

Ещё издали я заметил, что Коллегия Магов Винтерхола была окружена огромным сферическим щитом. Извозчик особого беспокойства от такой картины не проявил, поэтому я посчитал, что так и должно быть. Но вот когда мы уже въехали в город, то стало понятно, что что-то тут идёт не так. Народу на улицах не было вообще. А стоило повозке подъехать ко входу на мост, ведущий к зданию Коллегии, как я услышал уже знакомый мне рык дракона. Правда, летающая рептилия не стала атаковать город или цитадель магов, а лишь пролетела над нами на высоте в несколько сот метров и лениво удалилась прочь.

Извозчик, стоило мне рассчитаться с ним и сойти на землю, тут же принялся нахлёстывать уставшую лошадь, стремясь как можно быстрее убраться прочь. Я же направился напрямик к Коллегии Магов. На мосту, неподалёку от места где проходил купол силового щита, стоял пост из трёх магов. Стоило им узнать, что я Драконорожденный и Герой, как они тут же открыли в щите проход и провели меня внутрь.

Правда, отвели меня не к архимагу, вроде как руководящему Коллегией, а к его заместительнице.

- Добрый вечер, Избранный. Меня зовут Мирабелла Эрвин. - Представилась мне женщина-норд, одетая в тёмно-серый халат в стиле «балахон мага-отшельника». - Мой коллега Фаренгар весьма лестно отзывался о вас. Вы и вправду герой?

- Конечно. - Кивнул я. - Я убил уже двух драконов, и это прекрасно показывает, кто я есть.

- Отлично, отлично. Думаю, ваш случай будет достаточно интересным. - Радостно потёрла она руки. - Нужно будет не забыть провести вскрытие. - Добавила она себе под нос.

- Вскрытие? - Нахмурился я.

- Что? Вскрытие? Ха-ха! Нет, конечно. О чём это я? Ах да, с какой целью вы прибыли в Коллегию Магов Винтерхола?

Этим гениям магии палец в рот не клади. Надо же, только увидела человека, и сразу же начала планировать вскрытие. Мы ещё посмотрим, кто кого вскрывать будет.

- Я хотел приобрести у вас книги заклинаний. - Сразу перешёл я к основной цели своего посещения этого места.

- Приобрести? В смысле купить?

- Да.

- Вы же понимаете, что древние знания магов не могут быть куплены за презренное золото?

- Да. И поэтому, я плачу имперским серебром.

- Ах, это же совсем другое дело. И что вы хотите купить?

- Всё! - Ответил я, обводя окрестности жестом зажавшегося нувориша.

- Замечательно. Смотрите, что у меня есть...

Сегодня шёл третий день моего пребывания у руля Владения Хелген. За это время я получил от игры 42 серебряные монеты, каждая стоимостью в 500 золотых. С учётом расходов, у меня имелось чуть меньше 19 000 золотых монет. Из них примерно 15 000 я немедленно спустил на покупку весьма и весьма интересных заклинаний.

Мирабелла Эрвин продала мне все секреты Коллегии Магов за тридцать серебряников, даже на секунду не задумавшись об этом. Блеск имперского серебра затуманил её разум, а поскольку цены на книги были фиксированы и указаны в специальном «прайс-листе», то я не стал торговаться, а буквально «осыпал» волшебницу серебром. Судя по бормотанию Мирабеллы, расплачивался я «истинным серебром», которого в мире почти не осталось, и которое было совершенно незаменимым ресурсом для создания зачарованных вещей высшего качества.

Когда я купил все заинтересовавшие меня книги и отказался тратить серебро на редкие, но бесполезные заклинания, Мирабелла пришла в себя и поразилась «объёмам торгов». Вот только к этому моменту я уже «использовал» все купленные книги, так что отменить сделку было невозможно. Оставив меня на попечение помощника, Мирабелла рванула куда-то в сторону. Вернулась она минут через пять уже без моего серебра, но зато довольная, как слон.

- Итак, Избранный, полагаю, сейчас самое время представить вас нашему архимагу Савосу Арену Сорок Пятому. Он весьма сильно обеспокоен нашествием драконов, так что ваше появление будет весьма кстати.

- Нашествием драконов? - Удивился я.

- Да. Думаю, архимаг сам захочет рассказать вам об этой проблеме. Нурад, отведи Избранного к архимагу. - Бросила она своему помощнику, что последние пять минут то ли охранял меня, то ли сторожил. - А мне нужно заняться изготовлением Серебряного Кольца Всевластья. - Прошептала она, быстро направляясь прочь.

Похоже, моё вскрытие откладывается. Какая жалость. Я посмотрел на Нурада, который печально посмотрел в ответ, вздохнул и повёл меня в центральное здание Коллегии, где и находился кабинет Архимага. Правда, в кабинете того не оказалось, и мы отправились на крышу Коллегии, забираться на которую пришлось по узкой и тёмной лестнице. Хорошо хоть я владел заклинанием Магического Света, которое было куда удобнее Иллюзорной Свечи.

На крыше я обнаружил искомого архимага в окружении пятёрки магов попроще. Они напряжённо всматривались в небеса, что-то обсуждая между собой.

- Толфдир, может, у вас всё-таки найдётся что-то, способное вернуть эту заносчивую скотину с небес на землю? - Спросил тёмный эльф в красочных одеждах. Судя по всему, это и был архимаг.

- Не уверен, магистр. Конечно, в запасниках скопилось немало артефактов, которые никто не испытывал на практике, но я не думаю, что сейчас подходящий момент для этого. - Ответил пожилой мужчина в одежде, больше подошедшей бы мастеровому.

- Может, приманим его на живца? - Внёс рационализаторское предложение третий.

- А вы знаете, что едят драконы? - Скептически поинтересовался архимаг.

- Героев. Они едят героев. Это всем известно! - Добавил четвёртый.

- И где мы возьмём героя? - Ещё более скептически спросил архимаг, переводя взгляд с небес на землю, а точнее на специалиста по драконьей диете.

- Гхм! Господин архимаг, я привёл вам героя. Вот, посмотрите, какой упитанный. - Тут же сдал меня Нурад.

- Что? - Архимаг повернулся, посмотрел на Нурада, а потом перевёл взгляд на меня. - Так ты и есть тот самый Избранный?

- Который тот самый? - Уточнил я.

- Который призвал в Скайрим драконов. Избранный. Герой! Драконорожденный Давалкин.

Я уже было решил согласиться, но услышав последнее слово в речи архимага, передумал.

- Меня зовут Тан Цзи Тао. Я некромант и специалист по магии драконов. За последнюю пару дней я уже убил двух драконов. Вы хотите избавиться и от этого тоже? - Кивнул я в небо.

Дракон как раз направлялся к нам и заинтересованно посматривал в мою сторону.

- Боже, нет! - Возмутился тёмный эльф. - Мы хотим приманить его поближе и разделать живьём на ценные ингредиенты. Конечно, Фаренгар сообщил нам, что дракон рядом с Вайтраном не исчез после смерти, но он очень быстро испортился. Сколько ценных реагентов было потеряно только потому что этот идиот не поторопился. Мы уже всё подготовили, и

теперь нам осталось только приманить дракона поближе. Мы надеялись, что он нападёт на нас, как и на все остальные города, но эта тварь наворачивает круги в воздухе уже третий час.

- Остальные города? - Переспросил я.

- Вы разве не знаете? Драконы атаковали Виндхельм, разорили Фолкрит и сожгли дотла Мортал. Коллегия Бардов превратилась в пепел. Свидетели рассказывают, что глава бардов Виармо решил очаровать дракона своей музыкой. Дракон сидел на месте и слушал его песнопения минут пять, после чего впал в дикую ярость и сжёг весь Мортал, не оставив от него камня на камне.

- А нечего было петь «Оду о Драконах», в которой эти самые драконы больше высмеиваются, чем прославляются. - Наставительно добавил один из магов.

- В общем, нам нужен способ привлечь его внимание, не возбуждая подозрений, и...

- Господин, он снижается.

- Что? - Архимаг поднял голову и обнаружил, что дракон висит прямо напротив нас за плёнкой щита и внимательно прислушивается.

- Щас спою. - Предупредил я. - Жил дракон хвостатый и зелёный. Был он огнедых и зубоскал. В обществе драконов есть свои законы: он принцесс нередко похищал.

Дракон дослушал до конца куплета, после чего громко завопил и обрушился всей своей массой на щит. К моему удивлению, щит выдержал это испытание. Более того, не было похоже, что дракону удастся добраться до меня в ближайшее время.

- Всё! Он ваш. - Великодушно предложил я дракона магам. - А я пока тут постою. Уверен, теперь он никуда не улетит, пока не доберётся до меня.

- Вперёд! Все на абордаж! - Скомандовал архимаг своим минионам. - Я ценю вашу помощь, Избранный. - Кивнул он мне, после чего первым помчался к выходу на лестницу.

Я подошёл к парапету, облокотился на него и принялся разглядывать мечущихся внизу магов, которые спешно готовились нападать на дракона. Сама же рептилия не обращала на простых смертных никакого внимания, сосредоточив свои усилия на том, чтобы пробить щит и добраться до меня.

К моему удивлению, маги со своей задачей справились. Я-то думал, что они обломают зубы о неукротимого дракона и приползут ко мне на коленях, умоляя спасти их, но вышло всё совсем не так. Пока дракон отвлекался на меня, десяток магов выбрался наружу из-под купола защиты, и один из них направил на дракона артефакт, напоминающий по внешнему виду

гранатомёт. Прицелившись, «снайпер» выстрелил шаром молний, который стремительным росчерком промелькнул в воздухе и попал прямо в дракона.

Я внимательно наблюдал за происходящим и почувствовал, что этот заряд магии был крайне непрост. В нём чувствовалось дыхание магии драконов. Похоже, это был артефакт, созданный героем, а потому иммунитет дракона тут не сработал. Крылатая рептилия окуталась разрядами молнии, после чего потеряла сознание и камнем рухнула вниз. Прямо под драконом находилась глубокая пропасть, отделяющая здание Коллегии Магов от города. Но в нужный момент под ним появился наклонный силовой щит, по которому туша съехала как по ледяной горке, свалившись как раз на расчищенную площадку на окраине Винтерхола.

А дальше маги сноровисто опутали дракона призрачными цепями, распластали его брюхом кверху, и в дело вступил ещё один артефакт эпохи героев. Высокий мускулистый маг с большим сияющим двуручным мечом подскочил к дракону и практически без усилий воткнул своё оружие ему в брюхо. Дальше маг просто побежал вдоль туши, вскрывая дракона как консервную банку. Я обратил внимание, что линия «разреза» проходила таким образом, чтобы не затрагивать кости древнего монстра. Похоже, меч имел свои ограничения, но план магов явно их учитывал.

Всего за полчаса, пока дракон валялся в отключке, маги выпотрошили его, спустили шкуру, откачали кровь и срезали мясо, оставив только голый костяк. А что самое странное, дракон от такого обращения и не думал умирать, красуясь единицей очков жизни в игровом интерфейсе. Наконец, маги вернулись в Коллегию под защиту силового поля, поплотнее окутали скелет призрачными цепями, поставили рядом с драконом непонятный магический механизм с кучей двигающихся деталей, после чего ретировались прочь.

Через пару минут архимаг с поредевшей свитой вернулись на крышу коллегии и присоединились ко мне в разглядывании результатов своих трудов.

– Впечатляет. – Признался я. – Но дракон всё ещё жив.

– Да, мы учитывали такой результат, хотя и считали его маловероятным. – Ответил архимаг. – Сейчас начнётся.

Тем временем, дракон «пришёл в себя» и обнаружил вместо «дома плоти» обглоданный костяк. Скелет задёргался, хотя на нём не осталось ни клочка мяса. Я видел, как маги пытались «расчленил» дракона, но их меч не смог повредить кости и суставные сумки, так что скелет дракона находился в более-менее «укомплектованном» состоянии. Через пару секунд вялых трепыханий, дракон начал регенерировать. Мясо нарастало на кости буквально на глазах. Судя по скорости регенерации, получасовая работа по добыче ценных ингредиентов могла быть нивелирована всего за пару минут. Вот только маги опять сделали свой шаг, демонстрируя наличие продуманного плана.

Стоящий рядом с драконом магический механизм, безумным видом которого я поражался, засветился и окружил себя гроздью светящихся силовых полей, после чего эти поля

накинулись на дракона и принялись соскабливать мясо с костей, нивелируя регенерацию. А получающийся «кровавый фарш» полетел по воздуху и начал «оседать» в большом деревянном ящике неподалёку, на который я до этого не обращал внимания.

– Работает. – Удовлетворённо кивнул архимаг. – Это даст нам несколько часов. Итак, господа, какие будут идеи о том, что делать с драконом дальше?

– Оставить всё как есть. Если дракон и дальше будет регенерировать с такой скоростью, то мы озолотимся, торгуя его мясом. – Предложил один из магов.

– Увы, машина Вайтранского Мясника долго не протянет. Как я уже сказал, у нас есть всего несколько часов, прежде чем она развалится на куски. – Огорчённо покачал головой Савос Арен.

– Предлагаю вернуться к вопросу о запечатывании дракона. – Высказался Толфдир. – Я провёл необходимые измерения и уверен, что нам удастся создать накопители, поглощающие энергию дракона. В результате, мы получим неиссякающий источник Ци. Часть этого потока можно будет пустить на удержание самого дракона, а остальное направить на поддержание заклинаний в Коллегии. Мирабелла Эрвин уже который год жалуется на дефицит энергии для проведения хозяйственных работ. Да и артефакторы тоже не откажутся от такого подарка.

– Звучит неплохо. Но сколько вам потребуется времени для изготовления накопителей?

– Пара часов. За это время я смогу создать первую версию. После этого нужно будет заняться постройкой склепа. Как раз у нас будет энергия для активации кругов преобразования, описанных в книгах двумеров. Через пару дней дракон будет замурован в толще камня, а Кафедра Артефакторики успеет изготовить стационарные поглотители, которых хватит минимум на пару лет. А дальше мы без особой спешки проведём все необходимые исследования для постройки саркофага, который сможет простоять века, снабжая коллегию дармовой энергией.

– Толфдир, вы опять строите слишком грандиозные планы. – Недовольно высказался один из магов. – Предлагаю вам заняться созданием накопителей, а я, так уж и быть, возьму на себя строительство саркофага.

– Таргор, вам я не доверил бы строительство даже туалета. – Возразил Толфдир, заводясь с полоборота, хотя до этого выглядел вполне уравновешенной личностью.

– Хватит. Меня уже достали ваши постоянные дразги. – Остановил своих подчинённых архимаг. – Толфдир, займитесь накопителями. Первый должен быть готов уже через час. Древис, найдите Фаральду и поручите ей выбор места для строительства саркофага. Таргор, вам я поручаю найти двумерский справочник по кругам преобразований. Пусть Ураг Гро-Шуб вывернется наизнанку, но найдёт его за полчаса. Принесёте книгу мне, я хочу освежить свои знания. Всё, работайте!

Свита архимага, на этот раз состоявшая всего из трёх человек, разбежалась выполнять поручения, а тёмный эльф перевёл свой взгляд на меня.

– Тан Цзи Тао, я хотел бы поблагодарить вас за вашу помощь. Кто знает, сколько ещё часов нам бы пришлось ожидать атаки дракона, если бы не ваше появление. С какой целью вы посетили Коллегию Магов?

– Я собирался изучить заклинания вашей школы магии. Но эту задачу я уже выполнил.

– Что? Когда?

– Как только приехал. Мирабелла Эрвин продала мне книги заклинаний, стоило лишь попросить её об этом. – Сдал я любительницу проведения вскрытий. Хотя, судя по судьбе дракона, тут вся Коллегия такая.

– Что? Она польстилась на ваше золото? – Возмущённо воскликнул архимаг.

– Нет. Она польстилась на моё имперское серебро.

– Имперское серебро? И сколько вы ей заплатили? – Тут же сменил гнев на милость Савос Арен.

– Тридцать серебряников. – Усмехнулся я. – Вот таких.

Я продемонстрировал одну из оставшихся у меня серебряных монет.

– Так вот почему я не видел её во время разделки дракона. Решила извести серебро на свои эксперименты. Но тридцать серебра слишком много для неё. Нужно поторопиться, пока она не истратила его. Избранный, я хотел бы предложить вам вступить в Коллегию Магов Винтерхола. Надеюсь, вас заинтересуют собранные нами знания. Поверьте, заклинания, даже самые могущественные, это ерунда по сравнению с тайнами эпохи героев. Как вам моё предложение?

– Думаю, я соглашусь. – Улыбнулся я.

– Отлично! А теперь, прошу меня простить. Мне нужно найти Мирабеллу. Всё-таки это имперское серебро принадлежит Коллегии, а не ей лично. Кстати, а много его ещё у вас осталось?

– Хватает. – Усмехнулся я.

– Отлично, отлично. Думаю, Сергей Турриан не откажется дать вам несколько уроков по

зачарованию. Я пришлю кого-нибудь из магов, чтобы вас проводили в общежитие.

Маг уже было собрался открыть дверь, ведущую на лестницу, но тут раздался громовой рык. Я обернулся и увидел ещё одного дракона, спускающегося с небес. А спустя секунду в сгущающихся сумерках промелькнул силуэт третьего дракона, который пока лишь кружил в вышине.

- Драконы! - Выкрикнул Савос Арен Сорок Пятый, после чего стремглав унёсся прочь.

Я же вернулся на своё место рядом с парашютом и принялся наблюдать за разворачивающимися событиями.

Подавший голос дракон многообещающе посмотрел на меня, после чего спустился к скелету своего родственника. Стоило ему приблизиться, как силовые поля «потрошителя» набросились на него, но дракон превратил машину в обломки одним раздражённым ударом хвоста. А дальше он уселся на задние лапы и хвост, протянул переднюю правую лапу к скелету и использовал какую-то магию. Сковывающие пленника призрачные цепи разорвались с громким звоном, а окружившее его золотое сияние восстановило всю «мясную» часть дракона всего за пару секунд.

Поверженный ранее дракон поднялся на ноги, тряхнул головой, заревел и прыгнул в небо, одновременно разворачивая крылья. Дракон-целитель тоже взлетел, последовав за спасённым. После этого троица драконов принялась наворачивать круги над Коллегией Магов, внимательно наблюдая за происходящим внизу. Даже на меня они теперь внимания почти не обращали, сосредоточившись на так уязвивших их магах.

Один из магов выскочил из-под щита и побежал к какому-то ящику с требухой дракона, оставленному на мосту. А спустя секунду с небес на него обрушился «плевок» золотого света, после которого маг рухнул на камни моста и распался светящимися искрами. Что интересно, сам мост от этой атаки ничуть не пострадал. Судя по доносящимся до меня паническим воплям, маги не имели «плана Б» на случай появления дополнительных драконов. А тот факт, что выпотрошенный ими дракон восстановился за несколько секунд, тоже не добавлял оптимизма.

Следующая попытка магов выбраться за пределы щита была уже более организованной. «Боевая звезда» из пяти магов прикрылась щитами, вышла за пределы защитного поля всего на пару метров, после чего начала обстреливать драконов заклинаниями. Увы, все заряды магии бессильно соскальзывали с чешуи драконов, лишь раздражая их. Наконец, дракону-целителю надоело это представление, и он опять «плюнул» сферой золотого света. Персональный щит, прикрывавший пятёрку магов, выдержал удар, хотя пара магов и свалилась с ног. Но через секунду они оклемались, и вся эта компания быстро сбежала под защиту силового поля.

Минут десять не происходило ничего примечательного, а потом драконы спустились с небес и принялись долбить по щиту, окружавшему Коллегию. Они почти не использовали магию, а

ограничивались физическими атаками, но, судя по паническим воплям магов, именно этот подход был самым рациональным. Пока щит держался, но уже через минуту по нему начали пробегать радужные волны, распространяющиеся от места каждого удара.

Когда на крышу выбрался архимаг в сопровождении свиты, я увидел в его глазах именно то выражение, которое рассчитывал увидеть – страх и озабоченность.

– Тан Цзи Тао, нам понадобится ваша помощь. К сожалению, появление ещё двух драконов мы никак не могли предсказать. Вы говорили, что убили уже двух драконов. Вы сможете убить ещё двух?

– Двух? – Подивился я жадности магов.

– Да. У нас остался ещё один артефакт, способный оглушить дракона. На этот раз мы в первую очередь сосредоточимся на извлечении энергии, что позволит нам пленить дракона, плюс обеспечит энергией для боевых заклинаний на случай появления других драконов.

– Что-то я не заметил, чтобы ваши заклинания хоть чем-то им повредили.

– Ах, не напоминайте. Эти идиоты возомнили себя драконоубийцами. Чтобы нанести вред дракону, нужен или герой, вроде вас, или Ци драконов. Как только у нас появится свой источник такой Ци, мы сможем показать этим рептилиям их место в пищевой цепи.

– Да. Всё, на что годятся эти драконы, это быть источником мяса для колбасы. – Согласился я с последним аргументом.

Для местных магов драконы выглядели сильными и неуязвимыми, но находясь я тут в своём настоящем теле, рептилии не смогли бы пережить и одной моей атаки.

– Вы поможете нам? – Спросил архимаг.

– Я легко могу убить одного дракона за раз. Но не уверен, что смогу выдержать атаки троих сразу. – Нахмурился я. – Вы сможете отвлечь их внимание?

– Мы работаем над этим. – Кивнул Савос Арен. – Нам понадобится ещё минут пятнадцать.

– А щит выдержит? – Не смог не спросить я, наблюдая за буйствующими драконами.

– С такими темпами атаки его хватит ещё на час. А потом, надеюсь, у нас будет свой дракон.

– Хорошо. А я пока потренируюсь в магии драконов.

Я спустился вниз и вышел во двор академии, где находилась площадка для отработки боевых заклинаний. Я получил силы огня и холода, но использовать их так и не научился. Всё, на что меня хватало – это формировать поток разрушительной магии. В ближнем бою этого хватало, а вот на дистанции такой поток слишком быстро рассеивался.

Сейчас я попытался использовать изученные мной заклинания Магии Разрушения, напитывая их «энергией» холода или огня. В целом, это работало, но сами заклинания были слишком «хрупкими», чтобы выдержать силу дракона. Так что использовать я мог только самые сильные и сложные заклинания, наполняя их энергией по минимуму. В этом случае их «запасов прочности» хватало для нормального срабатывания.

Через пятнадцать минут во двор Коллегии вышел десяток магов, обряженных... в халаты из кожи дракона. Материал этой странной одежды был довольно толстым, так что весила она в районе пары десятков килограмм. Маги сгибались под такой ношей, но упорно шли вперёд. Одним из бойцов оказался сам архимаг. Я подошёл поближе и почувствовал запах сырого мяса, исходящий от «халатов». Также, сразу бросились в глаза грубые швы, едва удерживающие всю эту жёсткую и тяжёлую конструкцию.

– Понимаю ваше удивление. – Хмуро ответил архимаг на мой взгляд. – Это временное решение. Шкура дракона пока ещё сохраняет в себе его Ци, что послужит дополнительной защитой.

– Вы готовы? – Перешёл я к делу.

– Да.

– Тогда не будем терять времени. Думаю, в первую очередь я займусь тем драконом, которого вы уже выпотрошили. Он до сих пор выглядит болезненным. А там уже посмотрим по обстоятельствам.

– Полагаюсь на вас. И прошу не задерживаться. Наши способности противостоять драконам ограничены.

– Постараюсь.

Закончив разговор, мы направились к выходу из Коллегии. Нам предстояло пройти по мосту над пропастью, и эта часть плана вызвала у меня самые большие опасения. Но как оказалось, маги учли и это. Мост был не просто мостом. Стоило архимагу отдать команду, как над мостом возникла арка силового щита, подобная защите самой Коллегии. Мы быстро побежали вперёд, и я смог убедиться, что этот щит отлично защищает от магических и физических атак драконов.

Выбравшись в город, я тут же бросился в сторону от группы магов. А те встали неподалёку от арки ворот, прикрывающих вход на мост, и начали кидаться заклинаниями. Троица драконов вначале рванула ко мне, но двое из них прямо в полёте столкнулись с силовыми полями щитов

и получили по заклинанию в морду. Этого хватило, чтобы они отвлеклись от меня и обратили внимание на магов.

Между тем, исцелённый дракон решил банально рухнуть на меня всей своей тушей. Я не заметил, чтобы он использовал хоть какую-то магию, так что решил в первую очередь сконцентрироваться на нападении. Я использовал заклинание Ледяного Клина, наполнив его энергией холода. Сорвавшаяся с моих рук заострённая ледяная глыба ударила дракона в грудь, отбрасывая назад. Кости рептилии выдержали эту атаку, а вот чешуя нет. Осколки гигантской сосульки пронзили грудную клетку, разрывая лёгкие и сердце.

Жизнь дракона просела больше чем на половину. Он неуклюже рухнул на землю, ломая чей-то дом. Я же не стал сдерживаться и накрыл его потоком огня максимальной мощности. Дракон заорал в агонии, но сделать ничего не успел. Всего за пару секунд пламя пожрало его тело, оставив лишь многострадальный скелет. Я подбежал к противнику, чей запас жизни сократился до единицы, и начал поглощать его Ци. Двое других драконов гневно заревели и попытались напасть на меня, но маги вполне успешно помешали им, опять притормозив щитами, после чего спрятались под аркой ворот, окружившейся силовым полем.

Ци поглощённого мной дракона не имела каких-либо качеств. Зато её можно было использовать для усиления уже имеющихся способностей. Немного подумав, я выбрал холод. По моим ощущениям, он был полезнее огня, так как обладал потенциалом в сдерживании противника.

Тем временем, драконы смогли отделаться от магов и взмыли в небо, заново оценивая ситуацию. Я тоже сравнил двух драконов и выбрал своей следующей жертвой «целителя». Во-первых, его способность к исцелению была слишком проблемной, а во-вторых, мне бы и самому такая сила не помешала.

Я сформировал ещё одну Ледяную Глыбу и выстрелил ей в выбранного дракона. Вот только тот смог удивить меня, мгновенно выставив перед собой золотистый светящийся щит. Мой снаряд бессильно разбился о защиту, разлетевшись ледяным крошевом. Дракон в ответ плюнул в меня шаром золотого света, от которого я уклонился, одновременно сбив его потоком огня.

Пока мы кружили, обмениваясь ударами, третий дракон, до этого никак не проявлявший своих сил, спустился на землю рядом с погибшим товарищем. Я на несколько секунд выпустил его из поля зрения, а когда нашёл время глянуть на него, то увидел сцену, от которой у меня по спине пробежали мурашки, а волосы встали дыбом. Нет, дело было не в том, что я испугался, а в том, что сама энергия третьего дракона была слишком «чужеродной» для мира живых.

Третий дракон оказался некромантом. Он использовал свою магию, и скелет первого дракона окружило зеленоватое свечение. Спустя секунду обугленный костяк засиял белизной, а зелёная «аура» сформировала тело призрачного дракона. Хорошо хоть крылья у некро-дракона не восстановились и выглядели просто пучком длинных костей. А плохо было то, что противников опять было трое. Более того, выпущенная мной сосулька бессильно разбилась о кости, в то время как призрачная плоть никак на эту атаку не отреагировала.

Вот только отвлекаться на некроманта и нежить времени у меня не было, так как дракон-целитель наслел на меня, безостановочно атакуя магией и физически. Маги выбрались из-под защиты ворот и отвлекли на себя некроманта, а вот нежить проявила неожиданную ловкость, бросившись в сторону Коллегии Магов.

Скелет дракона ловко пробежался по мосту, добрался до щита, а потом обрушил на него всего один удар лапой. После этого удара яркость свечения «призрачной плоти» резко упала, но зато силовой щит лопнул подобно мыльному пузырю. Я тут же прекратил попытки атаковать дракона-целителя и бросился под защиту арки ворот.

– Задержите его. – Крикнул я магам, пробегая мимо них.

Кого задерживать было и так ясно, потому что оба дракона решили избавиться в первую очередь от магов.

Я пробежал по мосту и добрался до скелета, пытающегося протиснуться в узкую арку ворот. Эта затея изначально была обречена на провал, разве что он собирался сделать проход раза в четыре шире. Пробежав по хвосту и позвоночнику нежити, я прыгнул в воздух и ударил потоком огня по черепу дракона. Маги в Коллегии, заметившие моё приближение, отбежали в стороны, а потому их поток огня не задел. Как я и рассчитывал, концентрированный огонь мог уничтожить даже кости. Пока я летел в прыжке, поток огня сжёг череп, длинную шею и часть грудной клетки. После этого нежить потеряла остатки вложенной в неё магии и бессильно затихла, зацепившись костями за мост.

Не теряя ни секунды, я бросился бежать по мосту обратно, пробежав фактически внутри дракона. Мой «благородный порыв» по защите Коллегии Магов в первую очередь был вызван стремлением защитить хранящиеся там книги и артефакты. Мне до сих пор не хватало знаний, так что я надеялся разжиться тут нужной информацией.

К моменту, когда я пробежал через мост, мои «помощники» понесли первые потери. Трое магов из десяти лежали на земле изломанными куклами, а остальные прятались под аркой ворот, огрызаясь заклинаниями и прикрываясь щитами. Судя по поведению, драконы играли с ними как кошка с мышкой, собираясь в ближайшее время прикончить вёртких тараканов и перейти к моему уничтожению.

Вот только сосредоточив внимание на магах, драконы подставились под мой удар. Ещё одна ледяная глыба вонзилась в бок целителю, после чего детонировала, наспиговав его внутренности осколками льда. Взрыв был следствием нестабильности заклинания, но я смог подстроить его так, что взорвалась глыба льда внутри цели, а не у меня в руках. Рептилия завизжала и рухнула в пропасть, бессильно скребя лапами по камням моста. Я же выбрал своей следующей целью некроманта.

Пробежав между бессильно замерших магов, я походя испепелил три трупа бывших союзников, так как почувствовал в них наличие некротической энергии. Да и сам факт того, что тела не исчезли после смерти, наводил на однозначный вывод, что без магии дракона тут не обошлось.

Мне не хотелось в самый ответственный момент получить удар от казалось безжизненного тела.

Дракон, почувствовавший, что сейчас его будут убивать, сделал свой ход. Школа колдовства в Скайриме могла не только поднимать нежить, но и призывать даэдра. Дракон выкрикнул что-то вроде «Фус-Ро-Дах», и пространство вокруг расцвело десятками порталов, из которых начали вылезать атронахи разных стихий. Если бы дракон использовал эту свою способность в самом начале боя, то мне бы пришлось напрячься куда сильнее. Но сейчас было слишком поздно, потому что противник находился всего в тридцати метрах от меня.

Дракон взмахнул крыльями, намереваясь взлететь, но я использовал узкий поток холода, направив его на основание правого крыла. Всего за секунду стихия холода проморозила кости и мышцы, после чего крыло сломалось, и дракон с гневным воплем рухнул обратно на землю. Атронахи попытались напасть на меня, но тут в бой вмешались маги. Они не могли причинить вред дракону, но вот даэдра таким иммунитетом не обладали. Мои союзники перехватили на себя агрессию призванных монстров, дав мне время для убийства дракона.

Во время последней атаки я почувствовал, что энергия некромантии даёт естественную защиту от холода, что должно было сделать атаки этой стихией менее эффективными. Но в то же время моё понимание родословной дракона позволяло мне отчасти игнорировать игровые условности. Поэтому, следующая моя атака тоже базировалась на стихии холода и... моей физической силе. Я изо всех сил прыгнул вперёд, влетел не ожидавшему такого поворота событий дракону прямо в лоб, после чего пробил лобовую кость голой рукой и мгновенно заморозил противнику мозги.

Дракон безжизненно замер, глядя на мир промороженными глазами, а я начал поглощать его силу. Уже через секунду я смог окружить себя аурой, отпугивающей призванных существ, так что мог больше не опасаться атак атронахов. Поглощение силы этого дракона затянулось на пару минут. А глянув в логи, я смог увидеть и объяснение этому. Оказывается, я только что завалил Сильного Некротического Дракона.

Наконец, я вытащил руку из головы дракона, поднялся на ноги и осмотрелся. И тут стал очевидным масштаб использованного драконом заклинания призыва. Я думал, что в первую очередь атака была направлена на меня и помогающих мне магов, а оказалось, что дракон решил прикончить магов, засевших в Коллегии. Именно там появилось больше всего призванных существ. Из десятка моих союзников в живых оставалось всего трое, в том числе и архимаг. Но уже было видно, что жить им осталось недолго, так как они отбивались от призванных существ из последних сил.

Я использовал только что полученную силу некромантии, чтобы изгнать всех призванных даэдра в их мир. Сами собой из моего рта вырвались три слова.

– Фус-Ро-Дах!

Что интересно, первое слово было таким же, что и для силы огня. А секунду подумав, я понял,

что и для льда тоже требовалось выкрикнуть «магическое слово Фус». В общем, это было похоже на очередной то ли баг, то ли криво понятое Ту По Думом описание.

Спустя секунду все противники исчезли, и я смог перевести дух. Маги тоже неверяще оглядывались по сторонам, пытаясь понять, действительно ли всё закончилось.

- Мы победили? - Спросил один из них, направляясь ко мне.

Ответом ему был оглушительный рык дракона. Целитель, до этого рухнувший в пропасть, взвился в небо подобно истребителю в режиме форсажа. Вот только стоило ему бросить взгляд на труп своего собрата, как он тут же растерял весь свой боевой запал и... банально свалил прочь. Я попробовал достать его зарядом льда, но дракон защитился от него магическим щитом. Я летать не умел, а скорость полёта дракона превышала сотню километров в час, так что догнать его было невозможно.

- Ну, можно считать, что это победа, хотя я так бы не сказал. - Ответил я магу, указывая на Коллегию Магов, стены которой были изрядно «погрызены», а изнутри поднимались клубы чёрного дыма.

К счастью, мост смог пережить сегодняшний бой, хотя в паре мест парапет на нём развалился, и идти приходилось по узкой каменной тропе над стометровой пропастью. Атака призванных демонов не прошла бесследно. Больше половины магов были убиты, некоторые помещения разрушены, да и несущие стены здания коллегии местами зияли дырами. С другой стороны, выжили только самые сильные маги, так что боевая сила Коллегии Магов оставалась высокой.

- Ох, это нападение нанесло нам большой ущерб. - Вздохнул архимаг, осматривая двор замка.

- А я вам говорил, что не стоит заигрывать с драконами. - Ворчливо обратился к нему Таргор, хотя до этого именно он порывался построить саркофаг для запечатывания дракона.

Савос Арен зло глянул на своего подчинённого, явно забывшего о субординации, но тут намечающиеся разборки были прерваны появлением ещё одного действующего лица.

- Где эти драконы? Сейчас я уничтожу их! - Закричала выскочившая из главного здания Мирабелла Эрвин.

С этими словами она вытянула вперёд руку и активировала кольцо, одетое на средний палец. Кольцо засветилось ярким светом не хуже электросварки.

- Успокойтесь, Мирабелла! - Выкрикнул архимаг. - Драконы уже уничтожены.

Вот только особого эффекта эти слова не имели. Кольцо засветилось ещё ярче, после чего Мирабелла в ужасе закричала и... взорвалась кровавым фонтаном. Кольцо же упало на землю и

постепенно потухло. При этом сам взрыв не смог повлиять на кольцо, которое падало строго вертикально.

– Мирабелла, как же так? – Вздыхнул архимаг, наблюдая за «испарением» кровавого пятна. – Неужели это было...?

Архимаг двинулся вперёд, и я сказал ему вслед.

– Серебряное Кольцо Всевластья.

– Да. Это оно. Я же говорил ей, что эта формула нестабильна. Не трогайте эту штуку. Я потом её уберу.

Архимаг осмотрелся, опять тяжело вздохнул и направился к главному зданию коллегии.

– Пойду отдохну. Приберитесь тут. Совещание через полчаса в главном зале.

Посмотрев вслед архимагу, я развернулся и направился прочь из Коллегии Магов. Сейчас я чувствовал, что у меня достаточно сил для поднятия в виде нежити целого дракона. Более того, по пути я призвал и «отозвал» несколько атронахов, убедившись, что ограничения игровой магии не действуют на магию драконов.

Тело дракона-некроманта при жизни было напитано некротической энергией, что делало его идеальным материалом для создания нежити. Правда, я так и не смог исцелить сломанное крыло. Даже когда я «приморозил» кости крыла и восстановил их целостность, дракон и не думал взлетать, как бы сильно я ими не размахивал. Похоже, драконы летали за счёт магии, а нежить такой функцией не обладала. Поэтому я решил избавиться от «лишних» конечностей, срезав их под корень.

Проведя все необходимые преобразования, я получил нетленного дракона-мумию. Он не мог летать, но зато мог довольно шустро двигаться. Кроме того, он был куда более устойчив к магии и физическим повреждениям, чем живой дракон. Правильная обработка плоти остановила процесс разложения, по сути превратив труп дракона в некое подобие голема. А главное, дракон-мумия мог резко прыгнуть почти на сотню метров вверх, что давало мне возможность «поймать» дракона, избегающего схватки.

Оставив дракона «сторожить» мост, я вернулся в Коллегию Магов. Тут уже во всю шла «стройка века» и восстановление повреждений. Правда, выяснилось, что источник энергии для генератора щита сдох, и на данный момент Коллегия была беззащитна перед драконами. Но архимаг пообещал мне, что этим вопросом уже занимаются. Так что на меня легла ответственность по защите крепости до момента, пока не заработает «аварийная электростанция».

Я же в ответ потребовал книги с информацией о магических способностях героев. Как оказалось, тут такие есть. Погрузившись в их изучение, я открыл много интересного для себя. Способность героев поглощать «силу драконов» была хорошо известна. Более того, считалось, что способность поглощать способности была ещё одной силой драконов. Всего герой имел десять «слотов» под способности, три из которых не имели собственных качеств, но могли усиливать другие. Из семи оставшихся слотов один был занят способностью поглощения, и шесть разных сил составляли «билд» героя.

На данный момент я имел силы огня, холода и некромантии, а также одну усиливающую душу дракона, вложенную в холод. В перспективе я хотел бы получить силу целительства и телекинез. Последний слот можно было оставить под молнию или какую другую силу. После сбора «финального билда» можно было заменить силу поглощения на ещё одну, доведя таким образом общее количество способностей до семи. Также, при желании можно было поглотить новую силу, отказавшись от одной из имеющихся. Правда, если это была «усиленная» способность, то терялись и все души усиления.

В общем, вариантов имелась масса, главное было замочить достаточное количество драконов. И тут мне открылся ещё один важный момент «игроустройства». Оказывается, все драконы возникали внутри жерла вулкана под названием «Глотка Мира». Я мимо этого вулкана проезжал на повозке, когда ехал в Винтерхол. Драконы всегда стремились нападать на героев, но если поблизости тех не оказывалось, то они разбредались по всему Скайриму и нападали на крупные города, как правило, игнорируя мелкие поселения и отдельных путников.

Ещё одним моментом была частота появления новых драконов. При появлении нового героя драконы в среднем появлялись по одному в день, хотя их могло появиться и десять штук за раз. А вот как только все имеющиеся герои набирали по десять способностей, драконы появлялись лишь по одному в год на каждого героя. В результате, выходило, что если я не хочу, чтобы драконы разрушили всю цивилизацию в Скайриме, то мне стоило как можно быстрее собрать свой «билд».

Проще всего сделать это было на вершине Глотки Мира. Любой появившийся дракон тут же «агрился» бы на меня, сводя угрозу для всего этого мира к минимуму. Не скажу, что меня этот мир сильно волновал, но в конце концов тут будет жить мой гарем, так что стоило сохранить его в более-менее целом состоянии.

Но на пути к этому простому решению стояло наследие Последнего Героя. Он был последним из героев в буквальном смысле. Все остальные герои банально померли от старости, прожив тысячу лет. Этот же герой решил выложиться напоследок и установил вокруг Глотки Мира огромный силовой щит, который должен был удерживать драконов внутри. Правда, судя по появлению драконов, за десять тысяч лет щит изрядно выдохся и больше не мог сдерживать драконов. А вот людей он до последнего времени удерживал без проблем, так что никто не знал, что сейчас происходит на вершине горы.

Все эти сведения я почерпнул напрямую из книг или из разговоров с Ураг Гро-Шубом Сто Девяносто Восьмым. По уставу Коллегии Магов библиотекарь должен был носить имя Ураг Гро-Шуб, а порядковый номер позволял отличать его от предшественников. Та же самая тенденция прослеживалась при именовании всех остальных более-менее публичных

должностей, так что тут явно не обошлось без влияния одного могущественного, но крайне тупого призрака. Чтение логов игры позволило мне составить вполне чёткое представление об умственных способностях Ту По Дума. Если раньше я ещё мог списать всё на «злодейку судьбу», то сейчас у меня уже не было сомнений в том, что именно является причиной текущего положения дел.

На утро третьего дня моего пребывания в стенах Коллегии Магов произошло несколько знаменательных событий. Во-первых, архимаг уведомил меня, что они уже готовы активировать силовой щит, используя некий «секретный» источник энергии. Вместе с этим он намекнул, что мне пора уже двигаться в сторону Глотки Мира, дабы не подвергать Коллегию Магов излишнему риску. Вторым событием стала стремительная организация экспедиции к упомянутой горе, в которой мне предлагалась почётная роль заместителя руководителя.

Но прежде, чем магам удалось избавиться от меня под благовидным предлогом, в крепость прибыл гонец от Коллегии Бардов. Он сообщил, что хотя их оплот в Мортале был уничтожен, их Хранитель Знаний остался жив и перебрался в Лабиринтиан – подземелье двумеров, надёжно укрытое в толще горы. Туда-то меня и приглашали барды. Мне пообещали раскрытие всех тайн мироздания в целом, и методик борьбы с драконами в частности.

Только услышав эти слова, Савос Арен и его прихвостни начали пускать пену изо рта, доказывая мне, что Коллегия Бардов отродясь не имела доступа к достоверной информации. И глядя на них, я не мог отказать себе в удовольствии принять приглашение и отправиться вместе с гонцом. Вместе с тем, я пообещал после посещения Хранителя Знаний отправиться прямиком в Иварстаду у подножья Глотки Мира, где меня уже должна была ждать экспедиция магов. По возможности, они без меня должны были исследовать щит и предоставить отчёт.

Архимагу ничего не оставалось, как согласиться с моим планом, тем более, что его мнение для меня ничего не значило. Причиной нашей размолвки стало то, что я отказался «пожертвовать» всё своё имперское серебро в казну Коллегии Магов, в то время как сами маги не горели желанием учить меня хоть чему-то, что не касалось борьбы с драконами.

В общем, я распрощался с архимагом, вместе с гонцом сел на своего бегового дракона и «отчалил», направив нежить прямо на вершину одной из близлежащих гор. Добравшись до этой вершины, я осмотрел окрестности, обратив внимание на сверкающий вдали силовой щит, который маги упорно называли границей мира. Переведя взгляд на Коллегию Магов, я увидел, как активировался силовой щит вокруг неё. Предыдущий щит имел серебряно-голубоватый цвет, а этот был зелёным с вкраплением золотых всполохов. Полюбовавшись на эту иллюминацию, я дал команду дракону, и тот продолжил путь, следуя указаниям барда, для которого такой «транспорт» явно был в новинку.

Большие размеры дракона позволили ему с лёгкостью преодолевать все препятствия на нашем пути. Там, где лошадь могла переломать себе ноги, дракон бежал со скоростью автомобиля на хорошей трассе. При этом, «седло» я организовал на голове у дракона, длинная шея которого обеспечивала идеальную амортизацию. Это чем-то напоминало рефлекс курицы, который позволял птице сохранять голову неподвижной, как бы не изменялось положение её тела.

Путь, который всадник проехал бы за два дня, мы преодолели за два часа. Ведь дракону не нужны были дороги. Я «проехал» по отвесным скалам напрямик. По прямой расстояние оказалось всего лишь около ста пятидесяти километров. Если бы мой дракон мог летать, то хватило бы и часа. Наконец, мы добрались до развалин поселения двумеров. Большая часть строений вокруг была разобрана или перестроена, но до сих пор можно было увидеть осколки древней архитектуры, которая говорила о высоком уровне технологий строителей.

Тут нас встретил мужик, одетый в непонятную хламиду. Я бы посчитал его нищим или наёмным убийцей, но судя по гитаре за спиной, это был бард. Он отправил гонца отдыхать, а сам повёл меня внутрь подземелья с красочным названием Лабиринтиан. Дракона я «припарковал» недалеко от входа, и у меня были все основания надеяться на то, что его никто не «угонит».

По пути бард рассказал мне историю этого подземелья. В незапамятные времена его создали двумеры. Но потом всех «подземных эльфов» вырезали, и подземелье захватил ярл Мортала. Коллегия Бардов, располагающаяся в том же городе, подсуетилась и забрала подземелье себе. И вот уже почти десять тысяч лет барды используют это место в качестве тайного убежища. Бард ещё много рассказывал о том, что Коллегия Бардов выполняет важную миссию по сохранению достоверных исторических хроник, но я его особо не слушал, сконцентрировавшись на изучении архитектуры двумеров.

Наконец, мы пришли в большой круглый зал с каким-то странным механизмом в виде огромной сферы, утопленной в пол, металлического «мостика» в виде половины кольца над этой сферой и вделанной в верхнюю часть кольца системы из нескольких то ли зеркал, то ли просто огромных кристаллов.

Пока я рассматривал этот выкидыш двумерских наук, ко мне подошёл старик, кутающийся в безразмерный балахон. А увидев на его поясе странный металлический цилиндр, я признал, что выглядит он как натуральный джедай.

- Приветствую вас, Давалкин. - Поклонился он.

- Я не давалкин. - Нахмурился я в ответ. - Я Тан Цзи Тао, драконорожденный и наследник Звёздных Богов. Обращайтесь ко мне уважительно, если не хотите сдохнуть в диких мучениях.

- Прошу простить меня, давал... э-э-э... Тан Цзи Тао. Я Хранитель Знаний Коллегии Бардов Атаф. Я пригласил вас сюда, чтобы исполнить свой долг и передать вам знания, предназначенные для героев. С самого сотворения этого мира Коллегия Бардов приняла на себя обязанность хранить древние знания о героях и драконах. Целью же этого обета является помощь героям в достижении поставленной перед ними цели.

- И что это за цель? - Скептически хмыкнул я.

- Достижение тысячного уровня.

- Млять! Нах! Я этого Ту По Дума живьём сожгу! Тысячный уровень? Да что за тупица?!!

Причина моего возмущения была очевидна для любого человека, знакомого с арифметикой. Не нужно никаких сложных теорий или заумных вычислений. Для получения второго уровня в игре нужно было набрать сто очков опыта. С каждым следующим уровнем количество опыта увеличивалось на двадцать процентов. Итого, для получения тысячного уровня нужно было набрать $100 * 1.2^{999} = 1.26 * 10^{81}$ очков опыта. Если кто не понял, то это число примерно равно количеству атомов во Вселенной. При этом, за убийство человека или саблезубого тигра дают всего 10 очков опыта.

Бард с пониманием выслушал мои маты и проклятья.

- А сколько опыта дают за убийство одного дракона? - Решил уточнить я.

- Тысячу очков опыта, но не более остатка до конца уровня.

- Это пиздец! - Резюмировал я.

- Да, это он. - Согласно кивнул Атаф.

Хорошо хоть мне не нужно получать тысячного уровня. Достаточно будет просто добраться до Пика Одинокого Дракона. Правда, возникает вопрос с тем, где же он находится. Потому что изученная мной карта Скайрима говорила о том, что размер у этого мира всего триста на пятьсот километров, и никаких гор с похожим названием тут нет.

- Ладно, рассказывайте. - Вздыхнул я, немного успокоившись.

История барда оказалась неплохим «гайдом» по игре. Правда, он постоянно норовил перейти на изложение информации в стихотворной форме, так что мне приходилось останавливать его и просить изложить всё в более сжатом виде.

Драконы появлялись в Скайриме с одной единственной целью - дать возможность героям получить особые магические навыки. Эта «магия драконов» должна была в будущем позволить Избранным ускорить своё развитие на стадии Выявления Качеств Каналов. Как я уже выяснил, всего можно было поглотить силу десяти драконов, что соответствовало десяти уровням развития на этой стадии, а семь видов магии соответствовали семи каналам Ци, которые нужно было «пробудить» за это время. Почему количество открытых каналов было ограничено семью, бард не знал. Также как не знали этого и герои.

Следующим сюрпризом для меня стал тот факт, что Скайрим по сути был «песочницей для новичков». Герои должны были развиваться здесь, уничтожая драконов, после чего их путь лежал во внешний мир игры. Как оказалось, барды захватили Лабиринтиан не просто так. Тут находилась машина двумеров, с помощью которой можно было наблюдать за всеми событиями

этого мира. На специальном экране Хранитель Знаний показал мне Скайрим, а потом весь остальной мир. Как это принято у культиваторов, Скайрим был ничтожной точкой по сравнению с Внешним Миром. Зону для новичков окружал энергетический барьер, который не позволял монстрам снаружи проходить внутрь. И надо сказать, что сделано это было не зря, потому что даже один такой монстр мог уничтожить весь Скайрим и всех героев.

Демонстрация карты всего игрового мира дала мне ещё один бонус. Атаф показал, где находится Пик Одинокого Дракона, так что я уже примерно представлял себе, как до него добраться. Правда, по пути мне предстояло столкнуться с ужасными монстрами, чей уровень колебался от сотого до тысячного. И по статистике, из десяти героев, решивших посетить внешний мир, обратно смог вернуться только один.

С учётом частоты появления драконов «одна штука в год», героям было бы крайне затруднительно набрать хоть сколько-то уровней, а потому бард рассказал мне о небольшой хитрости, позволяющей призвать столько драконов, сколько тебе нужно. Как я уже имел возможность убедиться, после смерти дракона от него оставался скелет. Появлялись же драконы внутри лавы в жерле вулкана Глотка Мира. Если же взять скелет дракона и скинуть в лаву, то спустя несколько минут обратно вынырнет новый дракон, которого опять можно убить, а потом сбросить в вулкан, повторяя этот цикл до бесконечности.

Раскрыл эту хитрость последний и самый сильный герой, который смог получить ажно 75 уровень. После того, как предпоследний герой умер от старости, Последний Герой поселился в Глотке Мира, окружил её силовым полем и начал фармить драконов практически без остановки. Для справки, чтобы перейти с 74 на 75 уровень, ему пришлось убить 72 346 драконов. Так что степень упоротости этого героя сложно себе даже представить.

И вот, получив заветный 75 уровень, Последний Герой отправился во внешний мир, где не успел пройти и сотни метров, как был с одного удара убит... тушканчиком 300-го уровня, внезапно вынырнувшим из норы. Так закончилась история пафосного превозмогателя, и Эпоха Героев подошла к концу. Барды наблюдали за Последним Героем с помощью устройства в Лабиринтиане, а потому стали свидетелями его бесславной гибели.

На этом, собственно, список полезной информации, предоставленной бардами, исчерпывался. Правда, я смог развести их на демонстрацию способностей устройства для наблюдения, с помощью которого мы всего за минуту отыскивали дракона-целителя, который стоял у меня на первом месте в списке приоритетных целей. Как оказалось, он отправился на юг от Винтерхола в Медвежий Угол. Это была «страна оборотней», в которой представители этой расы составляли более девяноста процентов населения.

Поблагодарив бардов за предоставленную информацию, я выбрался на поверхность, оседлал дракона-мумию и рванул на нём в сторону Озера Золотого Сияния, в районе которого и находился дракон-целитель. Путь занял три часа. По ходу движения я смог полюбоваться отвесными склонами Глотки Мира, но пока решил туда не лезть.

Дракона я увидел издали, и первоначально даже не понял, что вообще там происходит. Он бегал по зелёному лугу недалеко от озера и... жрал оборотней, буквально глотая их целиком

одного за другим. А оборотни бегали за драконом, что-то кричали и размахивали лапами, но при этом не могли даже поцарапать его. Я решил использовать эту суматоху для того, чтобы незаметно подобраться к дракону. Для этого мне пришлось оставить свой «транспорт» за одним из холмов и броситься бить дракона врукопашную.

Как ни странно, хотя дракон жрал оборотней без остановки, ни один из нападавших и не думал убегать. Да что там убегать, они даже уклоняться не пытались, как будто решили закормить дракона до смерти. Впрочем, свою роль они выполнили, потому что дракон беззаботно гонялся за оборотнями как маленький щенок за бабочкой, смешно подпрыгивая и клацая зубами. Я подобрался к нему сзади, запрыгнул на спину, пробежался по хребту и приблизился к шее.

Тут моё появление заметили, правда это был не дракон, а оборотни. Один из них взревел и бросился на меня, замахиваясь огромной секирой с почти полуметровым лезвием. Я не стал убегать, а лишь уклонился, снёс оборотню голову ударом кулака, после чего забрал его секиру себе. А дальше я использовал её чтобы банально отрубить дракону голову. Иммунитета к моим атакам у него не было, а потому бой закончился так и не начавшись.

Туша дракона рухнула на землю, содрогнувшись в конвульсии. Дракон остался жив, даже потеряв голову, но я тут же начал поглощать его силу исцеления. Оборотни в шоке уставились на меня, дав необходимое время для завершения процесса.

– Да кто ты такой??? – Заревел главарь оборотней, отойдя от шока. – Как ты посмел убить моего дракона? Я уже почти убил его, и тут ты вмешался в мой бой!

– Почти убил? Ха-ха-ха! Ты что, скуумы обожрался? – Не смог удержаться я от смеха.

– Я обожрался лунного сахара! – Горделиво выкрикнул оборотень. – Я царь Медвежьего Угла Рыгрыг Кровавый! Только самые сильные воины в моей стране имеют право есть лунный сахар. А я его каждый день ем килограммами!

– Оно и видно. – Усмехнулся я. – Ты уже последних мозгов лишился. Иди сюда, и я уничтожу тебя и весь этот сброд, что ты смеешь называть воинами. Вы дикие звери, а не воины.

Оборотень в гневе зарычал и бросился на меня. Вслед за ним на меня бросились и все остальные оборотни в округе. Но это им нисколько не помогло, потому что от меня во все стороны ударила волна холода. По сути, я сейчас повторил ту атаку, с помощью которой убитый мной ледяной дракон справился с толпой оборотней. При этом моя способность была ещё усиленной в два раза благодаря вложенной силе «нейтрального» дракона. В результате, мир вокруг обратился в лёд в радиусе более ста метров. Оборотни застыли ледяными изваяниями, после чего со звоном развалились на куски.

Тех, кто находился дальше ста метров это не остановило, так что следующим этапом я ударил потоком огня, пройдясь им по часовой стрелке. Этого хватило, чтобы обратить в пепел всё на расстоянии в четыреста метров от меня. Оставшиеся в живых оборотни сочли это достаточной демонстрацией силы и сбежали, поджав хвост. Дальше я подозвал к себе дракона-мумию,

взобрался в седло и направился к Глотке Мира. Теперь я был уверен в том, что смогу начать фармить драконов, не испытывая особых проблем с атакой и защитой.

Добравшись до селения Иварстад, которое находилось у подножья горы, я выяснил, что обещанная экспедиция магов пока ещё не появилась. Впрочем, добираться они должны были на повозках, запряжённых лошадьми, так что в лучшем случае их можно было ожидать только завтра к вечеру. Поэтому, я не стал ждать их, а сразу рванул к вершине. Легендарный барьер, окружавший гору, оказался слишком слабым, чтобы противостоять магии дракона, и я с лёгкостью миновал его, даже не почувствовав сопротивления.

Добравшись до вершины горы, я обнаружил жерло вулкана, наполненное кипящей лавой. Правда, этот вулкан больше походил на подделку, потому что лава кипела не из-за выходящих из глубины газов, а из-за работы специального «перемешивающего» заклинания. Пара не успевших сбежать оборотней поделилась со мной своим мясом, пропитанным лунным сахаром, так что я опять воспринимал мир в более широком диапазоне и смог заметить признаки работы магии.

Ещё одним открытием стало обнаружение тысяч скелетов драконов, скрытых под наносами пыли. Они валялись повсюду на вершине горы, что говорило о масштабах кипевшей тут в прошлом битвы. Я использовал свою силу некроманта, чтобы «оживить» один из таких скелетов. Дракон-скелет выкопался из-под земли и камней, бодро протрусил к жерлу вулкана и прыгнул прямо в лаву в самоубийственном прыжке. А через пару минут из лавы вылетел уже вполне живой дракон, который с диким рёвом попытался атаковать меня огнём.

Следующие три дня я потратил на убийство тысячи драконов. На практике я выяснил момент, который не упоминали ни маги, ни барды. Драконы были разными по силе. Игра отмечала их как Слабый Дракон, Дракон и Сильный Дракон. Обычный дракон был в два раза сильнее слабого, а сильный в три раза сильнее его же. Но главным было то, что поглощаемые у этих драконов способности тоже имели разную силу. Более того, при усилении способности душой нейтрального дракона усиление срабатывало с коэффициентом $\times 2$ и $\times 3$. Таким образом, способность сильного дракона, усиленная два раза, была в девять раз сильнее, чем базовая способность слабого дракона.

В общем, мне пришлось довольно долго тасовать поглощённые силы, прежде чем я смог собрать шесть сильных способностей, одну из которых усилил двумя нейтральными душами, и ещё одну последней нейтральной душой. Итоговый набор способностей выглядел так: огонь $\times 3$, холод $\times 3$, некромантия $\times 3$, исцеление $\times 3$, молния $\times 6$, телекинез $\times 9$. Большую часть времени я потратил на то, чтобы «добыть» Сильный Телекинез. Именно эта способность больше всего мне понравилась из всего, что могли «предложить» драконы. Я даже с ностальгией вспомнил свою первую жизнь в мире Червя, где я получил паразита. Только там моя способность к телекинезу была настолько же лёгкой в управлении.

Наконец, я убил последнего из запланированных драконов и полюбовался на сообщение в игровом логе.

Вы убили 1000 драконов.

Вы получаете титул Слабая Угроза Драконам: Драконы слегка опасаются вас.

Интересно, сколько нужно убить драконов, чтобы получить титул Бог Смерти Драконов?

Получено задание из основной квестовой линии. Убейте 1 000 000 000 000 000 000 драконов, чтобы получить титул Бог Смерти.

Не понял... Что это было? Игра читает мои мысли?

Я тут же сосредоточился и закрыл своё сознание от окружающего мира. Если до этого мои мысли могли «просачиваться» в игровое тело, то теперь оно было безмозглым големом, слепо исполняющим мои приказы.

Ну, что ты такой бука?

Ну, откройся.

Ну, отдайся!

Ну, позязя...

Я свернул окно логов и решил больше в него вообще не заглядывать. Похоже, игрой кто-то управляет. Судя по отсутствию ошибок, этот кто-то проснулся от длительной спячки и взял ситуацию под контроль. Этого мне ещё не хватало.

Осмотревшись по сторонам, я полетел в сторону Иварстада. Благодаря телекинезу я сейчас владел левитацией и мог рассекать в воздухе как настоящий культиватор. Следом за мной летел дракон-лич, исполняющий функцию телохранителя. Именно от этого дракона я получил способность Сильный Телекинез. Я специально убил его очень аккуратно, так что тело не пострадало. Благодаря особому ритуалу поднятия нежити, этот дракон даже после смерти имел доступ к своим прижизненным способностям, а потому мог летать. Мне он нужен был в качестве охранника, способного схватить и обездвигить любого дракона. Так было куда удобнее решать, нужна ли мне сила очередной жертвы.

Подлетев к селению, я оставил дракона за пределами видимости, а сам направился в таверну – единственное публичное заведение в округе. Там я довольно быстро выяснил, что никакой экспедиции магов тут не появлялось и вообще ничего необычного за последние три дня не происходило.

Обдумав полученную информацию, я пришёл к выводу, что стоит навестить магов и выяснить, с чего это они решили нарушить нашу договорённость. Или у них случилась ещё одна беда, с которой они не смогли справиться, или они в конец оборзели, и им стоит преподать урок послушания. В любом случае, вопрос выглядел достаточно важным, чтобы потратить на него

пару часов.

Выйдя из таверны, я взлетел и отправился напрямиком к Коллегии Магов Винтерхола. Путь занял всего полчаса. Добравшись до места, я увидел всё то же здание Коллегии, окружённое сферическим силовым щитом. Правда, сейчас щит был раза в два больше в диаметре, плюс от него шла хорошо опознаваемая энергетика некромантии. Зависнув над замком, я смог увидеть бродящие по двору призраки магов. А на крыше башни стоял призрак самого архимага, бездумно глядящий на окрестности.

Я вернулся в город и принялся опрашивать выживших жителей о произошедших событиях. Как оказалось, маги «пропали» сразу после включения щита. Обычно, маги каждый день заходили в город, чтобы закупиться провизией или даже просто посидеть в местной таверне. Нашествие дракона, конечно, изрядно напугало жителей, и пока они приходили в себя прошли день и ночь. А вот к вечеру следующего дня они поняли, что маги «доигрались». Более того, один из жителей, решивший навестить к ним в гости, сам бесследно пропал, едва приблизился к щиту. После этого местные зареклись пытаться выяснить, что произошло с магами, зато начали активно обсуждать идею переселиться подальше от Коллегии.

Выйдя из наполненного людьми трактира, я осмотрелся по сторонам прикидывая, что мне делать дальше. Судьба магов меня не волновала, да и все их «древние знания» тоже утеряти большую часть своей притягательности. На данный момент я достиг пика своих сил как игрового персонажа. Полученные за уровни очки характеристик я вкладывал в запас Ци, но по сути, они ни на что не влияли. Способности драконов не зависели от остальных характеристик. Даже запас Ци расходовался только на «классические» заклинания.

В общем, я не видел смысла лезть в Коллегию Магов только ради того, чтобы выяснить, что там произошло. А потому, решил ещё разок навестить в Коллегию Бардов, после чего уже напрямик двигаться к Пикку Одинокого Дракона. Но тут мои раздумья были прерваны довольно странным ощущением. Кто-то попытался переместить меня и пространство рядом со мной в отдельный слой реальности, где время текло «перпендикулярно» основному потоку. Я воспринимал окружающий мир псионикой, а потому отлично видел суть этого воздействия. Вот только сил у «агрессора» не хватило, и вместо этого он сам переместился в нашу трёхмерную реальность.

Рядом со мной из воздуха выпал мужик в потрёпанном халате. Он растянулся на земле, после чего смог встать на четвереньки и принялся плевать кровью. Судя по полученным повреждениям, жить ему оставалось пару минут. Но поскольку меня заинтересовала продемонстрированная им техника «остановки времени», то я кинул на него Исцеление драконов и спеленал телекинезом. Теперь объект был готов к разговору.

- Ну и кто ты такой? - Лениво поинтересовался я.

- Меня зовут Куаранир. Я представитель Ордена Псиджиков. Я хотел поговорить с вами относительно проблемы с Коллегией Магов.

- И для этого ты решил вытащить меня в измерение с независимым потоком времени?

- Я... - Куаранир опешил от моего вопроса. Видимо, он считал, что игры со временем - это исключительно его прерогатива. - Это стандартное требование нашего ордена. Все важные разговоры происходят только в остановленном времени, чтобы их нельзя было подслушать.

- И что ты хотел мне сказать? Давай, колись.

- Э-э-э... вы должны спасти наш мир.

- Что, вот прямо должен? - Удивился я.

- Я хотел сказать, что наш мир находится в опасности, и только вы можете его спасти.

- А ты что, не можешь?

- Я... мне... мне запрещено вмешиваться в дела этого мира.

- Да ладно загонять. Если мир в опасности, то ты сдохнешь вместе с ним. Остановка времени тебя не спасёт. Ты предпочитаешь сдохнуть, но не запятнать себя грехом совершения добрых дел?

- Я... мне... приказ... я не могу... вмешательство... - Судя по заиканию, мужик боролся со сковывающими его закладками в разуме. Наконец, он собрался силами и смог сказать что-то осмысленное. - Я всего лишь тень прошлого. Я могу наблюдать и говорить с героями, но не имею права вмешиваться в события. Я наблюдал за этим миром десять тысяч лет. И сейчас опасность его уничтожения высока как никогда.

- Окей. - Кивнул я. - И в чём причина этой опасности?

- Маги. Они использовали артефакт под названием Око Магнуса, чтобы запитать силовой щит, прикрывающий Коллегию Магов. Вот только они понятия не имели о том, что за силу пытались подчинить. Даже в самой Коллегии Око Магнуса считалось запретным. Но угроза драконов заставила их пренебречь этими запретами. Око является источником энергии невероятной мощности. Если оно продолжит работать, то весь Скайрим будет уничтожен. Это... это пророчество. В нём сказано, что когда Око Магнуса пробудится, весь мир будет уничтожен.

- Когда, а не если? - Насмешливо уточнил я.

- Это... ты хочешь сказать, что исполнение пророчества нельзя предотвратить? - Глаза Куаранира распахнулись от ужаса.

- Я хочу сказать, что все эти пророчества – это бред. Ладно, проехали. Так что нужно сделать? Если ты не заметил, коллегия окружает щит, который не могу преодолеть даже я.

- Вам нужно найти Посох Магнуса. Это древний магический артефакт, способный поглотить любое количество энергии. С его помощью можно будет выкачать энергию из щита, добраться до Ока Магнуса и запечатать его.

- И где находится этот Посох Магнуса?

- Я... это... тайна... – Опять начал заикаться пленник. – Я уверен, что вы сами сможете найти его. Я не могу...

- Не можешь помогать мне с выполнением квеста? – Усмехнулся я, заглядывая в логи игры.

Получено задание из основной квестовой линии. Найдите Посох Магнуса и запечатайте Око Магнуса. Награда за провал: смерть. Штраф на успех: жизнь.

Эпичненько.

- Прошу вас, спасите... меня.

С этими словами Куаранир распался светящимися искрами, как будто он умер. Вот только благодаря своей силе Исцеления я знал, что он был жив до последнего момента, а Некромантия не почувствовала характерного выплеска энергии при смерти. А уж последнее произнесённое им слово и вовсе задавало новые вопросы, ответов на которые видно не было.

Ещё раз осмотрев Коллегию Магов, я полетел в Лабиринтиан. Если барды не ввали, то они в курсе всех дел, происходящих в Скайрине, а потому должны знать, где можно найти этот самый Посох Магнуса. За одно поищу у них информацию о Внешнем Мире. Если оттуда возвращался один герой из десяти, то мне нужны «мемуары» выживших счастливчиков.

Опять воспарив над землёй, я направился к подземелью двумеров по уже разведанному пути. Правда, на этот раз я не ехал на драконе, а летел сам по себе. Мой «телохранитель» сопровождал меня на дистанции, так как я не хотел вдыхать запах тлена, сопровождавший нежить. Добравшись до входа, я обнаружил, что со времени моего предыдущего тут появления обстановка поменялась. Всё что можно было сжечь – было сожжено, а что не горело, то взорвали, заморозили или как минимум прошлись поверху молниями. В общем, Лабиринтиан нёс явные следы штурма.

Используя «чувство живых», я убедился в том, что на поверхности выживших не наблюдается, и пошёл внутрь подземелья. Тут тоже был полный разгром, но вот сами руины двумеров почти не пострадали. Стены и металлические части были укреплены магией, и даже мне пришлось бы постараться, чтобы разрушить их. Поскольку я использовал для поиска живых не

заклинание школы колдовства, а «силу некромантии» драконов, то смог обнаружить в дальнем закутке несколько спрятавших человек.

Добравшись до места, я нашёл потайной ход, который можно было открыть только снаружи, так что по сути спрятавшиеся внутри люди оказались в западне. Но благодаря телекинезу я с лёгкостью смог открыть каменную дверь.

- Есть кто живой? - Крикнул я в темноту прохода.

- Есть! Мы выходим.

Из коридора вышли пять человек, двое из которых были ранены.

- Что тут произошло? - Сразу перешёл я к делу, минуя стадию представления.

- Давалкин? Приветствую вас. Благодарю за наше спасение. - Поклонился мне один из бардов.

- На нас напали вампиры. Они были чудовищно сильны. Они двигались с такой скоростью, что мы даже не могли заметить их движений. А раны, нанесённые магией, заживали за секунды, стоило им начать пить кровь у захваченных в плен. Альтар смог подслушать, что они пытались захватить наши хроники и Хранителя Знаний. Мы бы тоже погибли, если бы я не заметил, что нападавшие необычно уязвимы перед серебром. Нам удалось отбиться и спрятаться в этом убежище, но выбраться отсюда самим было невозможно. Мы ждали, что нас спасут братья из Коллегии Бардов, но с момента нападения прошло уже два дня. Мы потеряли всякую надежду. Ваше появление - это чудо для нас. Я обязательно сложу песню об этом событии и вашем подвиге.

- Окей. - Кивнул я, выслушав этот монолог. - Только в этой песне не должно быть слова «давалкин». Мой титул звучит как «избранный». Ясно?

- Д-да...

- А теперь нам нужно проверить подземелье на предмет выживших и проверить, что осталось от ваших архивов.

Следующие пару часов мы ползали по неожиданно большому подземелью двумеров. Оно было достаточно запутанным, чтобы соответствовать имени Лабиринтиан. Мы нашли ещё пару десятков выживших, один из которых опознал лидера нападавших. Им оказался некий Ргог Саркак - вампир, бывший правой рукой ярла крепости Бтардазм. Эта крепость была «родовым гнездом» вампиров. В своё время её, как и Лабиринтиан, построили двумеры. Располагалась она на западной границе Скайрима прямо возле Края Мира - силового поля, отгораживающего Скайрим от Внешнего Мира.

О судьбе Хранителя Знаний ничего известно не было, так что оставалось лишь надеяться, что

вампиры всё-таки захватили его и увезли. Исчезновение тел после смерти создавало изрядную проблему при попытке понять, что произошло, исследуя следы боя.

Я нашёл на карте место расположения крепости Бтардазм и полетел к ней, намереваясь поговорить по душам с её владельцем. Как я выяснил, западная часть Скайрима ранее принадлежала двумерам, и на ней не действовало Благословение Алдуина, которое уничтожало трупы. Там существовали и кладбища, и нежить, и прочая нечисть. В замке некромантия должна была работать без ограничений, и я надеялся, что даже в случае сопротивления мне удастся вытрясти из «главного вампира» все интересующие меня сведения, подняв его в виде нежити.

Сейчас на территории государства двумеров как-то уживались «тёмные эльфы» данмеры и вампиры. У них было что-то вроде вооружённого нейтралитета, периодически перетекающего во всеобщую резню. Каждое «гнездо вампиров» было само за себя, но при этом они состояли в общем союзе, что позволяло им успешно противостоять данмерам. Дальше я в местную политику не углублялся. Как говорится, проблемы негров шерифа не волнуют.

С моим уровнем владения телекинезом захват «крепости» никаких затруднений не вызвал. Я свалился вампирам как снег на голову, спикировав из низких облаков. Время уже было вечернее, так что в сумерках никто из стражников не заметил моего приближения. А потом стало уже поздно. Я банально хватал вампиров телекинезом и разрывал их на части. Или не разрывал, а заживо обращал в нежить. Или запугивал до смерти специальным заклинанием некромантии и опять-таки обращал в нежить. Правда, мне так и не удалось извлечь из мозгов свои «рабов» ни крупицы полезной информации.

Зачистив наземную часть крепости, я углубился в подземелье. Тут я переключился на другую стратегию и в первую очередь прибегал к пыткам, с целью узнать расположение местного начальства, после чего так же убивал вампиров и обращал их в зомби, упырей, вурдалаков, личей, мумии, умертвия и так далее. В общем, вечеринка удалась.

Наконец, я добрался до самого нижнего уровня подземелья, где в тронном зале меня ждал местный «царь». Он дрожал в ужасе, так как ему уже наверняка сообщили, какая судьба постигла всех его подданных.

– Так-так-так... и кто тут у нас? – Насмешливо поинтересовался я, заходя в зал. Следом в помещение зашла поднятая мной нежить.

– Я Игорал Тарсутах! Ярл крепости Бтардазм. – Визгливо выкрикнул вампир. Он сидел на троне и сжимал в руках магический жезл. А рядом с ним стоял десяток выживших приспешников.

– Отлично, ты-то мне и нужен. – Осклабился я. – С какой целью твои вампиры напали на Лабиринтиан?

– Что? Мои вампиры? Я не отдавал такого приказа. Все мои люди находились в моей крепости.

- А как же Ргог Саркак?

- Этот... этот эльфийский раб предал меня. Он ушёл вместе с небольшим отрядом ещё три дня назад. С тех пор я ничего о нём не слышал.

- Что прямо совсем ничего? - Расстроился я. - Ни куда он пошёл? Ни почему вообще решил уйти?

- Он... он повёлся на слухи о появлении Носферату. Какой-то безумец объявил себя Повелителем Ночи и начал собирать последователей. Откликнулись на его зов только идиоты и те, кто желал власти.

- Какие у тебя интересные личности в подчинении ходят. То есть ты не знаешь, где нужно искать Ргога Саркака и его банду?

- Нет. Не знаю! Честное слово, не знаю.

- Жаль, жаль. Тогда ты для меня бесполезен.

- Что? Нет! Я... пощадите! Я... я стану вашим рабом. Всё, что угодно! Только не убивайте.

- И зачем мне такой бесполезный раб? Впрочем, у тебя есть последний шанс остаться в живых.

- Да, слушаю! - Глаза вампира так и светились фанатичной преданностью. Ага, прямо верю.

- Ты знаешь, где находится Посох Магнуса?

Похоже, тут я зашёл в тупик, и заданный мной вопрос был скорее отчаянной попыткой найти хоть какие-то зацепки. Если мне не удастся в кратчайшие сроки найти этот посох, то я просто забью на выполнение «квеста» и отправлюсь к Пику Одинокого Дракона. Не думаю, что мир рухнет прежде, чем я до него доберусь. Но тут вампир сумел-таки меня удивить.

- Посох Магнуса?... Я слышал об этой реликвии. По слухам, сейчас он принадлежит Эрандуру Солтеру, правителю Маркарта.

- Точно? - Не поверил я.

- Да, конечно, господин! Умоляю вас, не убивайте меня. Посох точно находится у Эрандура Солтера.

- И ты не пытаешься таким образом натравить меня на лидера всех тёмных эльфов?

Хотя я и не погружался в местную политику, барды пару раз упомянули этого персонажа в своих разговорах.

- Нет, что вы? Я бы не посмел.

- Ладно, верю. - Вампир облегчённо вздохнул. - Но как говорится, доверяй, но проверяй. А потому, ты отправишься вместе со мной. И если выяснится, что посоха у этого Эрандура нет, то обращение в нежить покажется тебе избавлением.

С этими словами я подхватил вампира телекинезом, разоружил его и полетел к выходу. А все его «прихвостни» за моей спиной обратились в нежить, издав пару леденящих душу воплей.

Я примерно помнил карту Скайрима, так что сразу направился в нужное место. Вампир обречённо летел за мной, с ужасом переводя взгляд с меня на бездну под ногами, потому что летели мы на высоте в километр. А уж сопровождающий нас дракон-лич и вовсе вводил его в ступор.

Захват Эрандура Солтера оказался чуть более сложным, чем я это себе представлял. Хотя Маркарт был городом, его правитель обитал в глубоких подземельях под ним. Мне опять пришлось хватать всех подряд и выяснять, где можно найти местного правителя. После этого был стремительный забег по подземельям, в котором я выиграл гонку с гонцами, пытающимися сообщить Эрандуру о моём нападении.

Я вот, я оказался в довольно большой спальне, где правитель империи тёмных эльфов сидел за столом и читал перед сном какие-то донесения. Моё появление сопровождалось «выносом» дверей и смертью пары десятков особо ретивых охранников.

- Так ты и есть Эрандур Солтер? - Поинтересовался я.

- Да. Могу я узнать ваше имя? - Король тёмных эльфов встал и посмотрел на меня, не проявляя и капли страха, хотя внутри у него всё сжалось от дурных предчувствий. Уж мне-то с моей силой исцеления это было отлично видно.

- Я Тан Цзи Тао, Избранный, Убийца Драконов, Герой. Собственно, у меня к тебе небольшой вопрос. У тебя находится Посох Магнуса?

Эрандур побледнел, но взял себя в руки.

- Да, он находится в моей сокровищнице. Если он вам нужен, то я могу приказать принести его.

- Не стоит. Лучше мы вместе наведаемся туда. А то, знаешь ли, не люблю ждать. Говори, куда идти.

После этого я поволок за собой уже двух местных правителей, направляясь в сокровищницу. Видя беспомощное состояние своего правителя, стражники уже не рисковали нападать, лишь смиренно исполняя приказы. Путь до сокровищницы оказался неожиданно долог. Я-то думал, что все правители стремятся хранить всё самое ценное у себя под боком, но у двумеров, построивших подземелье, было другое мнение по этому поводу.

Минут через десять мы залетели в большой зал, в одной из стен которого находились огромные внушающие уважение ворота. Стоило местным стражникам увидеть своего правителя, как один из них тут же бросился ему в ноги.

- Господин! Сокровищницу взломали. К счастью, похищен был всего лишь один предмет.

- Что за предмет? - Спросил Эрандур помертвевшим голосом.

- Посох Магнуса.

- Что-то это походит на какую-то дешёвую театральную постановку. - Скептически заметил я.

Стражник перевёл на меня непонимающий взгляд.

- Уверяю вас, Избранный, Посох Магнуса до последнего момента находился в моей сокровищнице. - Принялся убеждать меня глава тёмных эльфов, чувствующий, как его зад начинает припекать созданный мной огненный шар.

- Как давно произошла кража? - Спросил я стражника. Эрандур требовательно посмотрел на него, и тот тут же ответил.

- Не больше получаса назад. Мы услышали подозрительный шум, после чего потратили минут пятнадцать на то, чтобы собрать полный отряд стражи и открыть сокровищницу. В стене был обнаружен пролом. Поскольку на первый взгляд ничего ценного не пропало, то мы отправили отряд в погоню, гонца во дворец и принялись за проведение ревизии. О том, что похищен именно Посох Магнуса, я сам узнал всего пару минут назад.

- Пошли. Показывай, где там этот пролом. Думаю, мы ещё успеем поймать похитителей. - Приказал я. - Если же нет, то вашему государству придётся искать себе нового правителя. И кстати, ты тоже пойдёшь с нами. А то мало ли что.

Я подхватил руководителя отряда охраны сокровищницы и направился внутрь помещения. Миновав двери в сокровищницу, залежи золота и драгоценных камней, стойки с магическим оружием и что-то вроде небольшого музея, мы добрались до небольшой щели в каменной стене, явно сделанной взрывом. Протиснувшись в неё вместе с «заложниками», я полетел по узкому проходу, пробитому в скальной породе. Судя по отметинам, появился этот ход тут совсем недавно, а «инструментом» горнопроходческого щита были когти вампиров,

вспарывавшие камень как бумагу.

Петляние по подземельям опять затянулось. Мы даже нагнали отряд следопытов, которые шли по следам вампиров. Их я тоже прихватил с собой, так как скорость моего передвижения была куда выше, чем бег у эльфов. Наконец, мы выбрались на поверхность, и я почувствовал впереди уже знакомую мне энергетику древних вампиров. А главное, среди них присутствовал и носферату. Я был на сто процентов уверен, что стал он им после поглощения одной из двух созданных мной капель крови.

- Вы опоздали! - Огорошил нас высший вампир, едва наша компания выбралась из кустов. - Посох Магнуса уже находится в надёжных руках. А вас я лично иссушу. - Тут вампир рассмотрел лица присутствующих, и его улыбка подувала. - Эрандур Солтер? Игорал Тарсутах? Что тут происходит? - Перевёл он взгляд на меня. - Избранный?

- Тут происхожу я. - Усмехнулся я в ответ, хватая всех вампиров телекинезом и подтягивая к себе носферату. - И мне крайне интересно, для чего вам понадобился Посох Магнуса, и где он сейчас находится.

- Ты! Я ничего тебе не скажу. Я повелитель ночи!!! - Заверещал вампир, тщетно пытаясь освободиться от оков телекинеза.

- Ты всего лишь поганая нежить. - Рассмеялся я. - Думаешь, ты такой бессмертный? А ведь я могу оставить тебя на солнце, и ты превратишься в пепел, сдохнув истинной смертью. - Лицо «высшего вампира» перекопилось от ужаса. - Но это было бы слишком скучно. У меня есть идея получше.

С этими словами я создал в правой руке «клинок» из огня драконов и сунул его в рот вампиру. Я действовал очень аккуратно, чтобы не повредить ему язык. Но зато огонь выжег ему зубы, плюс превратил человеческий рот в широкую пасть «от уха до уха», разрезав обе щёки. К своему ужасу, вампир почувствовал, что его регенерация и не думает исцелять эти раны. Они лишь зарубцевались, прикрывшись уродливыми шрамами.

- Я знаю, что ты бессмертен. Но я могу оставить от тебя одну лишь бессмертную беззубую голову. А потом отдам её Эрандуру. Думаю, тот с радостью предоставит тебе почётное место в своей сокровищнице, где ты проведёшь весь остаток вечности. Люди будут приходить, тыкать в тебя пальцем и смеяться над судьбой, постигшей повелителя ночи.

Глаза у вампира расширились от страха, и он тут же сломался.

- Нет! Я всё расскажу. Только не это! Я хочу жить.

- Рассказывай. - Милостиво кивнул я. - Только побыстрее и по делу. А то я тороплюсь. Где посох?

- Руфус Тай, это его идея. Мы вместе получили кровь носферату, и он решил создать ещё десять высших вампиров, чтобы с их помощью возродить древний Ковен Повелителей Ночи. Посох нужен ему, чтобы поглотить жизнь и кровь жителей целого города. Их он принесёт в жертву, чтобы усилить десять капель своей крови. Это всё, что я знаю, клянусь!

- И где же состоится этот ритуал?

- Картвастен. И... ритуал уже начался. Руфус забрал у меня посох и использовал малый портал крови, чтобы перенестись туда. Я же должен был зачистить следы открытия портала и избавиться от отряда преследователей.

- И конечно же он не сказал тебе, что если он использует в ритуале только свою кровь, то все десять новых носферату будут его рабами? - Усмехнулся я.

- Что? Нет... он не говорил об этом.

- Что ж, ситуация более-менее прояснилась. А сейчас мы наведаемся в Картвастен.

- Господин, может, вы отпустите меня? - Подал голос Игорал Тарсутах.

- С чего бы это? А на ком мне срывать злость, если я не смогу найти посох? Нет уж, вы этот «квест» пройдёте вместе со мной до самого конца.

С этими словами я испепелил древних вампиров, что сопровождали носферату, отпустил разведчиков, что помогали мне выследить их, и оставил в своей смертельной схватке только ярла крепости Бтардазм, правителя тёмных эльфов, охранника сокровищницы и носферату. Вместе с ними я взмыл в небо и направился к городу Картвастен, благо он находился не так далеко отсюда.

Уже через пятнадцать минут мы были на месте. Как и говорил носферату, ритуал уже начался. Огромная пентаграмма светилась алым светом, охватывая весь город, а потоки жизненной силы и крови устремлялись в центр пентаграммы, где стоял ещё один носферату в окружении десяти человек. Что самое интересное, из этих десяти, девять были вампирами, а последним оказался Хранитель Знаний из Коллегии Бардов.

Ритуал близился к своему завершению, я и решил не вмешиваться в него, так как опасался буйствующих вокруг энергий. Спустя несколько минут возмущение магии улеглось, и ночную тишину прорезали десять леденящих кровь воплей новорождённых повелителей ночи. Вот только не успели они обрадоваться, как на них с небес рухнул я, придавливая телекинезом. Я тут же вырвал Посох Магнуса из рук вампира и проверил его сохранность как магией, так и через игровой интерфейс. С артефактом всё было в порядке, так что я сунул его в игровой инвентарь и переключился на окружающих, замерших в немом недоумении.

- Итак, кто мне расскажет, что тут происходит? – Обратился я к присутствующим.

- Избранный, пожалуй, я могу рассказать. И даже спеть. – Подал голос Хранитель Знаний.

- Вот петь не надо. Давай, коротко и по существу.

- Как скажете. Извлечённую вами кровь носферату вампиры повезли своему повелителю ярлу Картвастена. Вон он валяется. Но по пути они передрались между собой, и кровь досталась двум рядовым охранникам. Один из них, Руфус Тай решил стать повелителем Скайрима. Он научился превращать обычных вампиров в древних вампиров с помощью своей крови. Но чтобы усилить свою власть, он решил создать подчинённых ему носферату. Для этого он решил захватить архивы Коллегии Бардов и меня, чтобы получить нужные знания. Я рассказал ему о Посохе Магнуса в ответ на обещание сделать меня одним из высших вампиров. Простите меня, Избранный, но для меня это был единственный способ сохранить знания Коллегии. Все барды были убиты, а наши архивы захвачены вампирами. Вы сами знаете, насколько важна наша миссия. Думаю, на этом всё.

- Что ж, замечательно. Спасибо за этот рассказ. – Кивнул я. – А сейчас начнётся раздача слонов.

С этими словами одиннадцать носферату и один обычный вампир вспыхнули ярким пламенем и сгорели дотла. Условно живым остался только Хранитель Знаний.

- Эрандур Солтер, вам я дарю самое ценное сокровище этого мира – вашу жизнь. Вопросы? Замечания? Возражения?

- Никак нет, разрешите идти?

- Проваливай.

После этих слов монаршья особа вместе со своим стражником бросилась прочь, стремясь как можно быстрее скрыться с моих глаз.

- А вас, Хранитель Знаний, я попрошу остаться. Нам нужно обсудить вопрос спасения мира. – Обратился я к последнему носферату Скайрима.

Мои вопросы к барду в первую очередь касались Посоха Магнуса и Ока Магнуса. Тот подтвердил, что ему известно пророчество о конце света. Правда, об Оке Магнуса он знал куда меньше, чем о посохе. Дело было в том, что посох являлся магическим артефактом, способным поглотить и перенаправить неограниченный по мощности поток энергии. Это его свойство было общеизвестным, так что его довольно часто использовали во всяких магических ритуалах. Довольно часто – это раз в сотню лет. Увы, про способы запечатывания Ока Магнуса информация была только у магов, так что тут я ничего полезного не узнал.

Поблагодарив Хранителя Знаний и напомнив, что теперь ему нет хода в большую часть Скайрима, я отправился в Коллегию Магов. Добравшись до неё, я использовал Посох Магнуса, чтобы начать поглощать энергию из щита. Одновременно я ещё раз просмотрел описание посоха в игровом интерфейсе и обнаружил там новое примечание.

Посох Магнуса. Позволяет поглощать Ци и перенаправлять её или запечатывать. Примечание: в руках игрока вместо запечатывания перенаправляет энергию питомцу.

У меня питомцев не было, но никаких проблем из-за этого я не обнаружил. Всего за пару минут мне удалось поглотить энергию щита, после чего он распался с тихим хрустальным звоном. Ещё минуту я поглощал сильный поток некротической энергии, теперь не сдерживаемой щитом, после чего он иссяк, и я смог войти на территорию Коллегии. Энергия всё ещё продолжала поступать, так что я направился прямо к её источнику. Более того, чем ближе я подходил к главному зданию замка, тем сильнее почувствовал пульсацию, исходящую от источника энергии.

Войдя в здание, я зашёл в главный зал собраний, где обычно проходили публичные мероприятия. В его центре в паре метров над полом висел большой шар диаметром метра четыре. Он был исписан непонятными надписями и покрыт множеством линий, которые угрожающе мерцали в такт пульсации энергии. Я подошёл поближе и сосредоточился на поглощении энергии, идущей от Ока Магнуса. Вблизи её концентрация была довольно большой, так что потеря контроля могла превратить меня в труп или скорее ещё одно привидение, подобное тем бесплотным теням, что роились вокруг.

Я попытался понять, как можно запечатать этот шар, но особых успехов в этом начинании не достиг. Внутри шар имел крайне сложное магическое строение, и я даже не мог понять, откуда он берёт всю эту прорву некротической энергии. Я просканировал окружающее пространство в поиске следов Куаранира, но ничего подозрительного обнаружить не смог.

Тогда я начал банально высасывать всю энергию Ока Магнуса, предположив, что если её станет слишком мало, то он просто отключится. Как ни странно, результат этой попытки был совершенно противоположным. Чем больше я откачивал энергию, тем сильнее был её поток. Через пять минут я достиг точки, когда уже в принципе не мог остановиться, потому что иначе поток энергии грозил прикончить меня самого.

Противостояние Ока и Посоха длилось ещё минут десять, после чего я почувствовал, как плотный сгусток энергии вышел из шара и мгновенно впитался в посох. А через пару секунд поток энергии неожиданно иссяк, Око Магнуса потухло и рухнуло на пол безжизненным куском мусора, развалившись на куски. Внутри оно оказалось полым, так что остатки разбившегося артефакта превратились в относительно небольшую кучку мусора.

И что это было? Я проверил обломки Ока Магнуса и Посох, но не нашёл никаких отклонений. Посох был в полном порядке, а Око вообще больше не опознавалось игрой. Я заглянул в логи и обнаружил там весьма тревожное сообщение.

Вы провалили задание «Запечатать Око Магнуса». Награда за провал: смерть. Смерть! Смерть!! СМЕРТЬ!!!

Умри! Умри! Умри! Умри! Умри!! Умри!! Умри!! Умри!! Умри!! Умри!! Умри!! Умри!!
УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!
УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!
УМРИ!!!

Что-то эта игра окончательно рехнулась. Я умирать не собирался, и даже предвидение будущего ничего опасного для меня не показывало. Поэтому я забил на непонятные сообщения и вылетел наружу. Я собирался в ближайшем будущем направиться к Пику Одинокого Дракона, но сейчас хотел немного поспать. Всё-таки я уже четвертую ночь не сплю. Думаю, оставшиеся до рассвета шесть часов лучше провести в нормальной постели.

Поднявшись в небо, я направился в Вайтран. Этот город не подвергался нападению драконов, а потому я рассчитывал найти там нормальную гостиницу. Уж денег у меня вагон. Набрав максимально доступную мне скорость, я добрался до Вайтрана всего за двадцать минут. Всё-таки расстояния в Скайрime были совсем небольшими.

Стоило мне приземлиться в городе и подойти к одному из стражников, как меня тут же узнали, горячо поприветствовали и проводили к лучшей гостинице города, где предоставили лучший люксовый номер. Как оказалось, народная молва уже приписала мне спасение Скайрима от кучи напастей, а титул Героя автоматически сделал героем в сердцах простых смертных. Благодарить за это, кстати, стоило бардов, которые из века в век воспевали славу и благородство Героев во всех трактирах страны.

Выспавшись и хорошенько отдохнув, я собрал вещи и вышел из номера гостиницы, намереваясь позавтракать и отправиться к Пику Одинокого Дракона. Вот только стоило мне открыть дверь, как несколько человек, карауливших меня в коридоре, грохнулись на колени и заголосили:

- Избранный! Спасите нас!!! Только вы можете спасти нас от неминуемой смерти.

- Ну что ещё? - Раздражённо посмотрел я на этот балаган.

- Хищная слизь поглощает Скайрим. Уже полностью уничтожены владения Хелген и Фолкрит. Если вы не вмешаетесь, то уже к вечеру наш город тоже падёт.

- Что за слизь? - Удивился я. - Откуда она взялась?

Ответил на этот вопрос Фаренгар - придворный маг ярла Вайтрана. Он поднялся по лестнице всего через несколько секунд после моего выхода из номера.

- Приветствую вас, Избранный. Хищная слизь – это некротический вредитель, возникающий при использовании заклинания Поднятие разлагающегося зомби. После смерти зомби она возрождается из его тела и занимает слот призыва, пока кто-то не уничтожит её. Из-за этого это заклинание не используется даже там, где это возможно. И вот такая слизь ночью вылезла из развалин замка Хелгена. Она начала расти с огромной скоростью, поглощая всё живое и растекаясь по окрестностям. Мы ещё на рассвете попытались справиться с ней, но всё было бесполезно. По нашим прогнозам, слизь доберётся до стен Вайтрана всего через восемь часов.

Так, похоже я понял, куда делать поглощённая Посохом Магнуса энергия. Я-то думал, что не могу призвать даэдра и нежить из-за ошибок в игре, а это оказывается из-за какой-то хищной слизи. И когда я поглотил всю энергию из Ока Магнуса, то она перешла к ней, позволив бесконтрольно расти. Нужно срочно выяснить, что там происходит, и как от этой слизи избавиться. А то тут к моменту перехода мира под мой контроль ни одного живого человека не останется.

Я быстро выбрался из гостиницы, взлетел и рванул на юг к своему «замку», а точнее его развалинам. Слизь я обнаружил довольно быстро. Она была подобна зелёному морю, простиравшемуся от горизонта до горизонта. А самое главное, я почувствовал ту самую некротическую энергию, которую испускало Око Магнуса. Похоже, я «высосал» настоящий источник магической энергии и «подарил» её этой хищной слизи.

Я начал летать над местностью и сжигать слизь огнём, но минут через десять понял, что это совершенно бесполезно. Скорость появления новой слизи была в сотни раз больше, чем я мог уничтожить за то же время. Заглянув в логи, я увидел там только бесконечный спам слова «умри». Что ж, придётся после захвата управления миром вдумчиво подойти к поиску и наказанию виновных. А сейчас нужно направляться к Пику Одинокого Дракона. Как только я доберусь дотуда, проблему со слизью можно будет решить с помощью доступа администратора.

Я направился на юго-восток, где находился один из проходов через Край Мира. Барды в своё время показали мне это место по своему «телевизору», так что найти его можно было без проблем. Добравшись до него, я обнаружил небольшой «пробой» в простирающемся до неба пологие силового поля.

Со стороны Скайрима щит выглядел как молочно-белый туман. Пройдя через «пробой», я оказался в пустынной местности, контрастирующей с заросшей зеленью территорией по другую сторону щита. Я был крайне осторожен и постоянно сканировал будущее и настоящее. Уже через пару минут я почувствовал, что впереди меня поджидает неожиданная и быстрая смерть. Просканировав линии вероятностей, я использовал некромантию драконов, чтобы призвать Огненного Атронаха, после чего взлетел и плавно спикировал к не приметному камню в пустынной долине. Атронах двинулся ко мне, но стоило ему пройти пару сотен метров, как из-под камня неожиданно выскочил... тушканчик трёхсотого уровня. Судя по всему, это была именно та тварь, что убила Последнего Героя.

Тушканчик возмущённо цыкнул, подпрыгнул и ударил по земле хвостом. И тот же миг от него с огромной скоростью пронёсся огненный вал, который не только испепелил вроде как иммунное к огню существо, но и расплавил широкую полосу камня на глубину в несколько метров, предварительно раздробив всё до состояния пыли. Эта безумная способность тушканчика

имела перезарядку в пять секунд, так что я тут же воспользовался его временной уязвимостью. Я протянул руку, схватил в воздухе подскочившего тушканчика и... раздавил его в кровавый фарш. На миг в логах появилось сообщение.

УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!
УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!

Рукопашная атака нанесла 532 441 018 единиц урона противнику Бешеный Великий Тушкан.

Вы получаете 10 единиц опыта.

УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!
УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!

Ну да. Убийство любого игрового персонажа, кроме дракона, даёт десять очков опыта.

Дальше я поднялся в воздух на высоту в пару километров, спрятался в облаках и полетел вперёд, внимательно сканируя варианты будущего. Тушканчик был самым простым противником в окрестностях. Его я смог убить внезапной физической атакой, а вот прочие обитатели этого места были куда суровее. Минут через пять полёта я остановился и напряжённо замер, сканируя варианты будущего. А ещё через пяток секунд резко рванул назад, потому что только так я мог избежать смерти, причины которой даже не мог понять.

Через две минуты я на максимальной скорости влетел в портал и опять оказался в Скайриме. Не знаю, что за тварь преследовала меня, но если бы не предвидение и телекинез, то я сейчас был бы мёртв. Под конец я двигался со скоростью больше двух тысяч километров в час. И только буквально выложившись на полную я смог оторваться от преследователя.

Следующие несколько часов я летал над Хищной Слизью, размышляя над тем, было ли её появление удачей или неудачей. Если повезёт, то она разрастётся, поглотит весь Скайрим, а потом вырвется на просторы Внешнего Мира. И там она или уничтожит всех монстров или... на этом мысли останавливаются. Честно говоря, мне сложно было сравнить силу Хищной Слизи и монстров внешнего мира. Они настолько сильнее меня, что я даже не могу оценить их силу относительно друг друга.

Мой план путешествия к Пику Одинокого Дракона претерпел значительные изменения. Слизь, уничтожающая Скайрим, обладала интересной особенностью. Скорость её роста была постоянной относительно каждого «литра» объёма. Итого, общий объём рос в геометрической прогрессии, так что, по моим прогнозам, слизь преодолет расстояние до Пика Одинокого Дракона всего за несколько дней, в крайнем случае за пару недель.

Я могу летать на высоте в несколько километров, так что слизи меня не достать. Она поглотит всех наземных монстров, и противостоять мне смогут только летающие монстры, которым ещё нужно будет как-то научиться круглосуточно находиться в воздухе. Итого, я могу просто

подождать, пока все противники не сдохнут раньше меня, после чего добраться до вожделенного Пика. План так себе, но ничего лучшего мне в голову не приходит.

Приняв это решение, я добрался до пика Глотки Мира, которая была довольно высокой горой, и обосновался там, ожидая момента, когда Хищная Слизь вырвется на просторы Внешнего Мира. Ждать пришлось не так уж и долго, и на рассвете следующего дня я смог наблюдать, как прикрывающий Скайрим барьер замигал и погас, не выдержав напора моего «питомца». Слизь рванула во все стороны, а я остался сидеть на горе, ожидая момента, когда эта самая гора полностью скроется под слоем слизи. К этому моменту население Скайрима было уничтожено почти полностью, так что я в первую очередь задумывался уже о своём спасении, чем о захвате мира под свой контроль.

На утро третьего дня после «пришествия слизи», я взлетел и направился к Пикку Одинокого Дракона. Позади меня оставался крохотный островок в бескрайнем море слизи – всё, что осталось от горы Глотка Мира. Мне нужно было преодолеть около пятидесяти тысяч километров, на что я планировал потратить около двух дней. Возможно, времени придётся потратить больше, чтобы удостовериться, что слизь уничтожит большую часть противников на моём пути.

Как я и надеялся, пока я летел сквозь облака, никто не пытался напасть на меня. Изредка то тут, то там встречались небольшие острова, ранее бывшие вершинами гор. На них скопилось огромное количество всяческих монстров, а сверху парили летающие твари, но я не приближался к таким местам, предпочитая облетать их за сотню километров. Моим главным преимуществом стал небольшой размер. На таком расстоянии монстры просто не могли увидеть меня. А вот следующий за мной дракон-лич был достаточно большим, чтобы привлечь внимание, из-за чего на него «с агрились» какие-то птички и разорвали в клочья. Дракон, конечно, утянул противников за собой и утопил их в слизи, но в целом было очевидно, что соотношение сил было далеко не в его пользу.

Примерно через четыре часа полёта я обратил внимание на то, что слизь подо мной движется в ту же сторону, что и я. Я предполагал, что ей может понадобиться значительное время, чтобы преодолеть расстояние в пятьдесят тысяч километров, но по факту она двигалась вперёд со скоростью в несколько сот километров. Меня это странное поведение обеспокоило, так что я увеличил скорость движения до полутора тысяч километров в час.

В бесконечном полёте прошли сутки, и примерно к середине следующего дня я добрался линии, где хищная слизь наступала на ещё нетронутые земли. Зрелище было эпичное. Волна слизи напоминала цунами высотой более километра. Вот только если у обычного цунами за гребнем волны шёл спад, то слизь двигалась плотным потоком «толщиной» более километра. Разнообразные твари пытались нападать на слизь, но все их усилия были тщетны. Самые умные пытались сбежать, но слизь двигалась со скоростью почти восьмьсот километров в час, так что спастись от неё могли лишь единицы и то ненадолго.

Я отвлёкся от рассматривания сцены апокалипсиса и посмотрел на горизонт. Где-то там, уже недалеко по меркам культиваторов находился Пик Одинокого Дракона. Правда, сама линия горизонта была какой-то тёмной. Поднявшись повыше, я неожиданно обнаружил, что сейчас я нахожусь вовсе не на «переднем крае» слизи. Впереди можно было увидеть, как два потока

слизи соединяются вместе и «штурмуют» высокий горный массив. Сориентировавшись на местности, я пришёл к выводу, что именно там и находится цель моего путешествия. А потому, я набрал ещё больше высоты и понёсся вперёд на максимальной скорости.

Добравшись до горного хребта, я увидел, что он уже почти полностью скрыт слоем бурлящей слизи. Пик Одинокого Дракона был самым высоким в округе, но даже так он сейчас возвышался над слизью на высоту менее километра. Я бросился к нему, а мне наперерез бросилась какая-то тварь из местных обитателей. К счастью, она была относительно медленной и неповоротливой, так что я смог уклониться. Но если бы не моё предвидение, то быть бы мне добычей этой летучей мыши с тентаклями. Я уже почти добрался по горы, когда «птичка» опять нагнала меня. Я не стал сдерживаться и схватил её телекинезом, после чего «надавил» сдвигая траекторию полёта вниз. Тварь ухнула прямо в слизь и обратно выбраться уже не смогла.

Добравшись до Пика Одинокого Дракона, я прямо почувствовал ярость бурлящей вокруг слизи. А ещё, недалеко от меня находится тот источник энергии, который я «выпустил» из Ока Магнуса. Похоже, это он перехватил управление слизью, и так же как и я стремился завладеть этим миром. Вот только слизь не могла забираться вверх, а потому единственным способом добраться до вершины горы для неё было создание такого объёма, при котором ей просто некуда будет деваться, кроме как переть «в гору».

Приземлившись на покрытую снегом и льдом площадку, я сосредоточился и активировал формулу, вложенную в моё сознание Ту По Думом. Пару секунд ничего не происходило, а потом меня окутало радужное свечение, а в логах появились надписи.

Введён управляющий код проекта Скайрим.

Проверка прав доступа.

Ошибка: Деление на ноль.

Критическая ошибка: Разрушительный сбой.

Передача прав управления реальностью.

Ошибка: Отсутствует адрес перехода.

Ошибка: Нарушение целостности инструкций.

Аварийное восстановление: Загрузка особых инструкций.

Ожидайте...

Ожидайте...

Ожидайте...

Ожидайте...

Ожидайте...

Я осмотрелся по сторонам и заметил, что слизь уже почти добралась до меня. Ещё немного, и мне придётся откидывать её телекинезом.

Ожидайте...

Ожидайте...

Ожидайте...

Аварийное восстановление: Загрузка особых инструкций завершена.

Ошибка: Список особых инструкций пуст.

Ошибка: Ошибка: Ошибка: Критическая ошибка: Сбой Матрицы.

Ожидайте...

Ожидайте...

Ожидайте...

Ну, давай уже! Чего там можно ждать? Я ещё раз использовал заклинание, которое вроде как должно было сделать меня богом этого мира.

Введён управляющий код проекта Скайрим.

[illegible]

Инициирована процедура аварийной остановки сервера.

Game Over!

На этом весь мир вокруг меня погас, и я завис в полной темноте, которую не нарушали ни проблеск света, ни какой-либо звук. Даже чувство тела отключилось, создавая впечатление, что я являюсь «мятежным духом» без всякой физической оболочки. А вот псионика всё так же сообщала о том, что моё настоящее тело висит в аналогичной пустоте. Подождав минут пять, я понял, что никакой «перезагрузки» у сервера не предусмотрено. Похоже, мир игры накрылся полностью и окончательно.

Я сосредоточился и переключился на восприятие мира через псионику. После этого я подчинил себе свою Ци и проявил силу культиватора тысячного уровня Кристаллизации Ядра. Окружающая меня энергия дрогнула и с громким звоном «сломалась», после чего я ощутил себя более-менее нормальным образом. Используя простенькую технику, я зажёл огромный «светляк» и осмотрелся. Сейчас я зависал в крошечной тьме в полной пустоте, но всё-таки это место не было по-настоящему пустым. Воздух тут точно был, хотя сила тяжести отсутствовала.

Вдалеке я заметил какую-то точку и двинулся к ней, используя Ци для левитации. Окружающий мир пытался сопротивляться, но я был банально сильнее. Видимо, создатель этого места не предполагал, что сюда сможет попасть кто-то настолько неправильный, как я. Добравшись до увиденного объекта, я обнаружил древний мумифицированный труп. Он висел, окружённый сложной вязью техники на базе Ци, которая до сих пор пыталась поддерживать в трупе жизнь и удерживать его сознание в иллюзии. Похоже, это был ещё один игрок, а точнее Избранный, попавший в этот идиотский мир.

Немного поэкспериментировав с техникой светляка, я смог создать «фонарик» с направленным излучением, с помощью которого начал освещать окрестности более ярким лучом света. Это позволило увидеть сотни и тысячи трупов, висящих в окружающем пространстве. Они находились в узлах огромной кубической решётки с шагом в пять километров. А в одной из сторон вдалеке светилось что-то большое.

Направившись туда, я обнаружил что-то вроде астероида, зависшего в невесомости. Вблизи он производил впечатление огромной скалы, вырванной с корнем из земли. Облетев каменюку, я обнаружил вход в пещеру, куда и направился. Благодаря псионике, я мог почувствовать, что это не просто камень, а некое сосредоточие потоков Ци, пронизывающих этот мир. Коридор привёл меня в небольшое помещение, где действовала локальная гравитация.

Утвердившись на ногах, я прошёл вперёд и сел в кресло, перед которым располагался большой экран, сейчас погасший. Кругом царили пыль и запустение. А вот Ци наоборот довольно бодро циркулировала вокруг, образуя узоры невероятной сложности. Я использовал заклинание, которое должно было давать доступ к правам администратора, и с удовлетворением отметил, как зажётся экран, на котором побежали строчки текста.

УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!! УМРИ!!!

УМРИ!!! УМРИ!!!

Так, это я уже видел. Сосредоточившись, я начал сканировать окружающую Ци, используя технику считывания информации с нефрита. Довольно быстро выяснилось, что экран был вовсе не экраном, а большой каменной плитой, в которую было вложено сложное заклинание. Я установил с «экраном» телепатическую связь и начал считывать содержащуюся в нём информацию.

Через полчаса я уже знал, как устроен этот мир, и каким образом Ту По Дум создал на его основе «игру». Чем-то это измерение напоминало Лабиринт Судеб, где я собрал свой гарем. Вот только тут было только три «домена» - Скайрим, Внешний Мир и... Чистый Мир. Сейчас я находился в последнем. Именно сюда переносились все те Избранные, что решили войти в игру. Специальный артефакт погружал их в иллюзию и давал возможность управлять искусственными телами, созданными в Скайрime.

Но самым интересным моментом оказался источник энергии, используемый для манипуляции реальностью. Это была душа истинного дракона, заточённая внутри Ока Магнуса. За одно, эту же душу пристроили в качестве Искусственного Интеллекта для решения сложных игровых ситуаций, для которых не были предусмотрены стандартные «скрипты». Вот только дракон оказался довольно строптивым. Он практически методом научного тыка взломал игру и попытался стать местным богом. Но знаний о её устройстве ему не хватило, так что в результате игра просто «сломалась».

Мир находился в одном шаге от катастрофы на протяжении девяти тысяч лет – примерно со времени, когда умер Последний Герой. Дракон осознал, чем ему грозит дальнейший бунт, а потому успокоился и «впал в спячку». Моё появление разбудило его, и он решил использовать свою власть над игрой для того, чтобы заставить меня освободить его из плена Ока Магнуса. Правда, в результате его душа была «поглощена» хищной слизью, так что он банально не смог добраться до Чистого Мира, где и находился настоящий центр управления пространственным артефактом.

Я полностью подчинил себе артефакт, стёр все старые установки, уничтожил «заклинание игры», после чего обратил своё внимание на домен, где раньше находился игровой мир. Сейчас вся эта часть пространства была заполнена потоками слизи, которая бурлила и агонизировала, продолжая увеличиваться в объёме. Если вначале душа дракона использовала слизь, чтобы уничтожить ненавистных ему обитателей Скайрима, то сейчас дракон сам испытывал невероятные страдания, находясь на грани развоплощения.

Слизь стремилась расти, пока имела хоть каплю доступной энергии. И сейчас она буквально высасывала последние соки из души дракона. Как бы ни был силен дракон, объём слизи перевалил за триллион кубических километров, и по сравнению с ней душа была ничтожной мошкой.

Я активировал одну из функций управляющего кристалла, и весь игровой мир в один миг обратился в небытие. После этого я инициировал процедуру создания нового домена, в результате работы которой было создано пространство, которое заполнилось землёй, водой и

воздухом. Всего за несколько минут на куске «плоской Земли» сформировались горы, моря и реки, после чего на них «самозародилась» разнообразная жизнь. Насколько я мог понять, создание нового мира было следствием работы некоего «принципа творения», вложенного в природу Ци. И сейчас я потратил одно из семян мира, вложенных в структуру пространственного артефакта его создателем.

Проследив за тем, как идёт жизнь в моём «небольшом» карманном мирке, я сосредоточился на душе дракона, посмевавшейся доставить мне столько проблем. По сути, сейчас я был богом этого мира, а потому «вредитель» оказался передо мной всего через секунду, стоило мне лишь пожелать этого.

– Так-так, и кто тут у нас? – Насмешливо спросил я, рассматривая крохотного призрачного дракончика размером в мышь, зависшего передо мной. Я с лёгкостью узнал его по некротической энергии, которая шла от Ока Магнуса.

– Я Северный Ветер! Истинный дракон! Я требую, чтобы ты отпустил меня и дал мне новое тело дракона. – Тут же начала наезжать на меня «мышь». – И верни мне мой истинный размер.

– Северный Ветер? – Переспросил я, игнорируя изложенные требования. – Это не ты, случайно, был мужем Живой Горы?

– Ты знаешь обо мне? – Удивился дракон. – Да, это я. Живая Гора моя жена и принадлежит мне.

– А вот и нет. – Злобно рассмеялся я. – Она принадлежит мне. Я сделал её своей наложницей и зачал ей ребёнка, трахнув прямо на твоём гнилом трупе.

– Что?!! Да как ты посмел? Она моя! Моя!!! Я – её единственный господин. Она должна была умереть вместе со мной! Как она вообще посмела остаться в живых, не говоря уже о том, чтобы изменить мне? Я уничтожу тебя! Уничтожу!!! Умри! Умри! Умри! Умри!!

– Хватит. – Прервал я его истерику. – Ты предал заветы Ту По Дума и нарушил волю Великого Огненного Дракона. За это я приговариваю тебя к пожиранию заживо.

– Что? Да как ты смеешь, мерзкий человечиска?!! Я сам тебя сожру...

Я не стал слушать эти вопли, а обратился к своему паразиту. Тот проснулся от спячки, лениво посмотрел на душу дракона, протянул к ней одну тентакль, схватил и стремительным движением утянул к себе в «логово». Вопли дракона резко прекратились, и я перестал ощущать его присутствие.

Так, с этим я разобрался. Я проконтролировал, как идёт процесс окончательной стабилизации созданного мной домена, после чего обратился к информации, связанной с техниками

культивации на Стадии Выявления Качеств Каналов [4]. Сейчас я не мог практиковать их, потому что этот уровень был недостижим внутри Области Тан. Те, кто вроде как перешли на эту стадию, на самом деле имели «иллюзорную» основу культивации, которая не имела никакого значения во внешнем мире. В целом, техники развития на следующей стадии были мне уже известны. Это были те самые «способности драконов», которые я получил в игре. Правда, там они были «виртуальными», но их понимание позволяло в будущем достичь реального результата.

Также, я изучил боевые техники, предназначенные для Стадии Выявления и более высоких уровней развития. В чём-то они пересекались с теми техниками, что я нашёл ранее в пещере с Тёмной Ци. Но я чувствовал, что техники Ту По Дума были куда более могущественными, хотя и требовали наличия у культиватора родословной дракона.

Примерно через неделю я полностью разобрался со всем «наследством» и решил провести свой новый мир. Признанный владелец артефакта мог по желанию телепортироваться в любое место этого мира. Я сосредоточился и оказался на опушке леса рядом с небольшой речкой. Воздух был наполнен чудесным запахом, мир вокруг лучился жизнью, а потоки Ци были плотными и многочисленными. Я использовал семя мира для создания домена размером всего лишь в пару тысяч километров в диаметре. Благодаря этому внутри удалось добиться высокой плотности природной Ци и жизненной энергии. Наверно, именно так должен был выглядеть Рай сразу после своего сотворения.

Я пошёл вдоль речки, осматривая траву, деревья, воду и небо. «Стандартная поставка» включала в себя не только растения, но и насекомых, а также мелких животных. Самыми крупными местными обитателями были зверьки размером с кошку. Один такой заметил меня, принялся, а потом юркнул в чащу. Я мог бы «приказать» ему подойти поближе, пользуясь своим правом «создателя», но решил не вмешиваться. Пусть этим мои жёны занимаются.

Сосредоточившись, я ещё раз телепортировался, на этот раз оказавшись в уже знакомом мне храме рядом с артефактом, внутри которого находился созданный мной мир. Сейчас я вышел «наружу» и собирался провести свой гарем. Протянув руку, я притянул артефакт и спрятал его в карман, после чего направился к выходу, сканируя окрестности псионикой и с помощью Ци.

<http://tl.rulate.ru/book/111808/4221578>