

Мрачный, заболоченный лес Сильваны. Крупнейшая локация земель кобольдов, и одновременно одна из самых трудно проходимых локаций мира. Все деревья выделяют на своей поверхности слизь, не давая путникам использовать их как твердую опору, камни покрыты рыхлым мхом, с которого нога все время срывается. В воде водятся змеи, лягушки, ящерицы, хищные растения. Лес мрачен, но все его обитатели имеют очень яркие окрасы. Иногда встречаются лягушки могильно бледного цвета с огромными фасетчатыми глазами, а иногда цветы срываются с места и хватают неосторожную ящерицу проходящей мимо. Иногда встречаются огромные кувшинки. Если на них наступить, они закрываются и начинают переваривать жертву, попавшую в ловушку. Свисающие лианы источают приятный запах и на них висят множество ярких плодов. Просто протяни руку и возьми, но в ответ лиана схватит тебя и потащит к себе наверх, где и будет медленно и противно переваривать. И все это яркое великолепие в очень душном, ядовитом воздухе.

Получен урон: 200 ед. (Игнорирование: 47 368 ед)

Дебаф: Ядовитые болотные зловония.

Воздействие: Лес Сильваны проверяет всех своих гостей, отравляя их. Чем глубже в лес, тем сильнее отравление.

Время: пока находитесь в пределах действия леса.

Мы уходили от погони, используя возможность бега по водной поверхности. Воды в этом заболоченном лесу хватало, но его обитатели, почва и воздух, сильно осложняли перемещение. В этот раз, мне пришлось тащить Фемиду на себе. Так как она не могла ходить по воде, а времени переодеться у нас просто не было. Малое исцеление, заклинание контактного типа, то есть мне нужно касаться цели, которую я исцеляю, и сейчас это было преимуществом. Так от лужи к лужи мы углублялись в лес, где ядовитые испарения становились все сильнее и мобы все зубастее и агрессивнее.

Получен урон: 400 ед. (Игнорирование: 47 368 ед)

Через полчаса за нами уже некто не следил. Во всяком случае, я не обнаружил вокруг чьего либо присутствия. Сложно найти универсала, способного бегать по воде, лечиться, и находиться в скрыте все это время, а уж группу бойцов я бы заметил. Да и местная фауна весьма любит неожиданных гостей. В последнее время они редко едят консервы в доспехах. А из нежити тут только призраки, которые мне не опасны.

Иногда нам попадались охотничьи домики, которые явно были рассчитаны на кобольдов. Вся мебель была сделана с учетом наличия хвоста, как у ящерицы. Трижды мы ночевали в таких домиках, пользуясь отсутствием хозяев. Зловония внутри дома не действовали, и можно было спокойно выйти из игры на отдых.

В реале свободное время я проводил на озере за детдомом или на уроках игры на фортепиано. Вода одновременно успокаивала, давая расслабиться и необходимую нагрузку на мышцы, которые совсем ослабли от такой жизни. Создание музыкальной комнаты увеличило постоянные расходы и в целом сильно урезало запас денег. Последние бои с нежитью принесли ценный лут, так что волноваться о перерасходе денег не стоит.

Если судить по карте, то до гор нам осталось меньше одного дневного перехода. Там мы и заночуем.

Так и получилось. Мы вышли к одной из деревень кобольдов. Ворота открыты, на вышках

стражники с луками и копьями.

Область знания: Сатдарский язык + 0,001%

Чем больше вы слышите и повторяете неизвестные вам языки, тем быстрее вы их выучите.

Нас встретили с радушием, прокаченная репутация с кобольдами за освобождение соседней локации, позволила свободно общаться с обитателями деревни. Игроков в деревне не было. Они ушли на промысел в лес, как и почти все местное население. Фемида стала нашим переводчиком. Она охотилась в аналогичной локации на Овидии. Уединенные земли кобольдов, идеальное место для игрока одиночки, спасающегося от преследования.

Во всей долине Сильваны, есть около сорока деревень кобольдов. Мы попали в самую крайнюю деревню Гивелишь. Дальше на юг идут горы гномов, в которые нам и надо. Местный жрец, что стоял на воротах, рассказал нам удивительные новости.

- Шикааури арон шасазам пард ирек. Оре садн ишрин фазар.

Фемида перевела.

- Он сказал, что он, как жрец, и был наделен способностью видеть людей, облаченных в запретные предметы.

Кобольд шипел, а Фемида внимательно его слушала.

- Имина мор, нри аван азаль. Иши мор вада, дактак урим фазаль.

- Он знает, что на нас есть такие вещи, но мы герои расы кобольдов, поэтому он ничего не скажет остальным.

Круто! Теперь есть целый народ готовый скрыть меня в случае проблем с большим миром. Еще мы узнали, что кобольды поклоняются естественным богам леса. Выражаясь словами из книг по мистицизму, "у них языческое многобожие".

Жрец был искренне благодарен за спасение его деревни от нежити. Еще пара недель, и оборона деревни была бы уничтожена голодом. И тогда они все кобольды деревни погибли бы. Сюда не доходила гуманитарная помощь. В благодарность, жрец указал на карте путь в город Драг, и предупредил о жрецах на входе в город.

Шесть дней подряд мы бежали вдоль гор, периодически встречая брошенные наземные гномьи поселения. Культурная разница между гномами и людьми, колоссальна. Гномы, мастера строительства и архитектуры, построили акведук, систему канализации, идеальные мощеные камнем дороги, высокие и крепкие стены. Но сейчас все это было брошено, повсюду сновали скелеты и зомби, упыри и гули. Удивительным было то, что гномы ушли очень организованно, почти ничего не оставив в запертном городе. Стены и ворота так и остались стоять. Нежить потеряла интерес к наземным форпостам, как только гномы покинули их.

У каждого такого города, стояли скелеты великанов, в полусгнивших доспехах и с огромными дубинами в руках.

Нежить, Скелет великана, 530 уровень. Мест-босс.

В первые пару городов, мы пробивались с боем, а потом пытались отыскать подземный лаз в

копи гномов. И мы его нашли! Он был закрыт огромной глыбой камня, зачарованной магией. Огромное сопротивление физическому урону и титанические размеры плиты заняли полдня на ее разрушение. Открытый путь мог свободно пропустить четыре повозки разом, но за первой плитой была еще одна, таких же размеров, и мы бросили это дело. Пошли дальше в Драг - последний обитаемый форпост гномов на земле.

Под вечер шестого дня, мы достигли Дгара, точнее границ блокируемых территорий. В радиусе километра от стен крепости, было не протолкнуться от нежити. Аналогичная картина была и у щитов Летнего леса эльфов. Там тоже нежить стояла и просто смотрела на лес.

Фемида радовалась тому, что мы покинули остров Фанг. Ей нужны были новые противники для прокачки боевых навыков. Тренировки с отцом уже на второй день перестали повышать ее навыки. Все оставшееся время они тренировали мастерство боя, а не навыки. Фи так и не сказала, зачем ей мастерство боя на мечех.

- Смотри Саджи. У охотников простых заданий не бывает. Тут только для того, чтобы получить информацию о боге, нужно убить целый легион нежити.

- Да, только вот мы этого делать не станем. Если жрец на воротах посмотрит на нас своим магическим зрением, то заметит, что у нас доспехи, сделанные с использованием магии крови. Это конечно не некромантия, но арестуют они нас с радостью.

- И что делать?

- Переодеваемся в тряпки, которые мы стащили из брошенных городов.

На мне теперь красовался классический крестьянский комплект одежды для мальчика. Фемида отказалась от платья и надела штаны. Девичью сорочку сменила на деревенскую рубаху.

- Фи, ты же девочка, зачем тебе так одеваться?

- Женская одежда призвана подчеркнуть нужные черты фигуры. Об удобстве в ней, думают в последнюю очередь. Понимаешь о чем я?

Вот так мыслит боец по жизни. И это-то девочка? Вывод понятен.

- Она сковывает твои движения, не позволяя, во время боя двигаться свободно. Хм, разумно, кто знает, что нас ждет по ту сторону стен.

Переоделся и глянул на себя. Интересно, а что у меня теперь с характеристиками. Сильно упала скорость бега, но как маг, я все еще очень силен. Свободные очки характеристик лучше не трогать, никто не знает, с какими проблемами мне придется столкнуться по ту сторону стен. А еще выяснилось, что вторичные характеристики не растут, если они подняты до предела экипировкой. Надо будет изменить процесс тренировки так, чтобы качались вторичные характеристики.

Хорошей новостью, стало нахождение точки возрождения. Плохой, огромное количество нежити, которая ее охраняет. Впрочем, и для меня, и для Фи, эта нежить уже не проблема.

Фемида бежала быстрее меня, ее параметр скорости был около трех сотен, а я воспользовался поднявшейся шумихой, используя скрыт, побежал к стенам крепости. Толпы нежити рванули в погоню, пытаясь поймать Фи, тем самым оголив левый фланг. Этим я и воспользовался.

Фи двигалась в четыре раза быстрее меня и быстро добежала до щитов крепости, которые были в двух метрах от стены. Мне, последние пятьсот метров пришлось бежать с использованием усиления, уходя от ударов. Под щиты я не вбежал, а влетел, врезавшись на полном ходу в стены крепости. Скелет-великан заметил меня, и одним мощным ударом отправил в полет. Что же, будем знать, что они ходящие башни дозора с прокаченным восприятием.

\*\*\*

Наземный укрепленный форт Дгар был вырублен прямо в отвесной скале. Три ряда монолитных, двадцати метров каменных стен, укрепленных магией, обороняли центральную часть крепости, в которой и был вход в сам город. Вся первая стена крепости была заполонена бойцами, которые сейчас в напряжении ждали действий от пары детей. Саджи подошел к воротам, с которых уже целились лучники. Стражи ворот были готовы активировать настенные ловушки для отражения нападения. Весь вид гномов выражал сильное моральное истощение, плечи опущены, оружие держат так, словно готовы умереть, и только гномье упрямство не дает им сдаться.

- Двар игри руосл ап айдна ур?

Ни Фемида, ни Саджи не знали языка гномов, потому ответили на языке людей.

- Мы люди, пришли из Летнего леса эльфов, у нас задание на уничтожение алтаря Миридии!

На стенах поднялся шум, один из гномов высунулся из-за стены.

- А чего телепортом не пришли? Али вы от нежити?

- Десять дней назад мы участвовали в зачистке Болота Сильваны. Потом проще было пойти напрямиком к вам, чем обратно к эльфам. Да и вообще дяденька, вы же жрец - гном был облачен в рясу жреца - сами видите, темных предметов на нас нет. Щиты нас пропустили, а значит мы вам не враги.

Сверху скинули веревочную лестницу. По ней мы поднялись по ней на стены крепости. Двадцать минут гномы расспрашивали о положении сил нежити и их уровнях, на всем пути следования от болот до крепости. Лес Сильваны выходил к горам, так что гномам мы дали свежие данные разведки.

Как только выяснилось, что мы ищем главный алтарь Миридии, с нами отказались сотрудничать. Гномы вообще отказались делиться информацией, в один голос твердя, что этому забытому богу гномы больше не поклоняются.

- Мы вас впустили, думая, что у нас в Дгаре появился алтарь. А вы, оказывается, старый ищите. Этого вам ни один порядочный гном не скажет.

- Это почему же?

- От веры в Миридию отказались около тысячи лет назад. Наш город лишь немногим старше. Порядочный гном может дожить до глубокой старости и умереть в пятьсот-шестьсот лет. То есть сейчас, нет ни одного живого гнома той эпохи.

Жрец Наргу был облачен в рясу Амиры, покровительницы всех магов жизни. Светло-салатовая одежда с различными символами магии жизни. Цветущие деревья, листья были вышиты на всем корпусе. Длинная седая борода, потускневшие глаза и вид очень глубокого старца,

делали гнома похожим на святого. А может, он им и был?

- Дядя гном, а разве вы не бессмертные?

- Гномы, как и эльфы, просто живут дольше, по сравнению с другими расами. Драконы живут тысячелетиями, и только боги бессмертны.

- А где можно найти упоминания о культе Миридии и ее храмах? Я искал информацию в самых разных источниках, но ничего не нашел. Кто-то намеренно уничтожал все книги, где это упоминалось.

Глаза старца на секунду блеснули. Атмосфера изменилась, старец чувствовался теперь совершенно по-другому...неизмеримо сильнее! Это у него боевой режим такой?! Ощущение знакомо, но эта не та штука из астрала. Это что-то послабее. Бог?! Тогда почему ощущение такое слабое.

- Юноша.. - речь гнома изменилась - иди за мной. Я отведу вас обоих в архивы Дгара. Там вы сможете найти записи минувшей эпохи Миридии. Это самая старая информация, дошедшая до наших времен.

Старый жрец не желал Саджи вреда, но вот та мощь, которую он излучает, сильно его нервировала. От магии огня сушится кожа, от магии жизни - ощущение тепла в теле, от земли - чувство напряженности в теле, но вот от того, что излучает жрец, слегка покалывает во всем теле. Старый гном слегка светится, а в походке ощущается легкость.

Мы прошли через три кольца внешней защиты. Высокоуровневые гномы в тяжелых черноматовых доспехах несли оборону у последних стен и тоннеля в город. Несколько раз, гномы разных званий, пытались нас остановить, но, не доходя пары метров до нас, извинялись и уступали дорогу.

- Саджи, кажется, этот жрец пользуется большой популярностью. Гляди, гномы ему чуть ли не поклоняются. - очередной пост охраны пытается нас остановить. Жрец Наргу взмахивает рукой, и нас пропускают, гномы с почетом кланяются ему и дают нам пройти.

- Он чувствует себя совсем по-другому. Раз в сто сильнее, чем когда мы его только встретили.

Фемида задумалась над услышанном. Догадки у нее были, но она ничего не сказала. Саджи бы не понял, или понял все совсем не так.

Библиотека располагалась на верхних ярусах города, построенном одним из первых. Гном Наргу отдал распоряжение библиотекарю и страже, чтобы нам не мешали.

- Дядя Наргу, а почему вы нам помогаете?

Старый гном улыбнулся от всей души, от него повеяло теплом.

- На все воля божья, Саджи.

Старик ушел, не дав понять своих мотивов. А мы погрузились в поиски информации о культе Миридии.

\*\*\*

Бернард наслаждался плодами из эльфийский садов, они давали огромные бафы на силу и

ловкость. Эльфы могут существовать в полной изоляции от всего мира, так как у них уже все есть в лесу. Лучшие фрукты и растения во всем обитаемом мире, росли именно в лесах эльфов. Весь клан Черная Роза, участвовал в обороне северных границ Весеннего леса на Катайне.

Когда Бернард уже поднимал бойцов для следующего удара по нежити, с ним связались сразу два бога.

- Здравствуй, Амира, здравствуй Теур. Какими судьбами?

- Мы тебя отвлекли?

- Немного, мы сейчас нежить убивать идем. Я могу делать это и во сне, так что разговору это не помешает. – Бернард призвал шесть элементарей огня, создавая из них круговую оборону. И направился к рядам нежити.

- Помнишь паренька, Саджи кажется?

- Что, объявился?

Два гигантский фаерболы, размером с телегу, метнулись от Бернарда в группы нежити. Бог войны имел боевого опыта в десятки раз больше, чем его оппоненты. Потому легко ломал строй противника и нарушал его планы. Но один он, пусть и бывший бог, в поле не воин. Потому весь клан Черная Роза сейчас участвовал в уничтожении химерной нежити. Дело не в том, что Бернард мог в одиночку убить тут всех, а в том, что игроки сами должны прийти к победе. Сейчас разница в уровнях между бойцами Черной Розы и нежитью, всего двадцать уровней.

Амира ответила за Теура.

- Он в паре с какой-то девочкой, взялся за выполнение задания на уничтожение алтаря Миридии. Бер, представляешь, он умудрился встретиться с моим святым! У гномов! В осажденном городе! Я как узнала мальчика по вашим рассказам, сразу перехватила контроль над ситуацией и помогла ему. Подул ветер перемен! Этот мальчик принесет первые реальные изменения в божественных делах.

Бернард расхохотался и вышел из боя. Слова старой бессмертной подруги его изрядно развеселили.

- Ами, милая, он лишь предвестник перемен. В его задании есть куча “если”. Если найдёт информацию, которую мы, боги, старательно уничтожали последние тысячу лет. Если сможет туда добраться. Если сможет уничтожить алтарь. Если Мири ему это позволит. Эту отшельницу, я не видел уже тысячу лет. Наверно до сих пор верит в свою вину и наказывает себя. Кстати, а какой уровень сейчас у Саджи?

- Триста десятый. Эти дети участвовали в зачистке Болот Сильваны, которые сейчас освобождены от сил нежити.

- Слабоват, но с нежитью справляется. – у Бернарда сложилось пугающее представление о силе мальчика, способного противостоять нежити, уже на таком низком уровне. Какими же силами он обладает? Слишком мало информации о потенциальном противнике. Надо будет понаблюдать за его боями собственными глазами.

Еще десять минут старые друзья разговаривали, обсуждая свежие новости. В мире появились

первые бойцы с шестисотым уровнем. Их единицы, но они уже есть! Четверо молодых богов в фаворитах, в гонке за вхождение в Большой Пантеон. Трое, объявили себя ликами триединого бога, таким образом, объединив свои силы. Четвертый бог, Леон, добился такого роста за счет привлечения гномов Овидия под свое крыло, и сейчас идет впереди всех с большим отрывом. Еще немного, и он войдет в большой пантеон.

\*\*\*

Саджи получил доступ к самым старым записям гномов и уже три дня безвылазно изучал всю доступную информацию. Даже в этих книгах лишь вскользь упоминалось о культуре Миридии. Только помощь старого библиотекаря, ушедшего на пенсию, пролила свет на эти события. Нам пришлось читать полусгнившие книги, которые он спас из огня и сохранил в собственных запасах.

Гному, было больше пятисот лет, и даже по их меркам он считался очень старым. Сухие губы, лицо в глубоких морщинах и в то же время, оно будто вытесано из камня. Старый, сильный и невероятно мудрый гном.

- Еще в молодости, я интересовался забытым культом Миридии и историей нашего народа. Я был изобретателем и мечтал стать, столь же великим кудесником, как она. Чуть больше тысячи лет назад Миридия, начала создавать артефакт колоссальной мощности, но исключительно мирного назначения. Что это было, гномы так и не узнали. Во время одного из экспериментов из-за нехватки знаний, произошел сильнейший взрыв, который вызвал катастрофу мирового масштаба. На всей планете изменился климат, а сам континент полностью покрылся льдом. Весь материк гномов пострадал от силы магического взрыва.

В голове Саджи не укладывалась такая информация. В мире всего четыре континента и ни один из них не покрыт льдом полностью. Да и как, такую информацию умудрились скрывать ото всех, уничтожить все упоминания в книгах.

Старый гном продолжил.

- Вижу ваши сомнения, молодой человек. Речь идет о южном полюсе и небольшом континенте Ференгар, скрытым под его льдами. После взрыва это место стало одной из аномальных зон нашего мира. Сильнейшие чудовища и холод такой силы, что выдыхаемый воздух мгновенно застывает в кусочки льда. А в центре южного полюса, теперь высоченные горы в десятки километров. После катастрофы, выжила только треть населения континента. Гномы ушли к своим соседям на Овидий и Радаам. Спасти смогли только те, кто был в это время за пределами столицы.

Интересно. Получается - произошло нечто, что решили скрыть все боги разом. Даже упоминания об этом решили стереть из истории, а со временем и из памяти людей. И все это было сделано Миридией в старой столице, на Ференгаре.

- То есть, главный алтарь Миридии находится на Южном полюсе? К нему можно, как-то попасть?

Гном зашелся кровавым кашлем, будто тело наказывало его за разглашение секретов.

- Должен быть там! Он должен быть там! В мире больше нет мест, где сила Миридии была бы достаточной для установки главного алтаря. У нее не осталось верующих, лишь изгои да отступники. До катастрофы был великий подземный тракт, соединявший Ференгар и Радаам и аналогичный от Ференгара до Овидия. По их остаткам, гномы уходили во время великого

переселения. Сейчас он пришел в негодность, так что до Ференгара вы можете добраться только по поверхности, а потом Вам надо будет перебраться через горы. – гном ухмыльнулся – наверно только храм Миридии и мог пережить такой взрыв.

Мы нашли информацию, которую так долго искали. Старик отметил на карте предполагаемое расположение старой столицы. Наш путь лежал в самые холодные земли мира – Южный полюс планеты, аномальная зона. Плохая новость в том, что чудовища там не слабее тех, кто были в пустыне Хашан, а может и еще сильнее.

Порталами мы не пользовались, и делать этого пока не будем. Рядом с порталом располагались самые важные для игроков здания – аукцион и банк. Недавно узнал, что банк в Хризалиде может выдавать деньги в кредит, но не принимает вклады. Каждый банк, имеет свои ячейки-хранилища, не связанные в общую сеть. Разумно, если учесть, что появились первые банки игроков с не прокачанной банковской системой и зданиями. Чем выше ранг банковской системы и здания банка, тем больше возможностей она дает игрокам. И тем больше размер ячеек, их количество и общий объем хранилища банка.

Сейчас товары на аукцион выставляла Фи. Ее знания в игровой экономике превышали мои, в чем я убедился в первые минуты разговора.

- Саджи, видишь вот эту галочку слева от цены?

- Ну. – эта галочка почти не видна, на общем фоне игрового интерфейса.

- Если она активирована, то тебе показывается упрощенный интерфейс. Цена с вычетом всех налогов, услуг и выплат. Если снять галочку, то можно увидеть реальную цену, за которую твой товар покупают, а не которую ты получаешь.

Когда снял галочку, увидел три столбика активированных услуг. Лунар гребет деньги лопатой, если таким упрощенным интерфейсом пользуются все игроки! Помимо услуг был и налог на прибыль в десять процентов, вычитаемый из любой сделки, проходящей через аукцион. Справка по этому пункту выдала, что восемьдесят процентов от этой суммы, перечисляется государству, к которому принадлежит игрок и только двадцать процентов уходит в Лунар. А вот деньги со всех услуг, забирает уже Лунар. С такими бешеными накрутками неудивительно, что вещи стараются держать внутри клана или продавать на специальных форумах, минуя аукцион.

Фемида выставила все вещи, которые нам были не нужны, на аукцион. Лута скопилось очень много и мне уже нужны были деньги. Осталось всего шестьсот тысяч кредитов – этого хватит на три месяца поддержки детдома.

Драг мы покинули по подземному торговому тракту, выводящему на южный склон гор. Как только вышли за пределы гномьих территорий, надели нормальную одежду. Деревенские балахоны сильно нервировали. Чувство незащищенности все время давило на психику.

География Радаама сильно отличалась от Овидия, не было второй горной цепи на юге, и почти четверть континента была укрыта под снегом весь год. Все дело в том, что Радаам располагался намного южнее и часть его земель, попадала под холодных климат.

Нам предстоял долгий переход через весь континент, его холодные земли, непроходимые леса и мелкие деревеньки. Игроки встречались очень редко. В основном это были охотники за шкурами редких животных. Как оказалось, местные животные обладают очень крепкой шкурой, которая является высококачественным материалом для одежды из кожи. Поэтому всю дорогу мы развлекались охотой и сбором трофеев.

Получен урон: 50 ед. (Игнорирование: 705 ед).

1973/2000 е.

Начал действовать сильный холод, в прошлый раз он доставил нам много проблем. После испытания Лиги охотников я был очень слаб из-за штрафа, приходилось постоянно лечить нас обоих на ходу. Но сейчас холод не так силен, и можно продолжить путь в привычном темпе. Тогда у Фе развилось небольшое сопротивление к холоду.

За неделю мы добрались до самого южного поселения континента Радаам. Мергада, был маленьким охотничьи городком, у склона огромной скалы. Она, как огромный навес прикрывала город от холодных ветров с двух сторон и сверху. Небольшая крепостная стена и очень плотная застройка делали город, похожим на карточный домик. Жилые дома стояли друг на друге, вдоль склона горы в четыре этажа. Все оставшееся внутреннее пространство города было занято зданиями общественного пользования. Но самое главное – это был последний город на юге, в котором было здание аукциона. Нужно было выставить шкуры на продажу и получить деньги за продажу лута с рейд-боссов.

Получилось меньше, чем я рассчитывал – всего по семьсот тысяч на человека. Уровень игроков за прошедший год сильно вырос, и цены на такие товары сильно снизились. Много высокоуровневых игроков пошло на такой промысел и теперь на рынке намного больше предложений, чем год назад.

Поскольку это был последний город в обитаемом мире, мы решили остановиться и передохнуть.

В реальности все было отлично, у меня появились первые друзья среди детдомовцев, с которыми мы каждый день ходим купаться в озере. Два темнокожих мальчика оказывают, увлекаются джазом и давали свой первый концерт для детдомовцев. Близняшки Мэй и Ли Кван тоже выступали парой – скрипка и пианино. Многопотокное сознание и повышение качества мышления позволило развить приобретенный музыкальный слух и играть на пианино самые сложные композиции. Преподаватель по фортепиано радовался каждому сыгранному произведению, и предлагал поучаствовать в концертах и конкурсах. Но для меня это было ненужное внимание, которого я и так стараюсь всячески избегать. Остался последний курс обучения, по специальности, и у меня будет полное образование специалиста. Нужная сумма денег и описания процедуры признания меня полноценным гражданином отложены на отдельном аккаунте. Даже в случае проблем с детдомом, эти деньги позволят мне стать гражданином с полным набором прав и больше мне переживать не надо.

\*\*\*

Леон с Мерленом были на корпоративном вечере компании СтарШип. За прошедший год, компания смогла занять долю в 15% от всего рынка строительства космических кораблей. Чистая прибыль компании выросла в три раза, доля Леона выросла до 51%, а у Мерлена до 15%. Такой перевес в акциях позволил руководить компанией более эффективно. Больше не требовалось согласование решений с советом директоров, долгих утверждений и ответных услуг. Леона всегда поддерживал Мерлен, а приобретенное умение оперировать информацией, позволило выбирать наилучший путь развития и роста компании. Но все это Леон делал не ради прибыли увеличения прибыльности компании, а ради освобождения времени для Хризалиды.

Подошел Нейт, глава службы безопасности. Он отвечал только за безопасность Леона, в

которого он верил, как в самого настоящего бога. Ничто другое его не интересовало. Ни жены, ни детей, ни девушки, только работа и его личный бог.

- Леон, мы нашли зацепку по Саджи. Он искал родителей и нашел старика, сказавшего, что они отправились в плавающие города. Дети ушли в море, по льду, зимой, больше сведений не было. Думаю, Саджи засел, где-то там, на полгода, вот его никто и не видел.

- А может он нашел родителей и для нас это рычаг воздействия. - Леона победно улыбнулся и отпил вина из бокала - Пошли туда Рэйчел и эту пару парней, Оуни и Грюнт. Они втроем знают его родителей в лицо.

Вечер продолжался, все отдыхали, не представляя, какие жуткие игры идут за кулисами. Во всем клане лишь единицы знали о поисках Саджи и причинах нападения Таламея на крепости клана Золотая Рука.

Сейчас три группы самых верных бойцов клана, выдвинулись в сторону плавающих городов.

\*\*\*

Мы направились по льдам на южный полюс. За пять дней бега смогли преодолеть замерзший пролив, разделяющий континенты, и достичь льдистых берегов Ференгара.

Когда мы вышли на твердый лед ситуация резко изменилась. Чудовища холодного континента, обладали огромной живучестью и убегали в случае тяжелых ран. Вспомнилась охота на чудовищ в Сурале.

Получен урон: 850 ед. (Игнорирование: 705 ед).

5298/5420 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 716 ед/ сек

Тяжелей всего приходилось Фи. Она не могла использовать лечение как я, но очень высокий параметр живучести, пока справлялся с уроном от холода. В конце концов, мы пришли к выводу, что придется постепенно повышать сопротивление к холоду. Мне в добавок, снять предметы повышающие параметры духа и живучести. Иначе они просто не будут прокачиваться.

Сложней всего было с печатями магии крови. Создать их не проблема, они спокойно работают под снегом. Но рисовать большие печати очень сложно, снег закрывается уже нарисованные элементы и нарушается симметрия круга. Приходится обходиться малым кругом и десятью жертвами для объединения здоровья.

Чудовища, Мамонтёнок, 430 уровень. Мест-босс.

Вот такие мамонтята были нейтральными и обладали огромным здоровьем. Я видел старые фото, где изображены слоны. Так вот, мамонтенок в два раза больше взрослого слона. На память сделал скриншот: десять мамонтьят лежат кругом в симметричной позе. А в центре жертвенная печать магии крови.

Фемиду очень радовало и само задание и то, что мы добрались до льдов.

- Ну, наконец-то у нас нормальное место для прокачки. А то то боги, то нежить, то океан со своими чудовищами. Потом болота, где всё ядовито и готово тебя сожрать в любой момент. А бегать по снегу в доспехе крайне неудобно. У нас ведь даже снегоступов не было. Я все время проваливалась. Тебе хорошо, ты легкий. А у меня тяжелый доспех.

- Просто ты толстая!

- Дурак!

Ей и вправду тяжело перемещаться в этом доспехе по снегу. А тут снег встречается редко, климат слишком суровый и снег мгновенно превращается в лед.

Тролли, снежные великаны, мамонты, снежные черви, снежные барсы, тигры, йети, стаи снежных волков, духи холода, мороза, тумана - за три недели мы добрались до гор и успели смастерить сани. Кости, шкуры и немного веревок из кожи, но тащить пришлось самим. Чем дальше мы продвигались, тем больше было чудовищ и их уровень.

У самых гор, чудовища становились просто невообразимо страшными.

Чудовища, Снежный Демон Фазз, 1330 уровень. Мест-босс.

Две пары рук, толстая белая шкура, небольшие бивни, как у мамонта и телосложение гориллы делали из него очень-очень сильного противника. Такие демоны охраняли стада мамонтов, которые паслись во всей долине предгорья.

Чудовища, Мамонт, 1251 уровень. Мест-босс.

Чую, если пару таких мамонтов, привести в деревню koboldов, то проблемы с пропитанием они решат на год вперед. Десятиметровые гиганты с очень толстой шкурой и огромными бивнями, предпочитающие нападать группами по четыре пять особей. Дикий рев, вещающий оглушение и мощные физические атаки - любимая комбинация таких групп.

Мамонты были ужасно неловки и сильно мешали друг другу. Другое дело их демонический охранник, который в такие моменты представлял куда большую угрозу.

Но! На что способен рыцарь крови и маг-отступник, после трех недель прокачки в жёстких условиях, на очень сильных монстрах...дающих двукратный опыт за убийство? А если учесть, что монстры были не менее чем на двести уровней выше собственного?

- Панель характеристик!

Имя: Саджи.

Уровень: 551.

Опыт: 4500320/16811200 (до следующего уровня - 12310890).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики

Сила -257

Ловкость - 924

Выносливость -830

Интеллект-5953

Мудрость-2229

Свободных единиц характеристик: 0

Ну и кто из нас теперь чудовище? Кто кого бояться должен?! Все очки характеристик отправляю в интеллект, остальные параметры растут за счет масштабируемых вещей. Базовая раскачка, плюс награды за различные достижения, и у меня плюс сто сорок очков ко всем характеристикам.

На нас мчится группа мамонтов и их демонический пастух. Воздух немного гудит от магической мощи подготовленного заклинания.

- Да бей уже, чего ждешь!

- Цепная молния - Фемида подпрыгнула - Максимум! - Лед плохо, но все же проводит электричество. Фи уже дважды задевало остаточным разрядом.

Что происходит с мамонтом, у которого во время забега на секунду останавливается сердце? Он падает, становясь легкой добычей для бойца ближнего боя.

Прыжок с места рыцаря-крови с десятикратным усилением не менее зрелищная картина. Весь доспех разом заливается кровью, а в месте прыжка образуется фонтан из ледяных крошек. Фемида использовала технику рассечения для того, чтобы извлечь из ситуации максимальную выгоду. Десять минут боя, куча брошенного мяса, огромная лужа, получившаяся от использования дыхания дракона. О, да! И много ценного лута. Вообще магия огня и пространства с увеличением параметра огня стала чудовищно сильной. От обычного фаерболла лед взрывается. От дыхания дракона всё вокруг начинает испаряться, после заклинания стоишь в луже воды. А если это максимальная версия, то получается небольшая сауна, прямо во льду. Метеор решили не использовать, отдачей снесло больше десяти миллионов, еще сто тысяч и пришлось бы сюда возвращаться от самого Радаама. Точе возрождения на Ференгаре нет.

Получен урон: 120 520 ед. (Игнорирование: 96 810 ед).

5 420 640/11 520 150 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 97 418 ед/ сек

У самых гор был сильный ветер, постоянные бои с мамонтами согревали и давали отвлечься от этого жуткого холода. Внешний вид гор напоминал те скалы в пустыне Хашан, тут тоже казалось, что горы созданы сильным взрывом, а не волей природы.

Как только смогли адаптироваться к такому холоду, пошли вдоль гор, с запада на восток. Лезть через горы, нам не по плечу. Для этого нужно специальное оборудование, навыки и главное, еще большее сопротивление холоду. Мобов в небе не видно, а значит, и ритуала объединения

здоровья мы не сделаем.

Уже на второй день нашли расщелину в горах, и пошли по ней вглубь континента. Как и в пустыне Хашан, это были высокие, но не протяженные горы, всего шесть километров, и мы прошли насквозь. Причем, чем глубже мы уходили, тем теплее становилось. Снег перешел на дождь, лед пропал, появилась трава под ногами. В воздухе появился аромат цветов и травы. Раньше не замечал этого запаха, но переход был таким резкий, что начал чувствовать даже запах земли и озона.

Когда мы вышли из расщелины, то увидели яркий свет, и уж точно не солнечный. В десяти километрах над землей висело небольшое солнце, расстояние было огромным, но даже у предгорья его было видно. Тут был совершенно иной климат, поддерживаемый этим солнцем. Трава, большие деревья, растительность, какой я прежде нигде в мире не видел. Весь кратер от взрыва был в деревьях, траве, озерах – красивый вид. Сани с грузом оставили здесь, дальше идти с ними не получится. За то у меня есть грузчик – Фи!

Великое место силы

Скорость восстановления манны 200%

Собственное мини солнце! В Хризалиде и такое возможно!? Хм, все интересней и интересней. Считается, что в мире только одно место с такой концентрацией магопространства – Танатос, остров богов. Телепорты здесь не работают, а плотность тварей в астрале столь велика, что точки возрождения не функционируют. Сюда могут попасть только игроки с уровнем не меньше тысячного, или такие чудо-дети, как я с Фи. Теперь понятно, почему за выполнение задание были готовы заплатить двадцать миллионов.

Животные, Балар Миур, 1551 уровень. Мест-босс.

Огромный представитель кошачьих, посмотрел на нас. Силен! Да никакое чудовище и рядом не стояло по сравнению с той мощью, которую он излучает.

- Фи, он самый сильный противник из всех ранее встречных. Помнишь летающего кита? Вот он примерно равен ему по силе.

- Так это же мест-босс, а не рейд-босс. Как такого не может быть?

Балар рванул с места и кинулся на Фи, всего доля секунды и он уже наносит удар лапой. Максимальный щит лопаается от силы его удара, Фемида блокирует удар лапы своим мечом. Полсекунды, доспех активирован и весь в крови, непрерывно лечу к Фи. Секунда, Фемида наносит три рубящих удара сверху, Балар уходит от всех атак. Господи, да какая у него ловкость!

- Задержи.

Понял. Вторая секунда, Балар обходит Фи слева, хочет атаковать меня. Гномий молот, максимум. Всего полсекунды, но этого хватило для того, чтобы Фи смогла сместиться влево и заблокировать удар лапой. От силы удара Фи ушла в землю по щиколотку. Балар отходит на дистанцию для мгновенной атаки.

- Отвлеки и задержи.

Два удара сердца, глаз едва успевает за движениями Балара. Дыхание дракона полукругом

перед собой. Хм, тут магия намного слабее, чем в большом мире. Приходится прижиматься к спине Фи, чтобы лечить ее, а руки вытянуть вперед для увеличения дистанции атаки. В таком варианте я могу ее лечить и атаковать одновременно. Справа вылетает Балар и мгновенно растворяется. Мираж! Щит на максимум, Фи блокирует удар справа и уводит его вниз. Сместила весь корпус и гордой меча ударила в глаз Балару. Есть крит!

- Рассечение!

Уф, бой меньше минуты, а адреналина хватит на всю жизнь. Балар весь в крови, левое ухо срезано. Прыжок, и он отошел на десять метров, стоит и не атакует. Да ладно! Ухо отрастает! Кровь из глаза перестала течь, бешеная регенерация!

- Задержи... Иду на риск.

- Болото, максимум! Гномий молот, максимум! - Балар выждал секунду молота и пытается сделать прыжок, лапы соскальзывают, и он падает на бок, прямо в грязь. Фемида срывается с места, прыжком в сторону упавшего противника, доспех гудит и весь в крови.

- Рассечение!

Есть! Смертельный удар! Она ему голову снесла. Что за мутанты тут водятся! Ужас, двигаться с такой скоростью, что даже глаза не успевают, миражи, повышенная регенерация, огромный интеллект и всего одна ошибка за все время боя! Айс! Вот это был бой!

Фемида села на землю и расхохоталась. Сняла шлем, но меч из рук не выпускает.

- А я-то думала, с какого перепугу нам готовы заплатить двадцать миллионов. Да во всем мире нет игроков, способных один на один сражаться с таким мобом, это за пределами! Еще несколько лет сюда не сможет сунуться никто из игроков. Понимаешь?! Вообще никто!

- А еще тут законы магии другие. Простые дистанционные заклинания не работают, мощные я использовать не буду, откатом меня убьет в любом случае. В книгах по магической осаде говорилось, что такое бывает в случае повышение плотности магопространства. В магии я стал слабее примерно на порядок, то бишь в десять раз.

- Да уж, ты тут слабее самого слабого моба.

Гномий молот впечатал Фи в землю, а она продолжает хохотать.

- Не зазнавайся, мечница. Я может и слабее тебя, но убить обычного противника смогу.

- Думаешь, тут такие есть?

- Не попробуешь, не узнаешь.

Собрали лут и двинулись дальше, наш путь лежит в эпицентр взрыва. Тут был аномальный климат и странные растения, игнорирующие понятия стандартного роста и размножения. Очень много нейтральных мобов, уровень которых далеко за тысячу и это при их самом миролюбивом виде. Тут пчелы размером с человека, а пыльца, упавшая с пролетающей мимо бабочки, дает бафы, как от божественного благословения. Дерево может сложить крону и скрыться под землей. Да что ту вообще происходит! Это вообще за пределами логики.

Солнце светит и даже не думает заходить. Во всей долине свой микроклимат, облака и даже

ветер. Земля идет под небольшим уклоном в сторону центра взрыва, руководствуясь этим, идем к центру.

На нас нападали уже пять раз, причем дважды противник был невидим и появлялся только после атаки. В первый раз, противник использовал естественную маскировку и напал на нас с дерева. Это была змея, Фи убила ее серией ударов, начав еще в полете противника. Второй раз на нас напал алмазный голем, он все время был в невидимости. Пришлось его долго плавить, а потом морозить. Несколько мощных атак сломали ему одному из ног, а потом мы его просто добились. К великому счастью, агрессивных мобов тут было очень мало.

Летающие змеи, рогатые хомяки, перешептывающиеся деревья, живой туман. Один раз кусок дерна вспучился, вытащил ряд ног и пополз от нас в сторону.

Растения, Хидраксис, 1411 уровень.

Фи проводила его таким мечтательным взглядом, и если бы не потирание рукояти меча, я бы поверил в ее добрые намерения. Мы подошли почти к самому центру эпицентра взрыва, тут были настоящие джунгли из безумных растений.

В центре было небольшое озеро с небольшим причалом. У причала стояло небольшое кресло, в котором сидела женщина, укутанная в плед, с удочкой в руках. Вроде жарко, с чего бы ей было холодно?

Человек, Миридия, Бог малого пантеона.

При встрече с Таламеем было написано, что он нежить, а эта почему-то человек. Но в задании сказано уничтожить алтарь, а какое тело у его божества мне все равно.

Очень-очень тихо, мы ушли обратно вглубь леса и решили обойти злополучное озеро и его хозяина по большому кругу. Напряжение было такое сильное, что мы еле двигались, боясь хруста веточки или случайного крика птицы. Одна мысль о том, что божество может решить атаковать нас без предупреждения, пугала до глубины души. Мы шли сюда почти два месяца, и помереть в последний момент будет вершиной глупости.

Храм Миридии пережил взрыв, внешние стены оплавлены и уже заросли травой и лианами. Это была классическая пирамида, с алтарем под навесом, у самой вершины. На крыше поселились, какие-то птицы, свив там гнезда.

Мы двигались предельно тихо, стараясь наступать только на целые камни, свободные от растений. Фи сняла доспех, а я только обувь. Моя одежда не так сильно шумит. Поскольку мы заходили со стороны леса, нам приходилось карабкаться на каждый этаж гигантской пирамиды своими силами, помогая друг другу.

Алтарь весь зарос лианами, но этот противный белый свет и легкое мерцание, я узнаю всегда. Точно такой же алтарь я видел в храме Теуруса в Имире. Алтарь от старости уже едва держался на своих ножках, жертвенная плита треснула, снизу несколько деревяшек поддерживали обе части плиты.

Командный чат.

“Фи, уходи. Тут я сам справлюсь. В случае моей гибели заберешь сани с лутом и довезешь до пролива. Там встретимся. А сейчас уходи, я сам сломаю алтарь.”

“А вдруг не справишься. Ты же слаб в таком месте.”

“Тогда у тебя будет шанс все закончить, если Миридия заметит меня и убьет.”

Как только Фемида ушла за пределы обнаружения, начал разрушать алтарь. О, боже! Я с ним язву заработаю от переживаний.

- Гномий молот! Максимум! – подпорки хрустнули - Гномий молот! Максимум! – часть подпорок сломалась, но плита на месте. Тишина стояла такая, что я услышал, как скрипнуло кресло у причала. Все живое в округе смолкло. - Гномий молот! Максимум! – плита алтаря сломалась пополам. Надо развить успех - Гномий молот! Максимум! – одна из половинок треснула пополам.

- НЕЕЕЕТ! НЕ СМЕЙ! – все пространство дрожало от голоса богини, куча дебафов от одного крика. Всем своим естеством чувствую, как она бежит к алтарю. Мощь! Сгусток абсолютной силы, готовый меня порвать на куски!

- Гномий молот! Максимум! – алтарь разрушается на три куска. Воздух начинает светиться. Знакомое чувство, за мной наблюдает та сущность, которая мешала делать мне оружие.

Я выбежал с тыльной стороны храма, активировал усиление и прыгнул вниз. Лучше умереть от падения, чем от рук очень злого бога. С огромной скоростью врезаюсь головой в каменную плиту последней ступени пирамиды, а потом отлетаю под крону дерева.

Получен урон: 23 227 ед. (Игнорирование: 81 422 ед).

8300/8300 е.

Черт! Долбанное сопротивление урону! Дайте мне умереть! И ведь без шансов.

- АААААААААА – от ее крика и мощи вибрировала сама ткань пространства. Все, что могло, убегало, улетало из этих мест. Появилась аура гнева, скорби, сожаления, страданий. От нее растения начали засыхать и разрушаться прямо на глазах. Я уже бежал, как можно дальше от этого места, испытывая животный страх. Меня трясло от ужаса.

- Я ПРОКЛИНАЮ ТЕБЯ САДЖИ!!! ПУСТЬ ТВОИ БЛИЗКИЕ ПОЗНАЮТ ВСЮ ГОРЕЧЬ УТРАТЫ И ТО, КАКОЙ ТЫ НА САМОМ ДЕЛЕ. Я ПРОКЛИНАЮ ТЕБЯ! – Миридия была в бешенстве и буквально плакала, сожалея об утрате. У людей такое состояние называют аффектом.

Ужас, ужас, ужас, ужас. Она не знает где я, но прокликает и точно знает, как меня зовут. Ну, вот зачем я это сделал.

Получена способность: Злое посмертие.

Вы были прокляты на злое посмертие. Ваша душа и тело восстанут после вашей смерти и будут убивать все, что есть вокруг. В первую очередь самых близких вам людей. Время действия 10 минут.

Её гнев – это жуткая аура! Ее сожаления, печаль – я чувствовал все это. Но сейчас все что я понимал, это ужас, который мне сулит в случае встречи с этой богиней нос к носу.

Я добежал до края долины за шесть часов, голова вообще не работала, все тело трясло от страха. Только сейчас прочитал сообщения в групповом чате. Фемида добежала до нашего

входа в долину и сейчас покидает ее вместе с санями.

“Фи, уходи. Если поймают, будешь жалеть до конца дней своих. Она меня прокляла, даже знает, как меня зовут”.

“Беги, дурак! Выходи из долины, она же чувствует все колебания магопространства в ней.”

Голова не думала, хотелось просто уйти отсюда, как можно дальше и скорее. Бежал вдоль гор, пока не нашел выход, аналогичный тому, через который мы сюда пришли. Все, теперь надо встретится с Фи и бежать от сюда как можно дальше.

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482602>