От лица Геи (Была Гайа, стала Гея, как и должно быть – п.п.)

Прошло 35 лет с тех пор, как Техно отключился. Наш народ во много раз увеличил свою численность. Эльфы всё ещё отделены друг от друга, но, поскольку мы начали восстанавливать природу, они не только вышли из леса, но и расширили свои границы.

Они сопротивлялись индустриализации своих городов, но мне просто нужно было изучить их основную алхимию, и после этого я уже могла создавать оружие и товары, которые можно использовать вместе с магией.

Да, как вы знаете, именно алхимия была навыком, который позволяет нам находить и очищать материалы из монстров и смешивать их с другими материалами.

И, кстати, о монстрах: в последнее время появилось довольно много раздражающих вредителей. Любые нормальные животные давно ушли бы, а вместо этого мы должны париться, классифицировать их по травоядным/плотоядным, по размеру… Спасибо, что по запаху и вкусу не надо…

Один из примеров – крысы. Правда, уже не совсем крысы – они теперь гуманоиды, но столь же раздражающие и даже используют стратегию. Хотя они не так умны, как кролики. А эти кролики теперь вообще размером с лошадь, но намного сильнее.

Не в последнюю очередь мы сумели выжить благодаря оружию Техно. Мы ещё и значительно улучшили его разработки. Поскольку у нас теперь есть алхимия, мы также научились делать настоящий чёрный порох. Ещё мы начали переделывать двигатели, чтобы они потребляли гораздо меньше топлива, но приносили больше энергии.

Также мы создали несколько кораблей, которые значительно помогли в исследовании более опасных мест.

В течение последних нескольких лет мы столкнулись с ещё несколькими расами. Если более конкретно – 3 сильные расы: раса Демонов, раса Огров и раса Джиннов.

Первыми, кого мы встретили, были простыми путешественниками и исследователями их племён. Раса Демонов. Я была очень рада найти их, потому что они очень сильны, но, в отличие от всех предубеждений и стереотипов, они хорошие. Их рост варьируется от 180

сантиметров до 2 метров, у них есть длинный хвост, их кожа бледно-серая. Одна особенность, которая всегда вызывала у людей страх, это глаза. Зрачок белый, как и сам белок, что смотрится крайне… неприятно.

Когда демоны впервые столкнулись с людьми, некоторые люди послабее отложили пару кирпичей, но вскоре успокоились.

После того, как убрали за собой щебёнку того, как отошли от шока, они поздоровались с ними, как и все остальные.

Хотя, демоны были настроены не лучше: всё, что они слышали о людях – это то, что те страшнее чумы (а они вон какие милые, мягкие, кирпичи производят… Полезные! – п.п.)

Теперь раса Огров. Они подобны демонам, но основная разница в том, что они намного сильнее. Первыми их встретили рыцари, когда они попали в засаду группы монстров. У воинов были проблемы, а Огр помог им, и его пригласили в Корабельный город.

У Огров различают два типа. Одни – громоздкие гиганты, высотой почти в 3 метра, а точнее 280 см. Они выглядят как бодибилдеры перед соревнованиями, обкушавшиеся барбитурата, их мыщцы очень плотные и зелёная кожа. Их чёрные волосы спускаются чуть ниже плеч. Два больших рога на голове и два больших клыка на нижней челюсти слегка высовываются из-под губы, когда у них закрыт рот.

(Http://vignette4.wikia.nocookie.net/re-monster/images/d/d2/Ogarou_vs._Ogakichi_(sparring).png/revision/latest?cb=20141101232306)

Вторые, более низкие – 230 см. Они, подобно крупным, имеют плотные мышцы и два рога на головах, но их кожа более бледная. Их чёрные волосы такие же длинные, как и у больших, и спускаются до пояса.

Я была знакома с этой расой и раньше, но, кажется, что-то изменилось. Думаю, что уровень их магии, потому что их рождаемость упала в разы. Именно поэтому ни один гоблин не научился магии, даже несмотря на то, что многие из них тренировались очень сильно. После того, как родилось определённое количество гоблинов, их рождаемость резко уменьшилась, и время, которое требовалось для того, чтобы они стали взрослыми, тоже увеличилось.

Их больше нельзя считать расой монстров, или просто магия богов исчезла. Я думаю, что причиной может быть отсутствие последователей. Богам не хватало сил.

А вот я была в полном порядке. Это упрощало ситуацию, так как ранговые взлёты иногда превращали разумных существ в бездумных монстров.

Когда я встретила их (Огров), мы узнали, что они хотят присоединиться к нашим рядам. Похоже, они увидели гоблинов и поняли, что они процветают и крепнут, и тоже решили присоединиться. Вскоре после того, как прибыло племя Огров, посовещавшись, некоторые отправились в город Саут-Гейт (Южные Врата) на корабле.

Последняя раса была расой Джиннов. Эта раса совершенно уникальна, они обладают очень сильной магией, а их основным телом является небольшая лампа. Они несут её рядом всегда, не расставаясь с ней. Они, как правило, выглядят человекоподобными, рост мужчин – почти 2 метра, мускулистые и с бледно-голубой кожей. Женщины красивы, их кожа светло-розовая. Они обычно носят ткань или шёлковые ткани, которые каким-то образом сотканы из их магии. У них также есть расовая черта, позволяющая им превращать свои ноги в туман, который позволяет им летать.

Это нейтральная кочевая раса, которая нападает, только когда ей угрожают. Но при всём этом они чрезвычайно злопамятны. Никогда они не забудут того, кто их обидел хотя бы раз, но также они никогда не забудут и благодетеля.

Джинны – кочевники и не имеют реального «дома», так как они всегда путешествуют. Когда они повстречали Корабельный город, они были весьма заинтересованы, и я согласилась на запрос встречи от их лидера. Немного поговорив, они решили уйти. Кажется, они предпочитают природу технологиям. Разумеется, не желая терять такую расу, я предложила нескольким мужчинам отвезти их в город эльфов.

Им понравилась идея, и мы подготовили корабль, чтобы подвезти их.

Разумеется, эльфы понравились им намного больше, так что они решили остаться. Постепенно, заклинания, которые знали только они, стали появляться у эльфов.

Сейчас я стояла на вершине стены свалки. Я смотрела вниз на шумный город, который стал уже очень большим. Свет освещал каменные улицы и выходил из каменных и металлических домов. В центре находился зал совета, высотой в три этажа, самого изысканного вида, построенный из стали и камня.

Прошло довольно много времени с тех пор, как я проснулась снова. Это одна из причин, по которой я всегда летаю из одного города в другой. Несколько небольших городов были заложены рядом с новой шахтой в горной цепи или рядом с каким-нибудь мёртвым лесом ближе к эльфам. Эти леса были постепенно оживлены, медленно вернувшись к жизни.

Когда я смотрела на чистое ночное небо, с ярко сияющими звездами, которые будто пытались перещеголять огни оживлённого города, я заметила, что пришёл Раст.

– Вот и ты, – недовольно пробурчал он.

– Ты уже вернулся. Как они там на этот раз?

– Быстро ржавеют, аж бесит, – со вздохом ответил он. – Как только я присоединяю новую деталь, ржавчина начинает есть её, даже если это волшебный сплав. Он теряют свою магию и превращаются в обычное ржавое железо!

– Должно быть, магическая сила заставляет их тела быть такими…

Тут в разговор вмешался Дельта:

– Да, я это чувствую. Тем не менее, оно исчезает. Заклинание уничтожает само себя, потому что почти наступило время второго пробуждения.

– Значит, пора снова повеселиться! – хихикнула Гея.

– Прости, что разочарую тебя, но ты не можешь уйти. Королева.

– Ты кого королевой назвал?

– Он прав, – сказал Раст. – Что будет делать народ, если ты уйдёшь? Только ты можешь заставить их сплотиться и идти вперёд.

– Чёрт возьми, я хочу путешествовать!

– Лира тоже, но, как видишь, она проглотила это и делает свою работу.

– Блядь!

Я уныло посмотрела на записи. Нужно было идти в город Кованых.

Мы просто стояли молча, пока Дельта не нарушил молчание.

– Я чувствую это… заклинание падает, дети свободны!

Я кивнула, и что-то привлекло моё внимание. С неба рухнул столб яркого света. Огромный

ливень света упал на гору дварфов, в то время как редкий «дождик» упал за городом Саут-Гейт.

Раст: – Что… они проснулись?

Гея: – Ох… пойду домой, приготовлюсь к завтрашнему дню. Эти ребята стопудово станут такой болью в заднице… Раст, сходи, встреть Техно. Он около Дельты.

– У него небольшие… проблемы с перемещением, поэтому он никуда не денется.

Я кивнула и посмотрела на Раста. Он кивнул в ответ и побежал вниз. Вскоре маленький быстрый корабль, который стоял пришвартованный в доках, сделанных у стен, полетел к горе, в которой скрывался Техно.

– Думаю, мне пора. Они проснулись, и они сделаны из мусора. Надо заставить дварфов пахать изо всех сил, чтобы они создали лучшие запчасти…

Я спустилась по большой лестнице, покинула город Саут-Гейт и пошла к городу дварфов.

Примечание переводчика: Ребята, раса Кованых в оригинале называется «clockwork» – нечто, что можно перевести, как «часовой механизм». Как вы предлагаете назвать эту расу? Время ограничено, предлагайте варианты)

http://tl.rulate.ru/book/1396/66955