

Андрей Ефремов

**ИСТОРИЯ
БЕССМЕРТНОГО 4**

КОНЕЦ ЭПОХИ

Часть первая

УДК 82-312.9
ББК 84-445
Е92

Ефремов А.
Е92 История Бессмертного 4. Конец эпохи. Часть первая / Андрей Ефремов – М.: Литнет, 2025. – 362 с.

ISBN 978-5-521-93262-7

Тень огромной беды нависла над последними свободными народами мира Лаэди. Армия тьмы наступает по всем направлениям не считаясь с потерями, но вместо объединения перед лицом угрозы, сильнейшие королевства погрязли в междоусобице и борьбе за власть, а некогда мудрые и справедливые драконы и вовсе отгородились от всего остального мира. Но Бессмертные не сдаются и продолжают борьбу. Судьба пятой эпохи оказалась в руках клана Стражи Земли и только от них зависит как она закончится. Читайте четвертую книгу цикла История Бессмертного.



Знак информационной продукции согласно
Федеральному закону от 29.12.2010 г. № 436-ФЗ.

ISBN 978-5-521-93262-7

© Литнет, 2025
© А. Ефремов, 2025

Глава 1. Сюрприз

Мы с Наташей стояли в комнате с глобальной картой перед только что появившимся порталом. Через три с лишним месяца я посчитал себя готовым к прохождению испытания. Когда выбирал себе напарника, перебрал множество вариантов, но остановился именно на Виате, и не потому, что она моя жена. Без хила мне будет очень трудно, а Наташа является лучшим лекарем в нашем клане, а может быть, и во всём альянсе. На мой взгляд, это логично, после прохождения финального разлома человеческих земель лекари получили возможность воскрешать на поле боя. Пусть всего лишь раз в сутки, но это дополнительный шанс не запороть важное дело. Я не знаю, будет ли ещё одна попытка. Поэтому, когда мы с Наташей направились в донжон, чтобы пройти испытание, проигнорировал обиженную физиономию Тора, который является одним из топовых дамагеров клана и считает, что дополнительный урон лучше лекаря поможет в прохождении. Пообещал, что если в следующем испытании количество участников увеличится, то он будет первым кандидатом на участие. Перед тем как зайти в портал, на минутку погрузился в воспоминания.

Три с половиной месяца тренировок дались мне тяжело. Моё обучение немного затянулось. Магистр Роланд не давал и минуты отдыха, выжимая максимум из возможностей игрового тела, которые, к слову, увеличивались изо дня в день. У учителя оказалась богатая фантазия. Каждый день он издевался надо мной немного иначе, чем накануне. Курс мастера включал в себя не только практику. В перерывах между изнурительными боями на полигоне магистр визуализировал иллюзии разнообразных монстров и указывал уязвимые точки, при попадании в которые можно выбить крит.

Уже через пару дней таких занятий система предложила мне редкое умение знаток анатомии. Из описания выходило, что по мере прокачки во время боя на мобе будут подсвечиваться уязвимые места. Я оценил перспективу такого умения и незамедлительно его изучил. С тех пор я начал его активно использовать, и к концу курса подготовки оно выросло на два уровня.

Когда я попросил магистра дать мне совет по поводу героических умений, он ответил, что лучше иметь одно, но максимально развитое, чем пять начальных. Я послушал учителя и выбрал подарок системы за первое излечение от проклятья. Теперь я могу блинковать на десять метров каждые 30 секунд. За время тренировок магистр больно бил меня по мягкому месту, когда я забывал менять позицию каждые тридцать секунд. И что самое обидное, он умудрялся это делать, даже когда я находился на вершине дерева.

Магистр научил совмещать блинк с умением знаток анатомии. Связка оказалась действенной. Чаще всего уязвимые точки находились сзади. Нужно всего лишь переместиться противнику за спину и атаковать. Но с этим поначалу возникали сложности. Моей концентрации не хватало, чтобы удерживать активированное плетение во время короткого телепорта, и заклинания часто срывались. Но со временем моё мастерство росло, и такие оплошности стали случаться редко.

Во время подготовки мы начали активно использовать и дар Анимуса. Перед началом обучения я забежал к покровителю долины жизни за наградой. Разговор получился короткий, единорог был всё ещё слаб, но его дар оказался очень полезным. Он награждал меня редким заклинанием – чувство жизни. Оно, по сути, являлось магическим аналогом радара. Заклинание работало очень своеобразно. Я чувствовал все живые объекты на определённом расстоянии, даже нежить, поскольку некроманту приходится вдохнуть в умершее тело частичку жизни. На начальном уровне радиус заклинания был небольшой – всего 15 метров, но к финальному испытанию я увеличил его до 40.

Такой радиус уже являлся значительным преимуществом перед другими игроками. В моей голове возникали знание о местоположении и системное описание всех, кто попал в зону охвата. Понятия не имею, как это всё работает, но факт остаётся фактом. Как только моб пересекает условную границу радиуса действия, то в голове возникает знание, соответствующее полному системному описанию, в зависимости от степени прокачки идентификации. Сначала было непривычно, и я часто как бы «зависал», осмысливая полученную информацию, особенно когда в область действия попадала большая группа живых существ, но со временем я приспособился. Тем более что можно настроить фильтры, отсекающие разную мелочевку. Создавалось впечатление, что мой мозг адаптировался к поступлению большого массива данных, если говорить компьютерным языком, то мне установили больше оперативной памяти для ускорения всех процессов, проходящих внутри моей много-страдальной головы.

Что только с ней не делали за последние годы. Я уже не уверен, что полностью являюсь человеком в обычном понимании этого слова. Мой мозг неоднократно подвергался внешнему воздействию неизвестных технологий, и что сейчас собой представляет, не знаю даже я. Сказать по правде, я стал улавливать изменения в своём характере. Я стал более твердым, решительным, исчезли сомнения и самобичевания. Из головы ушли ненужные мысли, мышление очистилось. Также изменилось и моё тело. Я никогда не был толстяком, но и спортивной фигурой похвастаться тоже не мог. Так, середнячок, с небольшим животиком. А сейчас я могу пробежать двадцать километров и не сбить дыхание, мы как-то устроили с братом шуточный спарринг, так я уложил его через три минуты в глубокий нокаут, пришлось бежать за нашатырём. И это неприметный паренёк Стартов Кирилл, который когда-то завалил физические тесты в Роскосмос и никогда не занимавшийся никакими контактными видами спорта.

После этого случая брат начал с опаской поглядывать на меня, а я уяснил один простой факт – игра меняет меня. Не знаю в лучшую или худшую сторону, но меняет. Я больше не обычный техник, который поймал сигнал внеземной цивилизации, а нечто совсем другое. Навыки и приёмы, изученные мной в игре, откладываются на подкорке и передаются реальному телу. Не полностью, конечно, но в достаточно большом объёме. Дошло даже до того, что я всерьёз попробовал сплести заклинание в реале. Естественно, ничего не произошло, но в тот момент я бы не удивился, если бы стену моей комнаты пробила огненная стрела.

Но что-то я отвлекся. Единственными слабыми местами заклинания чувство жизни были время работы и откат. После активации у меня было всего десять секунд, чтобы оценить обстановку, а потом наступал пятиминутный откат. Плетение было достаточно сложным, но у редких заклинаний была своя фишка, позволяющая активировать их мгновенно. Нужно всего лишь отточить каст до автоматизма, а потом система предложит выбрать жест, который должен сочетаться с мысленной командой.

Я узнал это, когда довел скорость плетения огненной крови до тридцати секунд. Магистр заставлял меня практиковаться в плетении различных заклинаний по несколько часов в день. Как он выражался: ты должен делать это автоматически, без участия мозга, в любой ситуации и положении тела. Для активации выбрал выпрямленную вперед руку, делающую движение, как будто удерживаешь чужое горло в захвате. Каюсь, подсмотрел эту фишку в Звёздных войнах. Очень уж круто выглядел Дарт Вейдер, когда вот так выпрямлял руку, и его противник поднимался в воздух и начинал задыхаться. Да, у меня немного другой эффект, но движение классное. Под конец обучения я добился мгновенной активации и чувства жизни.

По традиции доставалось не только мне, но и моим помощникам. Страх и Огонёк работали со мной на равных. Волк сильно замате-

рел и вырос. Белая шерсть со стальным отливом приобрела прочность металлической пластины, когти были способны разодрать приличного качества доспех, а зубы, не особо напрягаясь, могли перекусить человеческую кость. Наша связь со спутником возросла. И я начал понимать его мысли. Волк был разумным. Понял я это давно, и сей факт лишь подтвердил давно закравшиеся подозрения. Его мысли не отличались особой сложностью, но взаимодействовать нам стало значительно проще. Теперь я мог отдавать волку более размытые приказы, рассчитанные на определённую автономность действий, и на то, что мозгов зверя хватит на осмысливание.

Стихийный помощник также сильно подрос, его голос уже совершенно не напоминал детский. Теперь он мог сопровождать меня целых четыре часа в день. С помощью магистра у спутника открылась одна из самых важных для мага способностей – восстановление маны. Миниатюрный дракончик был частью меня и не мог удалиться больше чем на несколько метров от моего игрового тела. Во время блинка он перемещался вместе со мной и постоянно подпитывал магической энергией, что существенно повышало мои возможности. Зелья – это, конечно, хорошо, но когда под рукой есть собственный генератор маны, то жить и магичить становится значительно проще.

Примерно через месяц после начала тренировок я попросил магистра показать уязвимые точки и способы уничтожения не только монстров, но и разумных, населяющих мир Лаэди, включая драконов. В тот момент Роланд посмотрел на меня очень странно, возможно, в том взгляде появилась крупица уважения к своему ученику. Мою просьбу магистр выполнил. С того дня на полигоне против меня стали выходить не только монстры, но и разумные, в арсенале которых было огромное количество умений и заклинаний.

Мой болевой порог вышел на новый уровень. Мозг был не в силах запомнить, сколько раз моё игровое тело подверглось всевозможным пыткам. Я горел, меня замораживали заживо, хищные рас-

тения пронзали тело множеством острых отростков, воздушные клинки отрубали мне конечности, проклятья полностью лишали сил, магия смерти покрывала игровое тело болезненными, кровоточащими язвами, всевозможное оружие крошило и дробило кости в различных участках. Вот лишь малый список того, что я пережил в процессе обучения. Но я терпел и учился. Учился противостоять любому противнику, что бы ни случилось. Никакой шаг врага не должен стать для меня неожиданностью.

С каждым днём взгляд магистра становился всё более уважительным, похоже, он не ожидал от бессмертного таких прыти и настойчивости. Противники становились всё сильнее и изобретательнее, а справляться с ними всё сложнее. Вершиной мастерства стало противостояние дракону. Признаюсь честно, первые несколько дней я не мог нанести ни единицы урона мощному пятиметровому ящеру. Но со временем, с помощью грамотных советов магистра и знанию анатомии, дело пошло.

Своего первого иллюзорного дракона я убил ровно через три с половиной месяца после начала обучения. Это событие совершенно неожиданно оказалось моим экзаменом на звание мастера. Это я узнал в момент своего триумфа, когда я весь окровавленный, с жалким десятком в шкале жизни, в полуобморочном состоянии победно поставил ногу на тушу поверженного дракона. Магистр даже снизошёл до улыбки, чего на моей памяти не случалось никогда.

Из его сухого, короткого рассказа я узнал, что дракона может победить далеко не каждый. Эти ящеры чрезвычайно живучи и обладают колоссальной магической мощью. Это обстоятельство я не раз прочувствовал на собственной шкуре. Хотя в реальном бою всё будет ещё сложнее. Иллюзии настраивает магистр, а он не подозревает, что драконы мультистихийники и способны комбинировать заклинания разных школ магии. Но даже в таком, так сказать, урезанном состоянии справиться с клыкастой, злобной тварью было очень непросто.

Когда магистр вручил мне ключ от сундука, сказал, что моё обучение окончено, и удалился, то до моего измождённого длительным боем мозга это обстоятельство дошло не сразу. Ещё секунд тридцать я осмысливал тот факт, что месяцы моих мучений подошли к концу, и только тогда обратил внимание на зажатый в руке ключ. Ко мне вернулся азарт игрока, который завершил самый сложный квест, и теперь настало время для заслуженной награды.

И она последовала. Магистр сделал мне королевский подарок – полный сет экипировки магического качества.

Сет предметов ученик магистра Роланда. Состав:

Нагрудная броня из эльфийского сплава с добавлением магической руды.

Наплечная броня из эльфийского сплава с добавлением магической руды.

Наручи из эльфийского сплава с добавлением магической руды.

Наголенники из эльфийского сплава с добавлением магической руды.

Шлем из эльфийского сплава с добавлением магической руды.

Амулет из сплава золота и мифрила с добавлением магической руды.

Когда до мозга дошло, какое сокровище попало в мои руки, я не сдержал торжествующего выкрика. Магический сет – это же мечта геймера. Собрать сет легендарок или эпиков нереально – слишком редкие предметы, ими можно усилить уже имеющееся качественное обмундирование или при необходимости заменить один из предметов сета, что, конечно, нежелательно, обычно за ношение сета предусмотрен специальный бонус. Посмотрим, что мне досталось за месяцы мучений более подробно:

*Название: **Нагрудник ученика магистра Роланда.***

Тип: экипировка

Класс: магический.

Качество: отличное. Предмет сделан мастером кузнецом

Прочность: 800/800

Описание: выдаётся учителем особо отличившемуся ученику, достигшему звания мастер.

Свойства:

Непробиваемый – эльфийский сплав очень редкий материал, его невозможно пробить или разодрать когтями.

Маскировка +5%, вас труднее заметить.

Встроенное магическое свойство – незаметный. Изделия из эльфийского сплава не ощущаются на теле, не сковывают движений и имеют малый вес.

Внимание, предмет изготовлен с добавлением магической руды. Вы можете встроить в предмет любое изученное вами заклинание вашей стихии или внедрить плетение из любой другой магической школы, попросив или купив необходимое знание у игрока или нпс. Внимание, в данный класс предметов можно внедрить плетения первого и второго рангов.

+500 к защите груди.

+30 к интеллекту

+25 к мудрости

+20 к телосложению

+20 к ловкости

+2000 к мане

Требования: подтвержденное умение мастер ближнего боя.

Цена: невозможно продать/подарить/украсть.

Все остальные предметы, кроме амулета, имели примерно те же параметры и свойства. Отличительной особенностью ювелирного изделия было наиболее полезное свойство. Оно снижало откат всех заклинаний на 15%. А так, непробиваемый, незаметный и +5%