

Андрей Ефремов

**Сумрак 2.
Эмиссар Хаоса**

УДК 82-312.9
ББК 84-445
Е92

Ефремов А.

Е92 Сумрак 2. Эмиссар Хаоса / Андрей Ефремов. – М.: Литнет, 2026. – 270 с.

ISBN 978-5-521-93709-7

Случайность, удача, судьба. Каждый выбирает определение по своему вкусу. Джей получил уникальный шанс изменить расклад сил в порабощённой галактике. Расы-протекторы, так называемые высшие, придумали почти идеальную схему, благодаря которой получили возможность повелевать судьбами миллиардов разумных. Но однажды их планы спутала случайность, одному из рабов повезло. Или это была его судьба? Каждый решает сам...



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

ISBN 978-5-521-93709-7

© Литнет, 2026
© Ефремов А., 2026

Глава 1. Аффект

Народ взорвался бурей эмоций, но пришлось их осадить. Незвестно, кто может явиться из глубины тоннеля, всё же открывающаяся каменная дверь наделала много шума, и пока мы не проясним обстановку, нужно вести себя сдержанно.

Тао использовал свиток ночного зрения и растворился в воздухе. Элли прихватила несколько таких заклинаний, и сейчас как раз тот случай, когда не жалко использовать одно из них. После перехода атрибута скрытность на продвинутый уровень стало возможно управлять маскировкой осознанно и с гораздо большей эффективностью. Также на руку нашему разведчику играла темнота, должен справиться.

– Какие заклинания доступны на первой ступени? – спросил я у Элли, когда та изучила карту атрибута.

– Восстановление жизни, малая регенерация, терновая лоза, малое заживление и пассивка жизненная сила. Я бегло пробежалась по древу заклинаний. В основном баффы, абилки, восстанавливающие хп, ману или заживляющие повреждения, и скиллы контроля с небольшим уроном. Та же терновая лоза десять секунд удерживает моба на одном месте и немного ранит шипами. В общем, магия жизни – идеальный вариант для класса поддержки. На более высоких ступенях появятся баффы на увеличение шкалы жизни, маны, бодрости, а также другие полезные усиления. На третьей ступени есть интересный скилл, уменьшающий интенсивность боли. Боевых заклинаний практически нет.

– Держи два сайбер-кристалла, качай восстановление жизни и жизненную силу, пассивка не занимает слотов в книге заклинаний. Как ни крути, а без лечилки нам никуда. Пока Тао разведывает местность, пойду выбью тебе мудрость и интеллект.

– Джей, но у меня нет книги заклинаний. В таблице статуса этот параметр заблокирован, – с изрядным испугом в голосе проговорила Элли.

– Изучай заклинания, не беспокойся. Если система даёт возможность изучать заклинания до получения класса, значит должен быть предусмотрен и механизм их активации. Скорее всего, слотов для привязки будет мало, но они будут, я в этом не сомневаюсь.

– Ты прав! – спустя несколько секунд облегчённо проговорила Элли, и её лицо озарила счастливая улыбка. – Мне выдали два слота.

– Хм, как ты смотришь на то, чтобы изучить ещё и терновую лозу? – предложил я. – Ограничить прыть мобам будет не лишним.

– Может, лучше заживление ран? У крысодлаков острые когти, если Эсту порвут, я смогу остановить дот¹.

Я задумался. Что нам важнее, привязать моба к одному месту или снять кровотечение? Наверное, второе. Какой бы Эста ни была ловкой, но уклониться от всех атак она не сможет, а нормальной защитной экипировки у нас нет. Эх, надо и то и другое, но придётся выбирать.

– Лучше лоза, – присоединилась к обсуждению Эста. – За десять секунд можно много чего успеть сделать, а доты обычно не слишком сильные, и регенерация перекроет часть урона, мы же, мать его, мажоры, атрибуты будут на капе.

– Эста права, – ответил на вопросительный взгляд Элли я. – Хил и заклинания контроля – оптимальная схема в наших условиях. Каков откат у лозы?

– Три минуты, у хилки минута. Скорость каста десять секунд.

– Когда прокачаем тебе нужные атрибуты, время каста уменьшится. Всё, я пошёл долбить месторождения.

Тао не было больше часа, но показатели его фрейма оставались в норме, поэтому я не переживал. После повышения ранга рудокопа, по совету Тени, я заново обошёл пещеру и обнаружил новые месторождения, причём все они как на подбор второго уровня.

¹ Дот – Damage over time (урон в течение времени) – т. е. какой-либо скилл, который отнимает хит поинты в течение определенного времени. Например, «кровотечение» или «отравление».

Прочность жил второго уровня выше, и начал сказываться недостаток физического урона. Сокрушительный удар имеет откат, и его я предпочитал использовать на средних и больших месторождениях, тогда как малые приходилось разбивать другими навыками, которые расходуют бодрость.

Вода в пещере восполняла шкалу значительно хуже, чем та, что мы набирали в ручье разлома. Тень пояснила, что ручей владелец разлома прокачивает отдельно, чтобы ускорить работу, а обычная вода не обладает нужными свойствами, поэтому приходилось часто останавливаться и восстанавливать шкалы медитацией, и это меня бесило.

Хотелось побыстрее набить карты, прокачать всем нужные атрибуты и отправиться крошить мобов, как говорит Эста. Я понимаю, что без должной подготовки нас неминуемо ждёт быстрый вайп. Всего-то и надо, что усердно поработать пару дней, и я обеспечу группу всем необходимым, а Тао, возможно, скрафтит нам оружие, но легче от этого не становилось.

Частые возгласы Эсты, на которой Элли тренировала новые заклинания, лишь подогревали моё нетерпение. Во время медитации, активировав взгляд мага, я наблюдал, как рядом с Элли начинает формироваться простенькая магическая формула заклинания, подсвеченная зелёным цветом. Похоже, окрас магии жизни имеет именно этот спектр. Элли по моему примеру выбросила руку вперёд, чтобы схватить заклинание, после чего формула исчезла, а на ладони Элли появился бледно-зелёный туман, с яркими, звёздчатыми вкраплениями. Девушка шутливо дунула, и туман с приличной скоростью отправился в сторону Эсты, которая предварительно полоснула себя секирой по коже, чтобы уменьшить полоску хп.

– Немного щекотно, но ощущение приятное, – донёсся до моих ушей комментарий Эсты.

Далее девушки решили протестировать терновую лозу. По идее, для рабского аккаунта недоступен выбор фракции, и при нападе-

нии друг на друга, или даже на игрока, не должна появляться метка преступника. Тот дарканец, что конвоировал нас к разлому, спокойно хлестал рабов кнутом, значит, не опасался отхватить метку. Да и когда мы состояли в клане Владыки Бездны, Эста отправила меня на точку респа и не получила никаких штрафов. Чисто формально для друзей ничего не изменилось, только я официально примкнул к хаосу.

Формула терновой лозы отличалась от лечилки, но также была довольно простой. После завершения каста в руке Элли оказалось небольшое зелёное семечко, состоящее из чистой энергии, которое девушка бросила под ноги Элли. Эффект последовал незамедлительно. Прямо из камня начал очень быстро расти достаточно толстый стебель с множеством мелких шипов, который за считанные мгновения опутал Эсту.

– Вот же зараза колючая, – зашипела девушка и попыталась вырваться, но растение оказалось очень прочным, и Эста лишь сильнее зарычала, шипы вошли под кожу, и каждое лишнее движение причиняло боль.

Десять секунд Эста материлась, а потом лоза рассыпалась тысячами зелёных искорок, и наша бравая воительница получила свободу.

– Мне срочно нужна защита, – почёсывая повреждённую кожу, резюмировала Эста. – Надеюсь, эти дебилы создатели догадались снизить боль от магических атак. Если какой-нибудь грёбанный фаербол подожжёт меня, так можно и крышу не удержать.

– Есть ограничитель, – подтвердила Тень. – При запредельном воздействии система временно отключает болевые ощущения, чтобы уберечь психику игроков.

– Хотя это радует, – буркнул я себе под нос, но говорить друзьям не стал, так как объяснить, откуда я это знаю, пока не могу.

Девчонки продолжили играть с магией, ну а я вернулся к работе. Неожиданно в голову пришла интересная идея, и я активировал аффект. Время действия взгляда мага ещё не закончилось, и я смог

разглядеть, как вокруг моего тела образовалось еле заметное алое марево. Что же, проверим, как это работает.

Я начал свою эмоциональную накачку. Вспомнил годы боли, страха и унижений в резервации, вспомнил, как приходилось драться с такими же озлобленными пацанами за возможность пошариться в разваливающейся многоэтажке, чтобы накопить на линзы ночного зрения и начать нормально ходить в поиск. Меня захлестнула такая ярость, что перед глазами замелькали красные пятна, и я ударил, ударил, не задумываясь о навыках, умениях. Просто вдарил изо всех сил.

– Джей, ты какого демона творишь? – сквозь гул в ушах раздался как бы издалека голос Эсты.

Меня начало отпускать, и я осознал, что шкала бодрости ушла в ноль, грудь персонажа ходит ходуном от частого дыхания, а кирка валяется на полу, и, что удивительно, металлическая часть горит алым, постепенно уменьшая интенсивность свечения. Я взглянул на месторождение и увидел ярко-красную сеть трещин, которыми покрылась жила, но самое удивительное, что из неё с определённой периодичностью вываливались куски железной руды и карты атрибутов.

Хего это я такого учудил? Ответ дала система.

– **Доступен для изучения редкий фракционный профессиональный навык хаотическое разрушение месторождения. Эффект: шанс одномоментно получить 1 % от максимального потенциала месторождения – 0–100 %. Внимание игроку, шанс активировать навык напрямую зависит от силы испытываемых эмоций в момент нанесения удара. Уровень навыка не может быть выше ранга рудокопа. Расход бодрости: нет. Частота применения: один раз в неделю. Требования: принадлежность к фракции хаоса, аффект. Изучить?**

Девчонки вместе со мной, разинув рты, наблюдали, как из всё увеличивающегося алого разлома продолжают сыпаться куски руды, самоцветы и карты атрибутов.

– Новый навык получил, – уже спокойно проговорил я.

– Догадалась, блин, – буркнула Эста.

– Джей, это выглядело действительно страшно. Твоя кирка покраснела, и ты начал колошматить по месторождению с нечеловеческим рёвом, а когда слил бодрость в ноль и повернулся к нам, твои глаза светились красным, словно у демона, – рассказала Элли.

– Я активировал аффект, – признался я. – И накачал себя эмоциями для повышения урона. Слегка перестарался. Зато отхватил редкий фракционный навык.

Тем временем руда и карты перестали выпадать, и перед глазами появилось системное сообщение:

– **Ваша репутация с богом-покровителем фракции изменилась, +1. Текущая репутация нейтралитет 2/50.**

Кажется, я знаю, кому достались все остальные ресурсы из разрушенной жилы.

– Около тысячи кусков железной руды, сто пятьдесят два мутных нефрита и восемьдесят семь карт, – озвучил я итоговую, нереально огромную цифру.

– Жакни ещё разок, Джей, только в этот раз по большой жиле, – предложила Эста.

– Я бы с радостью, но откат у навыка неделя.

– Что у вас тут происходит? Откуда столько руды? – раздался из пустоты голос Тао, а потом друг отключил режим невидимости и проявился в пространстве.

– Грошовую руду он, значит, заметил, а то, что на земле валяется почти сотня карт общей стоимостью не меньше 20 00 голды, наш бравый разведчик проморгал, – сварливо буркнула Эста.

Глаза китайца удивлённо расширились, и мы дружно заржали.

– Расскажите ему кто-нибудь, а я пока переберу карты, может, попалось что-то новое.

Удача снова нам улыбнулась. Больше половины карт атрибутов имели магический уклон. Одиннадцать карт мудрости, десять

интеллекта, девять концентрации, одиннадцать на восприятие и восемь новых, с продвинутым атрибутом дух. Тень оказалась частично права, этот атрибут повышает скорость восстановления магической энергии и даёт небольшую прибавку к общей магической защите персонажа, а также даёт дополнительную прибавку к мане. Ну и, как обычно, влияет на другие параметры, отражающиеся на игровом процессе.

Среди прочих атрибутов тоже появились новые варианты. Выпала карта с редким атрибутом стойкость, который давал защиту от физического урона и снижал болевые ощущения. Идеальный вариант для Эсты, а также девушке перепал продвинутый атрибут живучесть. Он повышал как количество хит поинтов, так и очки бодрости, что для воина очень важно.

Тао повезло гораздо больше, дропнулась карта с редким специализированным атрибутом теневой мастер, который не просто даёт весьма солидную прибавку к скрытности, когда игрок пребывает в тени, но и открывает доступ к древу специфических навыков. Ещё выпало аж три карты с атрибутом наблюдательность, который разведчику точно будет не лишним. Благодаря наблюдательности можно обнаружить вражеских скрытников, или подсветить следы преследуемого игрока, ну и при определённых показателях система может привлечь внимание к подозрительному участку, что поможет обнаружить тайники или ловушки.

Наличие таких мощных атрибутов не может не отразиться на будущих классах друзей. Наверняка отхватят что-нибудь необычное, но для начала надо договориться с дарканцами или найти другой способ разблокировать класс. Сейчас у меня нет в наличии сайбер-кристаллов, чтобы друг смог открыть навыки, но я надеюсь, что в тоннелях, где ещё не ступала нога игрока, обнаружу много месторождений.

Я уже хотел было обрадовать друзей новыми плюшками, как Тао начал рассказывать о результатах разведки.

– В общем, тоннель длинный. Мобов много, особенно на перекрёстках. По внешним признакам твари матёрые. Навскидку, как минимум

такие же, что приходили к нам в ущелье. В основном одиночки, но встречаются и небольшие стаи. Много более узких ответвлений. Куда ведут, не знаю, слишком долго проверять. Прошёл по центральному тоннелю километров пять. В конце обнаружил ступеньки на нижний уровень. Проход преграждает голубоватая плёнка. Похоже, это вход в данж, но без идентификации понять, что к чему, я не смог.

– Молодчина, Тао, – похлопав парня по плечу, похвалил разведчика я, – держи печеньку, – и протянул ему карту теневого мастера.

Пять секунд, и глаза китайца округлились, и на краткий миг отличить их от глаз европейского разреза было невозможно. Его можно понять. Вряд ли друг рассчитывал, что в ближайшее время получится обзавестись навыками, но Эстери преподнёс нам всем приятный сюрприз.

– Хрена се печенька? – считав информацию с карты атрибута, проговорила Эста.

– Не переживай, и для тебя есть интересные варианты. Помнится, ты жаловалась на боль, так держи стойкость, теперь тебе будет чуточку полегче. Ну и живучесть до кучи. Элли, тоже качай магические атрибуты до капа и переводы на продвинутый уровень мудрость, интеллект и восприятие.

Друзья загомонили и, разобрав карты атрибутов, занялись собственной прокачкой. Я не стал отставать, мне тоже есть что изучить. Все магические атрибуты мы с Элли поделили поровну, в итоге получились довольно приличные цифры.

Мудрость (продвинутый+5): 12(+10) 4 % прогресса атрибута. +360(+10 к мане.

– Внимание игроку, твой базовый показатель мудрости достиг десяти единиц. Разблокирован бонус мудрец первого ранга. Эффект: +1 % к запасу маны.

Восприятие (продвинутый+5): 13(+2). 2 % прогресса атрибута. +26(+2 метров к обзору.