

После всего этого я отправился на Высокую стену Лотрика, откуда мне нужно было начать искать всех повелителей. Из врагов там были только горы бомжей, да пару виверн, так что сложностей я не видел. И поэтому большую часть пути просто думал.

А если точнее, то я обдумывал общую картину мира и пытался как-то ее упорядочить.

Сначала мир был серым, находился вне времени и пространства, и правили им древние драконы. Но в какой-то момент появилось первое пламя, из которого четверо счастливицков смогли подобрать души лордов, и стать богами.

После этого они начали войну с драконами, в которой победили, и после этого уже навели в мире свои порядки. Однако пламя, которое стало питать мир, также не было вечным и постепенно затухало. Для того, чтобы как-то продлить существование этого мира и позволить эре пламени продолжаться, Гвин решил принести себя в жертву пламени.

Это немного продлило время горения пламени, но затухание не прекратилось, из-за чего боги решили создать традицию сжигать в пламени сильных воинов для продления эпохи пламени.

Какая же гениальная идея, нет слов.

В общем и целом, веками в пламени сжигали могущественных людей, продлевая время горения пламени. Изредка сжигали в нем и просто каких-то бомжей, которые никак на пламя не влияли из-за своей малой силы.

И вот, те самые повелители, которых мне нужно отыскать – это как раз те счастливицки, которые принесли себя в жертву пламени когда-то давно. А сам я по идее один из тех слабаков, которые своим сожжением никак на пламя не повлияли. И таких, как я, называют негорящими.

Можно сказать, для сохранения рассудка, нам нужен уголь, который в этом мире имеет особую мистическую форму и может придать Негорящим сил.

А теперь вспомним сюжет именно этой части темных душ. По сюжету я должен буду победить всех повелителей, вернуть их на свои троны и сразиться с финальным боссом, Душой пепла, который олицетворяет всех сожженных в пламени.

Ну а после этого есть, как говорится три пути. Первый – просто сгореть в пламени, продлив его существование, как и все до этого. В общем, вариант самый глупый и мне вообще никак не нужный. Второй – связаться с каким-то мутным культом полых, и с помощью темной метки взять под контроль пламя. Тоже тема не особо интересная, которую я игнорирую. Третий – просто затухить пламя с помощью Хранительницы огня, и дать наступить эре тьмы.

В общем и целом все эти варианты не особо прикольные и меня не устраивают. Однако, есть и

еще один интересный вариант. А если говорить точнее, то в тот момент, когда Хранительница пламени затушит огонь, то я могу просто избить ее и забрать у нее угли первого пламени, которые потом поглощу. Не знаю, что именно со мной от подобного случится, но выглядит такой вариант уже намного интереснее.

Думая об этом я все же дошел до конца локации, если можно так говорить и увидел храм. И убив по дороге парочку рыцарей, я зашел внутрь.

- Ах, как же долго я ждала, - заговорила со мной пожилая женщина, которая была единственной в храме, - Повелителей пепла ты здесь не найдешь, они вернулись в свои разрушенные дома. Ступай на стену замка, и подними этот флаг.

После ее слов, я не стал брать у нее из рук флаг, и вместо этого решил просто ее убить. После ее смерти, я забрал у нее чашу и сделал пару шагов вперед...

Свечи в храме затухли, и позади меня появилась она. Огромных размеров женщина в доспехах, и с пылающим мечом в руках. От нее я почувствовал уже огромную силу и сразу же понял, что мне предстоит серьезный бой.

На самом деле я уже знал про нее, и специально убил старуху. Но что же... Этот бой будет довольно интересным, и надеюсь мы не снесем с ней половину храма. Все же это не игра, а реальный мир, а мы по силам далеко не слабые.

Поувереннее схватив свои скимитары, я понесся в бой. Самым важным для меня было вовремя уклоняться и ранить свою противницу.

Та была достаточно неповоротлива, но вместе с этим довольно ловко орудовала своим мечом. Ну а я сам все лучше и лучше понимал, как мне правильно ударить и в какой момент. У меня даже начал появляться какой-то стиль сражения на мечех.

Видимо именно так проявляется мой новый талант. Довольно интересно, если честно. Хотя я почему-то чувствую, что мне не очень подходит мое текущее оружие.

Резко ухожу от еще одной неожиданной атаки своей противнице, снова рубя по ее доспехам, и в этот раз те вскрывая. Моя противница видимо почувствовала опасность и вокруг нее закружилась какая-то тьма, от которой я резко отпрыгнул.

Через секунду из этой тьмы она достала второй меч, с которым ее сила значительно поднялась. Сразу же после этого она резко закружилась, круша все вокруг себя и направляясь в мою сторону.

Уйти от подобной атаки было сложновато, но вполне возможно. Однако уже после этого, инициатива перешла в мои руки. Я бил в те бреши ее брони, которые смог создать, ослабляя

противницу, и в какой-то момент мои скимитары вошли в грудь девушки.

Я сильно оттолкнул ее тело и бросил на землю, еще несколько раз со всей силы ударив ее мечами в грудь, пока та окончательно не умерла.

После этого я почувствовал, как меня окружает энергия и увидел ее душу. Взяв ее в свои руки, я почувствовал силу, которую мог бы поглотить, но не стал торопиться. Лучше будет попросить помощи с этим у Хранительницы огня.

Но куда идти дальше?

Хмм, можно пойти в поселение нежити... Это небольшая деревня, куда мне и посоветовала изначально идти старуха, которую я убил. Оттуда можно будет добраться до других Повелителей.

Ну а можно пойти вглубь Лотрика, чтобы убить двух принцев, которые также считаются одним из повелителей.

Ладно уж, не буду торопиться. Принцы Лотрики достаточно сильные противники, поэтому оставим их напоследок. А сейчас я лучше пойду именно в поселение нежити.

По дороге туда я встретил еще одного сильного противника. Закованный в латы рыцарь с булавой, также больших размеров. Он был намного проще моей прошлой противницы, и с ним я справился без особых проблем.

Причем после его смерти я также смог получить его душу, которую мог бы поглотить.

Но торопиться я не стал, так что просто пошел дальше. Я поднял флаг, и меня подхватили какие-то летающие твари, и сразу же куда-то унесли.

Видимо это и есть поселение нежити. Ну ладно, пойдем дальше. Все равно тут нет ничего особо интересного, насколько я помню.

Я пошел по этой полуразрушенной деревне, в которой были лишь безумные жители и столь же безумные проповедники. Ничего особого интересного со мной не случилось, пока я не дошел до одного обрыва, где в меня сразу же стал стрелять какой-то мудака.

Просто огромные стрелы стали прилетать в меня со стороны башни, находящейся вдалеке и мне сразу же захотелось туда подняться и убить эту тварь.

Я пошел дальше, но перед тем, как дойти до башни, мне встретилась интересная картина. Куча местных безумных жителей поклонялись огромному дереву. Подойдя поближе, я сразу же

заметил то, что оно живое и крайне агрессивное.

Не став долго думать, я начал его бить, однако кора этого дерева была довольно прочной, но у него были какое-то странные отростки, удары по которым явно причиняли этому дереву боль. Разбив их, дерево завывало и просто разрушило пол под нами.

Мы провалились в какую-то огромную дыру, где продолжили сражение и я увидел, что это не дерево, а скорее какая-то огромная тварь, которая прячется в дереве. Разобраться с ней было не сложно, несмотря на довольно большую силу. Она была слишком неуклюжей и считай, изображала живую мишень.

Но вот уже после ее убийства, я нашел кое-что интересное. Помимо души самой твари, я нашел в ее трупe интересное приспособление. Транспозиционная печь, особый артефакт, способный создавать из душ сильных существ могущественные артефакты.

Интересно...

Но сразу же пользоваться этим я не буду, лучше поспрашиваю в Храме огня. Я не очень хорошо это помню, но вроде бы там есть какой-то эксперт.

Дальше же я поднялся наверх, и снова начались сражения с кучей местных. Я даже нашел какого-то пироманта у них в клетке, которые пообещал научить меня искусству пиромантии. Как-то это искусство не сильно ему помогло. В любом случае, я хотел получше изучить местную магию, просто немного позже.

Дальше я наконец-то добрался до башни, где и нашел того мудака, который решил в меня пострелять издали, не долго думая, сразу же убил того, и получил интересное кольцо, явно как-то зачарованное. Оно усиливало дальность стрел, причем я не особо понимал, как именно.

После этого я снова спустился вниз, и перед башней нашел рыцаря, который был вполне разумен, правда все равно не очень приветлив. Проигнорировав его, я пошел дальше, наткнувшись на запертую решетку, которую просто выбил.

И вот за ней меня ждала слепая девушка, которая сразу же предложила стать моей слугой, и научить меня чудесам, также одному из видов местной магии.

Я принял ее, и сказал пока что спрятаться в Храме огня, и та меня послушалась.

Ну а дальше я двинулся в башню, но пошел уже не вверх, а вниз. Там я сразился с ледяным рыцарем и открыл путь в новую локацию.

Там ничего интересного поначалу не было, несколько воронов, которых я убивал с пары ударов, да какая-то безумная женщина с тесаком. Также я нашел еще парочку интересных

оружий и одежды. Все это я просто складывал в свой пространственный карман, все равно места там много. Может что-то, да пригодится.

И вот, дойдя до следующего костра, я нашел разумных людей, причем вполне приветливых.

Девушка по имени Анри и ее молчаливый спутник Гораций. Анри рассказала мне, что мы сейчас находимся на Пути жертв, и у дальше должен быть проход в Цитадель Фаррона и Храм Глубин.

Цитадель Фаррона - место обитания одного из повелителей, а если точнее Хранителей Бездны.

А в Храме Глубин должна быть информация о местонахождении Олдрика, другого Повелителя. В общем, сейчас у меня есть выбор, куда именно пойти и я пока что думаю...

<http://tl.rulate.ru/book/115150/4487492>