

Летучие мыши, бросающиеся с неба на армию мёртвых, не доставляли той большого беспокойства. Главным оружием мышей были клыки и маленькие когти, а главной поражающей способностью - высасывание крови. Но для зомби подобная угроза была мало актуальна.

Зато оборотни страдали за всех. Ночные летуны буквально покрывали их в несколько хлопающими крыльями слоёв. Те прыгали, катались по земле и разрывали мышей когтями, но на место одной разорванной приходило трое. Короче, оборотни из боя выбыли.

Несмотря на слабое освещение - полная красная луна не самый лучший источник света, я отлично всё видел. Причём с высоты. То, что я оказался в теле одной из мышей, я понял не сразу. Просто потому, что никак не мог ей управлять, а только смотрел её глазами на разворачивающуюся внизу драму.

На вершине небольшого холма дюжина высших некромантов в чёрных мантиях окружила одетого в чёрно-красные доспехи вампира, и пытались поймать его в клетку из вырастающих из-под земли костей. Тот, по всей видимости, призвал на защиту летучих мышей, но мы (раз уж я стал частью небесной армии тьмы, так можно говорить) не могли к ним пробиться.

Среди армии мертвецов вместе с немногочисленными оборотнями окруживших холм, виднелись некроманты в простых серых рясах. Они использовали своих подчинённых для создания ауры смерти. В обычной обстановке она чёрным туманом клубилась бы над армией, но сейчас, из неё создали дымчатый купол, накрывающий вершину холма.

Что в этой войне мёртвых забыли оборотни, было не понятно. До тех пор, пока я не рассмотрел около вампира гору мёртвых волколаков (людоволков в звериной форме). Они не размахивали мечами, отбиваясь от летучих мышей, а вели себя настолько обычно для мёртвых, что я их сразу не заметил.

Значит, у них была схватка с... судя по всему, патриархом вампиров, а потом подоспели некроманты. Которые сейчас начали слишком сильно размахивать руками, явно готовясь к большой пакости. Моя мышь заложив вираж, вместе со всеми начала пикировать прямо на полупрозрачный купол. Раньше мы держались от него подальше - мыши всё-таки живые, хоть и кровососущие, а там концентрация эманаций смерти...

Если бы от меня что-то зависело, то я придумал бы другой план, но моё тело подчинялось единому разуму стаи. Мы сформировали настоящий торнадо, как штопор ввинчивающийся в полог смерти. Потом настала моя очередь. Вместо черноты крыльев я увидел утративший большую часть своей темноты купол. А дальше я смотрел из состояния призрака. Полог распался. Все мыши, таранившие его, падали на землю уже мёртвыми.

Некроманты, поддерживающие полог от отдачи перешли в состояние смерти. Но без повышения до высших некромантов. Последние же рассыпались кучкой праха от прерванного заклинания. У некромантов все заклинания связаны со смертью, а она не любит незавершённости.

Из костяной тюрьмы вырвался вампир в разваливающихся доспехах и, расправив кожаные крылья, взлетел в небо. Но улетел недалеко.

На секунду он завис над полем брани.

Засмеялся.

И взорвался.

На мертвецов внизу пролился дождь из вампирской крови.

Первыми зашевелились летучие мыши.

Потом поднялись мёртвые волколаки.

Последними собрались из праха некроманты.

Моё бывшее тело поднялось над землёй. Ну, я решил, что это именно моё тело, потому что всё вокруг стало нечётким и только одна летучая мышь, пардон, один новорождённый упырь чётко прорисовывался на фоне красной луны.

Не успел я додумать до конца мысль о том, кем был бы Джокер в мире, где Бэтмен был вампиром, как луна погасла, а я оказался в заваленной трупами пещере.

Вот это больше похоже на Подземелье под Готик-Сити.

Шевелиться не... не то, что не могу, не хочу. Рядом слышны звуки боя, а в моём положении меня вынесут с одного удара. Надо оценить обстановку, но так, чтобы не прерывать главную защитную стратегию которую применяют опытные терминаторы, когда встречаются более совершенных уничтожителей, причём с ломом - притвориться мёртвым.

- Локи, вид сверху.

Удобная, но мало используемая функция, когда тело персонажа находится на границе жизни и смерти, можно смотреть на него со стороны. А можно оглядеться вокруг. Не знаю, зачем это сделали, что-то связанное с симулированием состояния призрака.

Миг и я смотрю в окружающий мрак с высоты своего роста. Но, ни у призраков, ни у вампиров проблем с ночным зрением нет. Да и мрак периодически освещается бластерными выстрелами снизу. Снизу?

Я нахожусь на узком, метров пять в ширину, каменном балконе, идущем вдоль стены большой пещеры. И весь балкон завален высушенными трупами людей, гномов и, судя по всему, эльфов. Я то, эльф. Только немного мумифицированный.

Получено становление от первозданного упыря. Скорость изучения магии крови увеличена на 10%.

Получена информация о создании расы. При трансформации в летучую мышь использование энергии крови меньше на 90%.

Бонус от рождения на поле боя - сохранена расовая способность сумеречных эльфов - теневой стелс.

Ясно. Всё что я видел до этого, было кат-сценой. А если по лору, то информацией о создании расы упырей (а заодно и вурдалаков с гулями), которая мне передалась вместе с упавшей на лоб каплей упыринской крови.

Ладно, это была большая капля. Такая большая, что залила всё лицо и проникла в рот.

По очевидным причинам, мертвецам, пока они не ходячие и даже не шевелящиеся, пить, чтобы то ни было, пусть даже кровь, весьма затруднительно. То есть важно только то, что она затекла внутрь.

Откуда она взялась? Поднимаю взгляд вверх. Под потолком, прямо надо мной, висит насаженная на сталактит большая летучая мышь. То есть упырь. Его кровь, стекая по известковой сосульке, падает прямо на меня.

Мой труп, точнее мумия, опознать в которой эльфа можно только по длинным волосам лежит на куче рассыпающихся, кое-где обтянутых кожей костей. Всё выглядело так, будто мертвецы валяются тут десятилетия, но именно так и должны выглядеть досуха высосанные упырями тела.

Труп моего персонажа пролежал меньше суток. Иначе он не смог бы вампиризироваться. А вот мои соседи прописались тут не меньше месяца назад. И их прах к становлению не пригоден.

Это хорошо. Значит, никто рядом со мной не восстанет из мёртвых и не привлечёт ненужное внимание. И у меня есть время осмотреться. Но сначала нужно оценить собственные силы.

- Меню!

Вам доступны специализации:

Маг крови, маг тени, ассасин, охотник, воин, монстр

Распределите между ними 6 очков.

А вот тут нужно подумать. Мне ближе всего воин с примесью ассасина, но магию крови игнорировать нельзя. Да и магию тени, раз уж она досталась мне бонусом, тоже.

И игнорировать монстра упырю как-то глупо. Но ещё глупее размазывать свои будущие способности по всем направлениям.

Стоп. Я не о том думаю. Мне упырём то всего ничего играть. А значит нужно специализироваться на том, что необходимо для быстрой прокачки.

Что для неё необходимо? Много крови. Желательно третьего эволюционного уровня. Прокачка же магии дело долгое, да и мой реальный опыт заточен под другое.

По уму надо брать ассасина и тень. Но это так банально. Ладно, хватит думать. Три в воина, два в магию тени, один в монстра.

Вы получили класс «Сумеречный воин».

Его синергия со способностями сумеречного эльфа даёт бонус +10% скрытности при движении в тени.

А если бы я вложил пополам в тень и в воина, то получил бы воина тьмы? Но так тоже

ничего.

Остальные характеристики будут настроены в соответствии со способностями вашего биологического тела, плюс способности соответствующие ожившему полутрупцу, делённые пополам.

Упырь Мерфиус

0 уровень эволюции

Сумеречный воин

Расовая способность упыря - способность поглощать очки эволюции жертв вместе с их кровью.

Расовая способность сумеречного эльфа - неподвижность в тени даёт полную невидимость. Частичная невидимость при движении в тени (зависит от уровня магии тени).

Классовая способность - преобразовывать энергию крови в магию тени. Использовать магию тени для добычи крови.

Бонусы: синергия класса и происхождения

Дебафы: только что ожившие мертвецы не отличаются здоровьем.

Кстати, в прошлый раз, я настраивал параметры персонажа до входа в игру. Почему сейчас всё иначе?

- Локи! Почему мы не настроили персонажа до входа в мир?

- Потому что ты выбрал появиться в бою и получил за это бонус. Но если бы бой закончился, пока ты себя настраиваешь, то что бы с тобой сделали?

- Ясно. Даже понятно теперь, почему я так далеко от основных событий. Чтобы не спеша выбрать свой жизненный путь. Значит, смотрим дальше.

Расовые способности:

Поглощение крови 1

Магия тени 1

Классовые способности:

Теневой стелс 1

Общая оценка:

Слабый полутруп. Без свежей крови рассыплется через сутки.

Начальный квест:

Попробуй выжить.

Награда:

Жизнь как способ существования без белковых тел.

Подсказка:

В случае смерти и уничтожении гнезда, возрождение в этом теле будет невозможно и расовый бонус аннулируется.

Прекрасно. Значит, умирать нельзя и проигрывать бой нельзя. А если проиграть, но не умирать? Ладно, сначала нужно оценить обстановку.

Возвращаюсь в тело. И медленно, а иначе и не получается, ползу по костям к краю балкона. Не

очень приятные ощущения, когда твои рёбра сквозь дыры в коже цепляются за чужие кости. А из одежды на мне только штаны, в которых дырок больше чем собственно, штанов.

Доползаю до края, смотрю вниз.

Я зря так осторожничал, до меня тут никому дела нет.

Пещера. Явно искусственная. Слишком симметрично расположены балконы. Нет, не балконы - ярусы, как в театре. Только метров восемь в высоту. Мой, судя по тому, что я вижу на противоположной стене, второй сверху. Под ним ещё два. Все метров пять в ширину и огибают пещеру по кругу. Нет, она не круглая, скорее как стадион. И такого же размера.

Оба нижних яруса тоже завалены трупами. Но неравномерно и под ними видны рельсы. Похоже, эта пещера вырыта гномами. Только они пользуются вагонетками для вывоза руды или чего тут они добывали. И да, трупов гномов в несколько раз больше чем людей. А эльфы тут, вообще, редкий товар.

Ясно, что все трупы остались от трапез упырей, летающих под потолком.

Довольно резво летающих. Ибо по ним снизу бьют бластеры имперских штурмовиков. То есть паладинов, бьющих своим святым лазерным светом из копий, но с меткостью настоящих штурмовиков. Ибо попадают они за счёт количества, а не меткости.

Правда, меткость им особо и не нужна - когда сотня лазерных копий выжигает часть потолка, то всё что летает между этим местом и фалангой паладинов летать прекращает.

Копья стреляют с перерывом в 3-4 секунды, и лучи держатся чуть меньше секунды. Это мерцающее освещение больше подошло бы старинной дискотеке, а тут эти вспышки плохо сказываются на моём ночном зрении. Уверен, что не только на моём. К счастью внизу есть и другой источник света, освещающий силы вторжения.

Среди наступающего фалангой воинства видны, пять небольших светящихся сфер. Что это такое, непонятно, но если это светильники, то ничего кроме самих себя, паладины ими не освещают. Впрочем, имперские легионеры и логика вещи мало совместимые.

Например, как они додумались сделать довольно тяжёлое холодное оружие, дальнобойной артиллерией? Им же банально целиться неудобно. Впрочем, при выборе между удобством, эффективностью и пафосом, имперцы всегда выбирали пафос.

Похоже упыри, в западне. Кроме главного входа в пещеру, через которые ворвались паладины, на каждом ярусе есть несколько малых входов в туннели. И все они перекрыты какой-то светящейся плёнкой. Какое-то жреческое колдунство. Во всяком случае, упыри прорваться туда не пытаются. А только мечутся, уворачиваясь от лучей света и, да, только сейчас заметил,

швыряются в агрессоров чёрными молниями.

Но они не долетают до паладинов, рассыпаясь над ними чёрными искрами. Теперь понятно, что за светящиеся сферы мелькают над шлемами легионеров - у них внутри строя жрецы защиту держат. И они же, наверняка, отвечают за сферу, блокирующие верхние выходы... да и за спиной воинов света, на входе, через который они вошли такая же дрянь светится.

И понятно, почему паладины наступают сплочённым строем, как против наземного противника, а не рассыпаются по всей пещере небольшими отрядами, ведя перекрёстный огонь по воздушному противнику. Просто жрецам удобнее защищать компактную группу бойцов. А их там... двадцать... один в длину и пять в глубину. Сотня паладинов и пять жрецов.

Вооружение у них... в левой руке прямоугольный, около метра в высоту, щит. В правой двухметровое копьё с широким, не предназначенным для пробивания доспехов, а только для испаривания живой и мёртвой плоти лезвием. Отсюда не видно, но на поясе справа, чтобы можно легко выхватить правой рукой в сомкнутом строю, должен висеть короткий широкий меч.

Сотня поднятых вверх, копий, работают как взвод лазерных катюш. Лучи, срывающиеся с их светящихся лезвий, бьют одновременно, выжигая целый участок потолка пещеры вместе с попавшими под удар упырями. Последние делятся на два вида - мелкие, около метра в размахе крыльев и покрупнее, до двух метров.

Мелкие мыши сгорают от одного луча, а крупные обладают кое-какой защитой. При попадании двух-трёх лучей, вокруг них вспыхивает похожий на яйцо невидимый защитный щит. Но при попадании больше четырёх лучей, он схлопывается и упырь сгорает.

Мыши быстро просекли, что надо держаться подальше друг от друга, тем более, что их атаки до сих пор результата не приносили. Паладины продолжали стрелять кучно. Видимо копьё для прицельной стрельбы по хаотически мечущимся мышам не подходило. За один залп они накрывали от трёх до шести упырей. Но оказалось, у их жрецов была и своя вундервафля.

Перед одним из улетающих от залпа сотни замаскированных под копьё лазганов упырей, возник круг из светящихся закорючек. Примерно так выглядели бы светлячки, которых скрестили с червяками и научили визуально материться на санскрите.

Короче, это был самый настоящий портал света, в который и влетел зазевавшийся упырь. Портал сразу исчез, но тут же появился другой, на этот раз, расположенный горизонтально. Причём прямо под ближайшим сталактитом. Из него вылетел упырь и, не успев затормозить, насадился на трёхметровый каменный шип. После чего распался облачком праха.

Ничего удивительного, сталактит буквально разорвал его тело пополам, гарантированно поразив сердце. А после пролёта через портал света, у упыря должны были отключиться все его защитные способности.

А мой упырь? Я посмотрел на заляпавшего меня кровью мыша. Он крайне неудачно насадился на свой кол. Остриё вошло в живот и вышло из спины. Видимо он пытался уйти от столкновения, начав мёртвую петлю, но не хватило дистанции.

Умиравший упырь висел, запрокинув голову и свесив крылья, продолжая истекать кровью.

Кровь! Это же сейчас ценнейший ресурс! Я быстро, насколько мог, поднялся на ноги и пошёл искать тару. Но нашёл только человеческий череп. Протерев его от пыли и праха изнутри, поставил под капающую кровь неудачника.

Впрочем, в его неудаче виноват только я. Мой выбор создать персонажа на поле боя и создавший эту возможность, отвечающий за вампиров суперквант. Или тут поработал тот квант, что отвечает за квесты, а заодно и за судьбу в этом мире? Не важно.

Убеждаюсь, что кровь падает точно в перевёрнутый череп, возвращаюсь к обрыву. Других насаженных на сталактиты упырей не видно, значит, я единственный из игроков выбрал это место и время. Ну, это не удивительно. Вампиры в основном не воины, а охотники. Или вообще, банкиры. И начинать свою карьеру в бою с минимальными шансами, среди них желающих мало.

Ещё один упырь попал в порталную ловушку. Ему почти удалось увернуться. Сталактит проткнул только крыло. С даже отсюда слышным визгом, упырь ударил по сосульке молнией тьмы. И та неожиданно отломилась в месте удара и полетела вниз.

Взорвавшийся от перехода потенциальной энергии в кинетическую, при столкновении с полом, сталактит с грохотом разлетелся известковой шрапнелью. А у меня, упырей и, возможно, паладинов одновременно промелькнула одна и та же мысль.

Упыри начали стрелять тёмными молниями по сталактитам, висящим над легионерами, а паладины выполнили приём строевого боя под названием «черепаха», подняв щиты над головой. Но, как показала практика, приём рассчитанный на защиту от летящего навесом роя стрел не годится от падающих на щиты нескольких тон скальной породы. Пусть даже такой мягкой, как известняк.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/1764049>