриксов в количестве 3 штук. Прячась в тених подкрадываюсь к самому крайнему. Доверившись инстинктам, одним ударом пробиваю этой не поддающейся описанию херне тело и вырываю бесформенный сгусток. Другие два меня сразу замечают и открывают огонь на поражение, в это время грикс плавит мне руку. Прыгнув в укрытие, бросаю грикса в саван, сразу почувствовав как он начал растворяться. Почувствовав лёгкий прилив энергии, я впрыгнул из укрытия и швыряю в них энергетическую волну. Волна разбила их тела, оглушив, оставив тем самым без защиты. Пока они не очнулись, закидываю их в своё измерение, собираю лут и валю от сюда. Так и закончилась моя первая охота в этом новом мире.

<http://tl.rulate.ru/book/26724/556931>