* **Глава 6: *Путь сквозь отбросы***
  + *(Начало)*. Глава начинается с того места, где мы остановились: герой 5-го уровня, сильный и исцеленный, слышит визг плазменного резака. У него есть считанные минуты.
  + *(Действие)*. Он осматривает предкамеру. Его взгляд падает на решетку в полу — технологический слив для жидкостей и мелких отходов, ведущий в систему утилизации. Это единственный выход. Используя новообретенную Силу (9), он срывает тяжелую решетку. Он восстанавливает контроль над своими двумя уцелевшими юнитами («Щитом» и «Хватом») и приказывает им прыгать в темный, зловонный проем. Сам прыгает следом за мгновение до того, как в двери появляется первая дыра.
  + *(Финал)*. Грязное, клаустрофобное «путешествие» по трубам, наполненным химикатами и слизью, которое заканчивается падением в огромное подземное озеро в заброшенном секторе шахты.
* **Глава 7: *Логово в Сердце Тьмы***
  + *(Действие)*. Герой и его юниты выбираются на берег в гигантской пещере, освещенной лишь тусклыми кристаллами. Это давно заброшенный сектор «Дельта». Здесь он обустраивает свое первое логово. Он получает первую настоящую передышку и время на анализ.
  + *(Развитие)*. Он тратит свои новые очки: **1 очко атрибутов** вкладывает в **Волю** (24 -> 25), что теперь позволяет ему контролировать **5 юнитов**. **2 очка навыков** он тратит на получение пассивного навыка **«Усиленная Регенерация»** (теперь он у него есть) и на улучшение **«Локального Подчинения» до 2-го уровня** (увеличивается точность и дальность команд). Он тщательно изучает фрагменты памяти, нанося на мысленную карту схему оружейной и запоминая пароль.
* **Глава 8: *Создание Элитного Отряда***
  + *(Действие)*. Герой понимает, что его два юнита повреждены и слабы. Он отправляется на «охоту» вглубь сектора «Дельта», чтобы найти лучшие «заготовки». Он находит старый, заваленный загон, где сохранились тела мертвецов более высокого качества — возможно, бывших солдат или охранников.
  + *(Развитие)*. Он создает свой новый, полный отряд из **пяти** юнитов. Он снова назначает «Тарана», «Хвата» и «Щита», а также вводит две новые роли, например, «Разведчик» (самый легкий и быстрый) и «Коготь» (с самыми острыми костями на руках).
* **Глава 9: *Вылазка за Сталью***
  + *(Действие)*. Пора вооружиться. Оставив свой отряд в логове, герой в одиночку отправляется в сектор «Гамма» к оружейной. Это глава, посвященная стелсу и демонстрации его возросшей Ловкости (5). Он использует вентиляционные шахты, карабкается по отвесным стенам, прячется в тенях.
  + *(Кульминация)*. Он добирается до оружейной, вводит пароль «Багровая Заря» и проникает внутрь. Он забирает композитную броню, силовой молот и несколько тесаков для своих марионеток.
* **Глава 10: *Некро-Инженер***
  + *(Действие)*. Вернувшись в логово, герой приступает к «модернизации» своего отряда. Он не просто вооружает их, а буквально вживляет оружие и броню в их тела, используя куски металла, проволоку и сухожилия. «Таран» получает стальные пластины на груди, «Хват» — тесаки, примотанные к предплечьям. Он создает настоящих боевых монстров.
  + *(Развитие)*. Во время этого процесса он может получить новое уведомление от Системы, открыв для себя возможность «крафта» или «модификации юнитов», что станет новой веткой его развития.
* **Глава 11: *Игра в Призрака***
  + *(Действие)*. Герой начинает свою партизанскую войну. Но теперь его цель — не просто выживание, а сбор ресурсов (плоти для регенерации) и информации. Он устраивает идеальные засады на патрули «Чистильщиков», используя свой элитный отряд. Бои становятся более тактическими и жестокими.
  + *(Развитие)*. Он получает новые уровни (6, 7), а с ними и новые фрагменты памяти. Картина мира становится все более полной. Он узнает о структуре командования, о страхах Магнуса, о существовании других подобных комплексов.
* **Глава 12: *Личный Враг***
  + *(Действие)*. Смотритель Магнус в ярости от потерь. Он понимает, что имеет дело не с монстром, а с гениальным тактиком. Он находит идеального охотника — **Вилирия**, напарника первой жертвы. Магнус дает ему лучшие технологии: возможно, прототип экзоскелета или специальные сканеры, способные засечь аномальную активность «Некро-Кортекса».
  + *(Кульминация)*. Вилирий выслеживает героя. Происходит их первая дуэль — не прямая схватка, а игра в кошки-мышки в лабиринте туннелей. Герой, хоть и теряет одного из своих юнитов, умудряется ранить Вилирия и уйти, но теперь он знает, что у него появился персональный, умный и мотивированный враг.
* **Глава 13: *Цена Знаний***
  + *(Действие)*. Накопление фрагментов памяти начинает давать сбой. Чужие эмоции, особенно сильные (любовь Марка к семье, ярость «Чистильщиков»), начинают прорываться в его сознание в самые неподходящие моменты, вызывая «лаги» в управлении или приступы дезориентации.
  + *(Развитие)*. Он понимает, что это серьезная угроза. Используя полученные очки навыков, он может выбрать ментальный навык, например **«Стальная Воля»**, который поможет ему подавлять чужие воспоминания.
* **Глава 14: *Сердце Системы***
  + *(Действие)*. Поглотив память одного из убитых элитных техников, сопровождавших Вилирия, герой получает то, что искал — точное местоположение и протоколы охраны **Центрального Некро-Узла** всего комплекса. Он понимает, что это его единственный шанс устроить хаос планетарного масштаба и прорваться наверх.
  + *(Развитие)*. Он начинает финальное планирование.
* **Глава 15: *Капкан***
  + *(Действие)*. Магнус и Вилирий, проанализировав маршрут отступления героя, понимают, в каком секторе он скрывается. Они не начинают тотальную зачистку, а готовят ловушку, перекрывая все выходы и начиная медленно сжимать кольцо, одновременно выставив приманку в центре сектора.
  + *(Финал акта)*. Герой через «сонар» своих разведчиков видит, что он в ловушке. Бежать некуда. Единственный путь — прорыв.

**АКТ III: Восстание (Главы 16-22)**

* **Глава 16: *Гамбит Мертвеца***. Герой решает атаковать не приманку, а самих охотников. Он устраивает серию ложных атак, растягивая силы противника по всему сектору.
* **Глава 17: *Дуэль в Темноте***. Он выманивает отряд Вилирия в лабиринт старых туннелей, где технологии (сканеры) работают хуже. Происходит финальная дуэль между отрядом героя и отрядом Вилирия. Жестокая и тактическая битва, в которой герой побеждает, убивая своего личного врага, но теряет почти всех своих юнитов.
* **Глава 18: *Штурм Узла***. Оставшись с одним-двумя лучшими юнитами, но зная, что основные силы врага разбиты, герой идет на штурм Некро-Узла.
* **Глава 19: *Страж***. Узел охраняет личный телохранитель Магнуса, «Преторианец» — кибернетически усиленный боец или экспериментальный зомби высшего ранга. Происходит изматывающая «битва с боссом».
* **Глава 20: *Король и Призрак***. В момент, когда герой побеждает стража и заносит молот над ядром, появляется сам Магнус. Он не стал ждать и прибыл лично. Финальная битва. Магнус может оказаться не просто администратором, а сильным магом или псиоником.
* **Глава 21: *Коллапс***. Герой, используя весь свой опыт, хитрость и последние силы, побеждает Магнуса и уничтожает Некро-Узел. Сеть «Некро-Кортекс» по всему комплексу рушится. Тысячи зомби впадают в первобытную ярость. Начинается тотальный хаос.
* **Глава 22: *Небо в Неоне***. В суматохе, когда весь комплекс пожирает сам себя, герой, израненный и одинокий, пробивается к главному грузовому лифту. Долгий подъем... Двери открываются. Он видит не солнце, а холодное, искусственное сияние гигантского мегаполиса, залитого неоном и бесконечным дождем. **Конец первой книги.**

1. Герой оказывается в темноте после смерти и сталкивается с чьей-то душой. Он явно понимает что это, слыша отголоски чувств и мыслей, но на другом языке. Та душа пытается его сожрать, но герой побеждает её и поглощает. При этом он чувствует, что его оболочка становится плотнее и сильнее. Дальше он сталкивается еще с душами и пожирает их, становясь все сильнее и сильнее. Пока не сталкивается с огромной тварью, которую чувствует издалека. И сбегает, от неё, пытаясь укрыться хоть как-то. В попытке спрятаться он натыкается на что-то, куда можно залезть и оказывается в теле зомби на руднике.
2. Мир в котором он оказался – наполнен магией и некромантией. Ожившие мертвецы используются тут повсеместно, как рабочая сила. На опасных производствах. На любой тяжелой работе. Маги делают управляющие амулеты для мертвецов и на этом строятся целые магические компании – продажа управляющих амулетов. Лор будет раскрываться постепенно.
3. Герой учит основы языка по командам и переговорам погонщиков и его тело и мозг будто сами вспоминают слова и их значения. Складывается ощущение, что где-то в мозгу его мертвого тела хранятся знания бывшего хозяина.
4. Герой не хочет обратно в ту темноту с стой голодной тварью и поэтому решает, что попробует оживить свое тело в этом мире или же сменить его.
5. Он постепенно учится контролировать тело. Узнает, что иногда зомби срываются с «поводка» и могут атаковать погонщиков и любых живых людей. Ощущает голод, который подавить становится все тяжелее и тяжелее.
6. Каждую ночь он тренируется в контроле, чтобы сбежать.
7. Видит, как некоторые мертвяки выходят из строя и начинают разваливаться. Видит, что его тело начинает медленно разрушаться, а мозг затуманивается – разрушающийся мозг влияет на его мысли и желания. Голод становится сильнее.
8. Очередной ночью, когда всех зомбаков загнали в загон, он решается сбежать. Он много наблюдал и видел и охрану и как дежурят погонщики. Все это проанализировал. А лавное понял – ему нужен этот амулет, который привязан к нему. Владелец амулета сможет попробовать вернуть его или заблокировать контроль над телом, а потом убить. Поэтому он тихонько сбегает из загона (открыв замок? Применив хитрость? Еще как-то, как не смогли бы тупые зомби). Когда он оказывается над спящим погонщиком, его обуревает такой голод, что он не может сдержаться и убивает человека, съедая его мозг – видит все это как в тумане. И понимает, что больше не может контролировать тело. Но как только касается амулета – контроль возвращается. Амулет рассчитан на то, что им будет пользоваться обладатель души и вот ГГ подходит, чтобы управлять самим собой и еще десятком трупов. Решает замаскировать свой побег, поэтому выпускает зомбаков наружу и отпускает их контроль.
9. Дальше варианты какие?