

Следующие пять дней Орта всюду сопровождал Бала, перенимая у него опыт и знания. Парочка покинула пределы империи через «Великие врата» – главный горный проход через крупную крепость, соединяющую Танару и Альтеру, переход в локации «Древний лес». Крайние земли Ассарии, не имеющие защищённой границы и постоянно подвергающиеся нападкам демонов или преступных групп.

Как бы то ни было, ближайший разлом атмы контролировали люди, возведя вокруг Пирамиды крупный город – Оплот. Бедное население, но очень плодородные поля и густые леса, наполненные живностью, с деревьями высотой по пятьдесят метров и множеством холмов, идеально подходящих под малые опорные пункты.

Орта впитывал информацию подобно губке, словно всю жизнь шёл по пути воина и давно познал используемые им боевые искусства, даже убийство далось ему сразу и без каких-либо совестных мук. Лимб идеально подходил Магу, и он чувствовал это, раскрываясь, будто бутон.

Бал долго удивлялся, но по итогу высоко оценил умение Орта обращаться с мечом. С магией тоже всё складывалось, как по накатанной, Высший быстро овладел способностями, однако использовать их в бою не стремился, вполне обходясь клинком.

Ребята никуда не спешили, всё их приключение больше походило на организованный для Орты обзорный поход с проверкой возможностей. Ранг всех выполняемых контрактов был не выше третьего, задания средней сложности. Свободное время тоже расходовали с толком, охотились, забили пару медведей, зачистили несколько воровских лагерей, один из которых находился в пещере. Даже монстра нашли, в клетке – видимо преступники готовили на продажу.

Орта смог рассмотреть странное саблезубое отродье, мечтающее о воле. А после зарезал его. Так Высший смог оценить основной способ заработка, доступный в Лимбе.

Орту не мучали никакие воспоминания из прошлого, только странные сны, а расшифровать их парень не пытался, давно перестав копаться в разуме. Лимб медленно, но верно начал восприниматься им как должное, как единственная из возможных реальностей, герой становился её частью...

И наконец, вечером пятого дня настала долгожданная кульминация. Пришло сообщение о повышении ранга, воодушевившее Мага, важное событие, способное мотивировать на подвиги и внушить уверенность. А за ним ещё несколько.

Орта 28 лет. Высшие. Боевой маг стихии холод. Поздравляю, Ранг – 2 получен. +10 неиспользованных характеристик! Калибровка окончена, все атрибуты пересмотрены.

Вам доступно 2 новых способности на выбор: Книга заклинаний:

«Импульс» – короткая волна направленной холодной энергии. Дальность действия 25м. Время сотворения от моментального до 5 секунд. Расход 100-200 маны. Примечание: попадание

гарантированно накладывает эффект «Стужа». Стихийный урон.

«Камень маны» – сотворение магического кристалла, восполняющего 1000 единиц маны. Время сотворения 3 секунды. Расход 100 единиц. Заклинание «тайной магии».

«Ледяное копьё» – крепкий и острый сосуд, наполненный холодной энергией. Тип доставки – ручной, за счёт физики. Дальность действия – индивидуальная. Время сотворения 3 секунды. Расход 100-200 маны. Смешанный урон, физический + стихия. Примечание: пробитие лёгкой брони, разрушение ледяного корпуса гарантированно накладывает «Обморожение».

«Контроль воды» – жидкая форма, способна принимать произвольные формы. Без заряда атмы. Изучение школы открывает различные заклинания и пассивные эффекты элемента.

«Глубокая заморозка» – пассивная способность, срабатывающая при падении показателя «здоровье» ниже 25%. Повышение «сопротивления» к холоду и огню +25%.

– Посмотри... – предложил Орта, показав Балу свою панель с перечисленными способностями.

– Выйди из автономного! – первым делом заметил Паладин. – Полезные заклинания... – он зашёл издалека. – Начинаю думать, что Фрост Маги очень недооценённый класс. Да, может, против Маранийцев большинство твоих стихийных заклинаний не так эффективны, но с материализацией твёрдого тела, наполненного энергией, не поспоришь! Две способности со смешанным уроном на таком низком ранге... По сути, эти техники смогут преодолевать большинство магических защитных полей. Страшный сон для других Магов. Не хуже Земляных, хотя они не ощущают штрафа в борьбе с демонами, и сопротивление у них ко всему магическому дамагу выше, а не к двум стихиям, – Бал задумался, а потом улыбнулся, отменив всё выше сказанное: – Хотя нет... Минусы не стоят нескольких заклинаний. Холод – говно.

– Разве другим мои заклинания не доступны?

– Почему же, доступны. Но даются с трудом и штрафом в мане. К тому же, что толку от глыбы или копья, есть нет твоих пассивных эффектов. А вот их приобретать ради пары способностей глупо... Это как тебе начать изучение огненной магии – противоположной стихии. Полнейшая ерунда! – посмеялся Бал. – Кстати, вот и твоё родное сопротивление всплыло. Говорил же, что должно быть.

– Только в весьма странной форме... – ухмыльнулся Орта.

– Ну да... Тоже не ожидал. Не качай её, хрень бесполезная, слишком низкий предел здоровья. Разве от массовых спастись, – Бал вчитался, чтобы не ошибиться, оценивая полезность. – При условии, что ты полагаешься на меч... И я так думаю, менять это пока не настроен. Выбирай Импульс и Камень маны, а то потов не наберёшься... – имея опыт, посоветовал Паладин. – Хотя самое крутое здесь «Ледяное копьё». Лёгкую броню пробивает, а латного заморозит...

- Ну, с Импульсом согласен. Нужен spell моментальный. Глыба медленная, да и результат не очень... - рассуждал Орта, успев опробовать все способности. - А вот камень мне нах не впёрся!

- Дурак ты. Конечно, не впёрся, когда рядом Паладин... Моментальное восстановление - ценнейшая способность. Даже для Мага поневоле, предпочитающего помахать мечом. Получается элегантно, бесспорно, но, если рассказать кому, что, владея магией, Высший прёт исключительно в ближний, не поверят... Посмотри, как окружающие реагируют на твоё Кимоно! Сначала определить класс без индикатора не могут, а потом недоумевают... Как бы ты ни владел клинком, Магу нельзя полагаться только на него, даже боевому. Не повезло тебе, надо было Протектором или Ассасином родиться. Или хотя бы Паладином, - Бал задумался. - Смысл в том, что так или иначе с полноценными бойцами тебе не сравниться. Нет ни навыков, ни способностей! О чём ты вообще думал раньше? Ну, ладно, отсутствие заклинаний понять могу, уровень фехтования их почти полноценно заменяет на начальных рангах. Но где тогда оружейные способности или эффекты? Ни одного не открыто! - только недавно осознав, выговорился Бал.

- Кто его теперь там разберёт, что раньше было... - молвил Орта. - А я смогу потом изучить невыбранные способности?

- Да. Позже в качестве вознаграждения Системы, как сейчас, или за деньги, найдя и купив соответствующие книги, - Бал странно поменялся в лице, подождал и продолжил: - Я ведь занимаюсь подобным. Понадобится, смогу помочь... - очень неуверенно завершил обращение.

Пока Паладин извращал первоначальную мысль, желая сказать, что почти все эти свитки есть у него с собой, Орта тыкнул по двум иконкам, выбрав.

Книга заклинаний пополнена: «Импульс», «Глубокая заморозка».

- Ну вот и ладненько... Придурок! - шутканул Бал.

- Давай к основным атрибутам, - выбирая раздел, проговорил Орта.

Характеристики +10: Основные: Первичные атрибуты: Выносливость 35+85. Сила 25+85. Ловкость 40+85. Интеллект 40+60. Дух 50+60.

Характеристики: Основные: Зависимые параметры: Здоровье - 3600. Мана - 3000. Броня - 600. Сопротивление 20-40%. Полная регенерация - 5 часов.

Характеристики: Основные: Переменчивые: Тонус - 70%. Рассудок - 90%.

- Да уж, параметры у тебя, конечно, не для второго ранга. Не хуже моих... Всё из-за охренительных шмоток. Мне кажется, кто-нибудь попробует тебя за них убить, если покажешь добавляемые характеристики, - Бал посмеялся, но он не шутил. - Первая цифра -

физиологические данные. Тоже не низкая, ну, хотя бы адекватно... Вторая – твоё преимущество перед остальными, выявленное Системой после анализа снаряжения. И хочу сказать, деньгами ты распорядился здорово. Даже не о чем жалеть, – только теперь Паладин окончательно осознал, что им стоило тогда так бухнуть, чтобы Орта воплотил навязчивую идею в жизнь.

– Ну, да, в сравнении с изначальными – огромная пропасть... – ещё не осознав, как относиться к окончанию калибровки, сказал Орта. В глубине души он искренне надеялся на возврат памяти в момент завершения Системной оценки.

– По сути, тебе вообще дальше стремиться не к чему! Только если класс брони повысится. Потяжелее взять. В классе бойца лучше твоей брони вряд ли найдётся... Даже при условии, что внешне смотрится глупо. Металлический халат какой-то, у нас так мужики не ходят. Лучше уж робу. Позориться теперь с тобой... – насмехался Бал, немного разбавив дёгтем кульминационный момент. Паладин немного завидовал другу, ведь вещи реально превосходили все ожидания. – Про меч вообще молчу. Ленард – мастер, конечно!

– Ну, переодеться в ближайшее время точно больше не собираюсь. А насчёт Кимоно зря ты, очень удобно, хочешь дам померить... – без эмоций предложил Орта, желая переломить предвзятое мнение товарища о его наряде.

– Может, в следующий раз... – в недоумении отказался Бал, не понимая, как расценивать, а потом добавил, сворачивая тему: – Хорошо затарились! Ещё бы побрякушек, и будешь топ...

– Что бы повысить... – Орта рассуждал вслух.

– Я бы рекомендовал прокачать выносливость и интеллект. Объективно для низкого ранга. Основные сначала, а дальше как пойдёт. Даже если сейчас справляешься, всегда может всё измениться, и тогда маны или ХП не хватит. Ты просто не встречал достойных врагов...

Орта уже определился и не прислушался к совету, сделал по-своему, поддавшись интуиции:

+5 к силе. +5 к ловкости. Подтвердить?

– Да, – особо не думал, избегая сомнения. Причём вслух.

Изменившиеся характеристики: Сила 30+85. Ловкость 45+85

Неожиданно Орта отчётливо ощутил, как его организм претерпел резкие изменения. Вполне терпимая боль и лёгкий дискомфорт, каждая мышца немного надулась, а потом сдулась, но стала крепче, чем была только что. Казалось, всё изменилось, даже крепость костей. Причём не за добавленные десять очков, а после пройденной калибровки в целом, метаморфоза накатилась на тело за один раз. Как после прохождения рубежа в виде повышения левла. Выведа

атрибут ловкости вперёд, Орта немного подсушил свои мышцы, но процесс протекал очень сбалансированно, в соответствии со всеми параметрами.

- Что за... – растерянно произнёс Маг.

- А.. Ты ведь не в курсах... Вот она, благодать Нави. Круто, да?

- Как это? Я думал, Система просто оценивает, а не изменяет...

- Ну, не всё так просто... Давай поэтапно. Покажи остальные характеристики, а потом объясню, – пообещал Бал, а Орта очень сильно захотел получить разъяснения. – Начиная с брони. Сопротивление получается двадцать процентов всё, кроме огня, от него сорок. Правильно?

- Да, – подтвердил Орта, открыв расширенные параметры «брони». С каждым новым днём, он подобно Балу всё реже использовал Ким, бродя по меню в ручном режиме.

Характеристики: Основные: Зависимые параметры: Броня: Тип – кольчуга. Поглощение физического урона – 50%. Целостность доспеха – слабые места 25%. Прочность – 99%.

- Думал, поглощение будет выше. Видимо из-за того, что очень лёгкая. Пробить не получится, а вот молотом приложиться – вполне. Бойся тяжёлых атак, как завещал Ленард, – посоветовал Бал.

Характеристики: Боевые: Физическое: Урон – 600. Оружейное мастерство – 25%. Сокрушение брони – 40%.

Боевые: Заклинания: Уровень концентрации – 1. Магическое мастерство – 10+10%.

- Как и ожидалось. Здесь бы тебе поднапрячься... – посоветовал Паладин. Ему логика Орта реально не давалась. Маг, даже боевой, не дерётся мечом, используя наручи, как защиту. – Открой «мастерство».

Боевые: Заклинания: Магическое мастерство: Превышение пределов – 20% Дальность контроля маны – 100м. Могущество – 20%.

- Почти как твои... – подметил Орта.

- Близо к начальным! Только у меня они не основные... – ответил Бал. – Давай ещё «навыки».

Навыки. Доступно 7 значений: Контроль стихии – Холод. Владение мечом – 210/300.

Рукопашный бой – 130/300. Отточка боевой техники – 75%, выявление спецприёма – в процессе. Кольчужный доспех – 70/300. Верховая езда – 15/300. Знания о мире – 10/300. Охота – 3/300.

– Что за спецприём?

– Когда дойдёт до ста, Система разработает под твой стиль боя уникальную боевую способность оружейного типа – мы её называем «скил». У Ассасинов таких по десять штук... – Бал напомнил, что магией уговаривает заняться не из вредности.

– Теперь пошагово... Каким образом Ким повлияла на моё тело?

– Не Ким, а Нави. Ким всего лишь искусственный интеллект, программа поддержки, связывающая каждого из нас с высшим разумом – Нави!

Бал не любил высоко-философские рассуждения о миробытии, Создателе и окружающей их реальности, хотя очень много знал по теме. Как и во всём, он всегда был очень сообразителен и любознателен. Паладин был циником и предпочитал конкретику, а не пустые версии, но ради друга решил поступиться принципом и рассказать не со своей позиции, а с точки зрения своего отца, отчётливо помня истории из детства:

– По древней легенде, в которую верит большинство людей, наш мир – это мост между двумя измерениями, тёмным и светлым. Точка соприкосновения, где решается судьба всей вселенной. Попадая сюда, душа получает шанс напитаться маной, прожив достойную жизнь или взяв своё силой, а также право вознестись, пройдя сложное испытание, способное приравнять тебя к Создателю, дарующее вам шанс встретиться.

Когда-то очень давно великий первородный бог, сотворивший вселенную, решил проверить дух своих сыновей, чтобы выяснить, кто из них унаследует вселенную, «Тьма» или «Свет», две стороны самой жизни – равные в его глазах, но абсолютно по-разному видящие будущее его творения.

Вызвав к себе обоих, старший бог поделился задуманным и предложил сыновьям самостоятельно разрешить противоречие, а потом вернуться к нему и озвучить собственные домыслы, без оглядки на время, ибо существуют они без пяти минут вечность.

Долго Свет с Тьмой пытались выяснить, кто лучше подходит на роль наследника, но во всём, чего ни касались, были равны, и спору это никак не помогало. Время шло, а они так и не смогли продвинуться в постижении истины ни на шаг и тогда решили обратиться к мудрости старшей сестры, очень честной и благородной богини – Нави. Та предложила им выход, но не из простых, проверить не личные качества, а способность отвечать за других, направлять и брать на себя ответственность, прорастив вид, отвечающий их предпочтению и достойный имени их отца, выяснив, во что выльется виденье каждого из братьев в масштабе одного мира, а не целой вселенной.

Так и поступили. Вместе они создали Лимб – обособленное измерение вне отцовской вселенной, отвечающее требованиям обеих сторон, населили его различными тварями и двумя разумными видами, как отражением Света и Тьмы. Братья лично раскрутили колесо жизни, задав скорость и избрав путь для своих представителей, а потом покинули Лимб, но оставили призрачный шанс для избранных получить у них аудиенцию, пройдя сложный путь, наполненный рисками и испытаниями. А ради гармонии и надзора в качестве непредвзятого наблюдателя и судьи Нави оставила в Лимбе часть себя, заточив долю души в кристалл, помещённый в недостижимое для остальных место – храм трёх Творцов.

Главная ценность богов – духовная энергия, источник их силы. Поэтому для наглядной оценки достижений братьев Нави наполнила мир атмосферой, поступающей через семь разломов, разбросанных по всему Лимбу. А из части своей души сотворила Ким, подключив к ней каждое разумное создание. Кристалл Нави – это всеобщая информационная база, искусственный интеллект или высший разум, способный отслеживать и контролировать все мировые процессы, объединяя и систематизируя в себе всех и всё. Нави – это вездесущая общность, каждый перечисленный элемент в одном, но одновременно ничего из этого... Особый канал связи творений с самой богиней и её с Лимбом. Так Нави может воздействовать на материю, пространство и время, изменять свойства и вид природы или отдельно взятого индивида, фактически даже не присутствуя здесь.

Нави – наше всё, привычная каждому жизнь, подогнанная под общие рамки и в цифрах, без деления на Тьму и Свет. Браслет на твоей руке когда-то был простой железкой, дарованной тебе Системой при рождении. Однако со временем он превратился в нечто большее, в способ взаимодействия с материальным миром, отвечающий за твоё в нём положение. Богиня не просто оценивает и подсчитывает, сколько энергии мы получили и смогли перенести на следующую ступень, а наставляет и оберегает каждого, определяя наши возможности и будущее в качестве предлагаемого пути развития.

Не представляю мир без неё или магии. А всё, что Нави нужно взамен – чтобы мы продолжали накапливать в себе энергию. Причём неважно, достойной мирской жизнью или дорогой Магии и Воина, для богов всё равно, у них нет узких рамок. Убийство и даже война – часть хрупкого баланса.

Преподнеся в мир магию, Нави возвысила наши виды над всеми другими, а связав с собой через браслет, взяла жизнь каждого под личный контроль. Совершая поступки или взаимодействуя с маной, каждый пропускает духовную энергию через себя, постепенно наполняясь, подобно сосуду, чтобы после смерти предстать перед ней и показать, чего смог достичь и сколько энергии накопил. Аتما человека отражает его душу, храня память о всём плохом и хорошем, а также о его достижениях, показывая богам успехи и неудачи их творений во всей красе, все стороны.

Спор может закончиться только победой одного из братьев, чьи убеждения и видения, воплощенные в расу, быстрее достигнут финишного показателя собранной энергии – некая чаша весов, где каждый из нас преподносит всю собранную им за жизнь духовную энергию в знак преданности и в обмен на божественную благосклонность!

– Романтично... – удивился Орта.

Всё это время, пока Высший копался в опциях Нави, выбирая заклинания и накидывая характеристики, а Бал рассказывал небылицы, друзья сидели на пригорке возле узкой речушки. Рядом на полянке мирно гуляли без привязи две лошади, щипали траву. За спиной был лес. Небольшая скатерть, вино и вода, фрукты, хлеб и немного крольчатины. Пили, но почти не ели... Мирно общались и никуда не торопились.

- Это в идеале, а по факту легенд очень много, как и объединений по убеждениям. В Лимбе только пять признанных Империей религий, а незаконных – ещё больше. На самом деле, всем плевать, и каждый живёт ради себя. Самое популярное среди использующих ману – Даймарийское учение. Оно гласит, что каждый изучающий магию или боевое искусство, хотя бы раз отобравший жизнь даже у Маранийца, навсегда выбирает тернистый путь борьбы с демонами и теряет право вернуться к накоплению атмы путём достойной, мирной жизни. Для нас остаётся единственная доступная дорога в высшее царство – сила. Жизнь воина, вечно стоящего на грани!

- А сам ты что думаешь? – спросил Орта.

- Я просто живу... Как бы то ни было, творцам, внедрившим в нашу жизнь Систему, способную менять само пространство, на нас пофиг. Мы маленькие винтики большой системы. Они просто выкачивают из нас нужную им энергию через эти браслеты. Взамен дают магию и поощряющие бонусы в виде десяти рангов системной оценки, определяющих общность всех умений и знаний пользователя. Сама магия, бесплатные заклинания, дополнительные характеристики, информационная база и прочее плюшки – всего лишь способы побудить всех к развитию. Им выгодно, чтобы мы сражались, копили и тратили энергию, а не просто жили в своё удовольствие... Зачем иначе двух скорпионов в одну банку засовывать. Мы с демонами просто не способны к мирному существованию. Противоречия заложены самой природой.

- Мрачный ты, оказывается, парень... – улыбнулся Орта. – А я и не замечал. Вроде весёлый всегда такой. Но истории интересные, и позиции представлены разносторонние.

- В детстве отец рассказывал мне такие легенды перед сном, – грустно произнёс Бал, что-то вспомнив, но быстро поменял волну, пошутив: – Вот, видимо, психика и травмировалась...

- А где твои родители?

- Надеюсь, в лучшем месте! – без эмоций произнёс Бал.

- Что случилось? – продолжил расспрашивать Орта, хотя видел по лицу – друг не хотел ворошить прошлое.

- Пали жертвами жестокого и очень противоречивого мира! – немногословно отмахнулся Паладин. – Да ты и сам видимо семьёй особо не обременён!

Бал вырос в соседней локации «Приморье», в плодородных южных землях, примыкающих к



воде – второй локации Империи в Альтере. Жил с семьёй в небольшой деревне, населённой рыбаками и фермерами, в пятидесяти километрах от горных рудников, что всех и погубило. На добычу нацелилась крупная группировка Марийцев, а по пути нарвалась на их город... Бал осиротел в пятнадцать лет, трое суток просидел в колодце. Но история Высшему тогда не раскрылась.

– Ну, наверное, никого нет. Хотя чёрт его знает, вспомню и охренею... – поржал Орта. – В истории о Нави ты упомянул о способе предстать перед Светом и Тьмой или Нави при жизни...

– Есть такое, но в качестве сказки, в которую верят психи вроде Менталистов и охотников за сокровищами, гоняющихся за печатями Создателя по всему свету...

– Которые силовые камни? – Переспросил Орта, сразу же подумав о «стихийном камне», а потом о «печати души».

– В Лимбе множество различных реликвий и ценных артефактов, а также тех, кто по разным причинам за ними охотится. Но есть невероятно сильные предметы, повышающие атрибуты или дарующие высокоранговые заклинания. Важнейший их всех – «Печать Создателя». Многосоставной предмет из пяти силовых камней, каждый из которых тоже собирается из деталей. Камень пяти стихий, или философский камень. Камень физического превосходства. Великий рубин – камень времени. Антрацит – демонический камень. И камень души. Считается, собрав все и объединив, ты станешь всемогущ и прозреешь. После чего сможешь предстать перед своим богом, чтобы он решил, достойна ли твоя душа присоединиться к нему в высшем мире. Ради сказки те же Мыслители готовы на всё, и за каждый фрагмент убьют любого, кто им владеет. А главное, не только они – в мире бесчисленное количество отступников и охотников, живущих подобным поиском. Получить Печать Создателя практически невозможно, однако редчайшим камнем считается «камень души», хотя и с другими всё очень сложно... Понимаешь, к чему я?

– Вполне. Камень души – это мой камень Памяти?! И рассказываешь только сейчас.

– Да. А куда мне торопиться... Я тебе уже ничего не должен. Поздновато упрекать! Ещё и доплатить надо за компенсацию морального вреда, терплю тебя уже почти неделю, – пожаловался Бал. – Философский камень – пять стихийных камней, даёт магическое сопротивление, удвоение магического мастерства и заклинание «Армагеддон». У нас с тобой по Огненному, такие можно найти в стихийных элементах или в источниках. А вот с камнем чистой энергии – Искрой – всё сложнее, в природе почти не встречается. Можно получить в качестве награды при извержении крупных Источников Жизни, вместе с живой водой. В походах вроде того, куда мы с гильдией собираемся. При раскрытии Колодцев жидкость выбивается под высоким давлением, а как остаточное явление поднимается золото и даже различные драгоценные камни. Живая вода – жидкая магия, она способствует формированию особо ценных материалов, протекает по жилам земли, а потом сама же их вымывает. Скважины Клондайк нашего мира... Самые богатые – гейзерные источники, вырывающие из земли струёй. Но даже в небольших купельных нет-нет, а после исчезновения живой воды мелких золотых песчинок можно собрать на тысячу монет! Кстати, если не собрать Живую воду в сосуды, она испаряется в течение часа. Так же можно получить фрагменты физического превосходства. Пять частей, каждая прибавляет по двадцать пять к одному из основных

атрибутов. Твой, Камень Памяти, я никогда раньше не видел, да и про остальные говорить не буду, доподлинно не знаю...

- Кстати, насчёт Рейда... Куда нам ехать? - уточнил Орта.

- Уже недалеко, все эти дни мы медленно смещались в нужном направлении. К утру доскачем. Если без осложнений... Сам толком не в теме, прибудем, там нас мои друзья встретят и введут в курс дела! Можно портал, но мы вроде не торопимся, жалко тратить.

- Есть особенности, о которых мне стоит знать?

- Да нет. Ну, разве что Высших... - откровенно высмеивая, поделился с ним Бал. - Но ты не переживай. Можешь быть собой, тебя их предвзятость уж точно не коснётся. Осознавал бы, насколько не похож на сородичей, и мысли такой не возникло бы.

- У тебя только один стихийный? Других камней нет? - любопытствовал Орта.

- Нет. Ещё на силу есть... Фрагмент физического Превосходства. Пару лет гонялся, но без денег бесполезно. Например, Камень Искра в цене доходит до десяти тысяч монет! - на этом моменте Бал немного замешкался. Он вспомнил о деле, которое уже откладывал на потом, и решил, что пора бы кое-что отдать новому другу. Ещё раз прикинул, чтобы не пожалеть, и сформулировал: - Вот ещё что... Второй ранг достигнут, и ты можешь воспользоваться свитком раскрытия. Точно не знаю, но полагаю, что он раскодирует Камень души!

- Думаешь? - резко всполошился Орта, уже и не надеясь восстановить память, а именно с ней у него ассоциировался загадочный артефакт, найденный в сумке после пробуждения. - А где достать, сколько стоит?

- Стоит... Ну, монет сто-сто пятьдесят. Не знаю даже, везде по-разному. У меня такой есть. Так и быть, отдам по старой дружбе! Но, предупреждаю сразу, когда поднимешь Ранг заклинаний, не рассчитывай бесплатно получать руны, свитки или книги. Я их всю жизнь собираю. В этот раз подсоблю, но потом за деньги. Максимум, на что можешь рассчитывать, - хорошая скидка. И не волнуйся, крохоборствовать не буду! - гоготал Бал.

- Ладно тебе, скрипучий скряга! Давай сюда свиток... Вредный такой, молчит ещё, с первого дня ведь его при себе носишь, - Орта ругался, но по-доброму и без гримасы.

Нехотя Паладин залез в сумку, что-то бубня себе под нос, и Орта занялся тем же, вынув камень.

- Положи кристалл на руну и активируй через Систему, или маной обдай, лёгким зарядом. Умеешь выделять энергию без заклинания? - шуточно спросил Бал, однако увидел туповатое выражение лица собеседника, и ему взгрустнулось: - О боги, как же низко я пал, с кем

якшаюсь... Лёгкая концентрация, а главное, думай о желаемом, и всё получится.

Орта сосредоточился и, точно следуя предписаниям, быстро добился чего хотел. Свиток тонкой бумаги раскрутили, положили на него Камень и обдали маной, он засветился, наполняясь синей энергией Боевого Мага. Спустя несколько секунд символ на свитке набрал нужное количество энергии и передал её в Камень Памяти. Тот тоже испустил свет, и вокруг Орталеона образовался узкий белый кантик, мгновенно прошедший вниз и вверх в виде тонкой вспышки, а потом всё погасло.

- Почувствовал что-то? - спросил Бал, пристально наблюдая с безумным интересом и надеждой на нечто неожиданное.

- Хм... Нет вроде. Ничего, - задумчиво отозвался Орта.

- А посмотри, заклинание не раскодировалось? - додумался Бал.

Высший проверил, но безуспешно, описание не изменилось.

- Странно. Но не знаю, как должно быть, так что ждём-с! Может, нужно больше времени, или требуется дополнительное действие. Узнаем потом, в гильдии есть несколько светлых голов, - пообещал Бал. - Ты, главное, кристалл там особенно не свети, людей будет много, и не всем можно верить...

- Ну, ладно... - разочарованно кивнул Орта. Он расстроился, но ненадолго. Настроение выправилось почти мигом, ведь он открыл для себя новое увлечение. Ему чертовски понравилось кататься на лошади, со всеми вытекающими, за уши не оттащить.

Солнце садилось, а трапеza путников не интересовала. Они собрали пожитки и приготовились отправляться в дорогу.

Орта немного приподнял левый рукав и прикоснулся к себе ладонью, прикрыв небольшой символ, недавно появившийся у него на руке. Печать призыва - силовой знак, переносимый на тело в качестве тату по принципу всех символов, однако не одноразовый. Чёрная подкова, окружённая узором или магической вязью. Такая же печать стояла на лошади, но в качества клейма.

Принцип действия прост. При активации «Призыва» ездовое животное почти немедленно переносилось к владельцу. Затем, после отмены призыва, перемещалось обратно в стойло и спокойно жило своей жизнью на свободном ранчо под контролем зрителей, пока его вновь не призовут.

У Бала тоже просыпается память из нашей реальности?

<http://tl.rulate.ru/book/20178/426828>