

Касами был воином экстра-класса и входил в тысячу лучших бойцов континента. Но вот уже второй месяц он не мог получить желаемое.

Один раз в месяц в империи Дарин устраивают великий турнир, по итогам которого первой десятке вручают уникальную боевую способность. А первой тройке - еще и уникальное оружие. От каждого города империи принимаются только по три участника, которые выбирались мэрией, на основе заслуг перед городом за прошедший месяц.

В первый раз Касами не смог попасть в список по личным причинам. Во-второй раз он не попал в тройку, так как в городе были более сильные игроки, помогавшие городу весь месяц. После этого случая, Касами ушел на самую границу империи. В глушь, куда редко забредают сильные игроки. Городок Курга был на границе с землями троллей и был едва обжитым. Лишь в последние пару месяцев появился спрос на добываемые тут руды, и население города начало резко расти.

Касами в первый же день попал в “битву с демонами у одинокого дерева”. Именно он организовал оборону и смог отбить атаку демонов общими силами игроков. В тот же день всех участников битвы наградили и Касами получил... Второе место по очкам репутации. Самого отличившегося воина в этом сражении, не было на церемонии награждения. Как сказал мэр, ему наплевать на награды. Он делал это из собственных соображений и ничего не просил взамен. По очкам между первым и вторым местом была более, чем в десять раз. Во время битвы была постоянная давка, но кто этот герой, знал каждый боец, участвовавший в обороне. Безымянный хранитель одинокого дерева был тем самым героем, который умудрился в одиночку убить двух рейд-боссов, драться со всеми демонами и выжить под двумя смертельными атаками от боссов.

Маги огня молились на него, говоря, что такое чудовище они не видели, и даже не слышали. Там, где он стоял, сама земля горела, демоны и близко не могли подойти. Когда закончилась мана, он начал убивать демонов мечом, непрерывно перемещаясь по полю боя. Большинство видело лишь всполохи взрывов со стороны. Только лучники с навыком орлиного взора, стоявшие на крышах домов, смогли заснять весь его бой.

Начали искать информацию о безымянном герое и выдвигали самые невероятные теории вплоть до того, что это тот самый Саджи, который пропал пять лет назад у “битвы под крепостью Айрис”. Но за эти годы в мире не осталось ни одного игрока с таким ником. Весь малый пантеон устроил на них травлю, не давая играть, так что это просто не мог быть он. Сам хранитель ни с кем не говорил, лишь помогал животным и целыми днями сидел на дереве. Самые настырные использовали заклинание познания, но у хранителя был запредельное сопротивление к ментальным атакам. Он даже внимания не обратил на такие действия игроков. Напряжение вокруг личности хранителя нарастало, и шаманы призвали духов познания. Потребовалось две недели на то, чтобы получить ответ от ищеек. Все местные духи, знавшие имя хранителя, отказывались отвечать, как его зовут. Духи-ищейки ходили по кругу, постепенно увеличивая радиус поиска, и когда все шаманы уже опустили руки, пришел ответ от одной из ищеек. Хранителя звали ЭлДжей.

Две недели без результатных поисков ничего не дали. Никто никогда не слышал о таком сильном игроке, как ЭлДжей. Да и что это вообще за имя, “LJ” ?!

Большинство решило, что у хранителя дерева сетовый комплект уникальных предметов и запредельный уровень. Но для Касами все это было не важно. Главное, найти способ вытащить этого хандрящего кота с дерева. Прошло уже три недели с нападения на город, но эта зараза засела на дереве и не слезает оттуда. В первый же день, когда выяснилось, что хранитель

игрок, толпы игроков захотели получить его себе в клан. Городская администрация поставила охрану у дерева, не давая игрокам на него залезть. Первую неделю охрана по ночам стояла у границы поля, никого в него пуская. Пропускали лишь животных, да хозяина таверны.

Последние две недели, началось вообще нечто невероятное, и стражу вокруг дерева удвоили.

В Хризалиде была проблема с питомцами и ездовыми животными. В случае смерти, они не возрождались, были редкие квесты и ивенты на воскрешение питомцев, но они были слишком сложными и затратными для большинства игроков. Хризалида старалась приучить игроков к ответственности за жизнь своих питомцев. А теперь это поле с одиноким деревом давало возможность воскресить питомца предельно простым способом. Как только игрок входил на поле, ему предлагалось воскресить питомца, закопав ночью на поле равноценное подношение. Можно было и просто пообщаться с душой умершего питомца, закопав какую-нибудь мелочь. Даже бродячие животные приходили сюда в поисках помощи и тоже закапывали в землю свои подношения. Шаманы шли сюда толпами, постоянно практикуясь в общении с духами. Друиды стояли с открытыми ртами, видя, как за три недели дерево выросло еще сильнее. Теперь оно росло вверх, а не вширь. А охрана сторожила дерево и поле в два кольца, днем и ночью. Теперь шансов пообщаться с хранителем не было вообще.

Касами нашел довольно простой выход для общения с ЭлДжеем. Он купил в зверинце щенка и залез на крышу таверны, чтобы попасть в поле зрения ЭлДжея.

Касами приставил нож к горлу щенка и посмотрел в крону дерева, где сидел ЭлДжей.

- Эй, котяра, разговор есть! Спускайся сюда или я прирежу этого щенка! - Касами орал на всю улицу и знал, что будут проблемы. Но награда за турнир была в десятки раз дороже, какой-то недели в тюрьме.

Прошла всего пара минут, и на крышу влетел ЭлДжей. Огромное расстояние он покрыл быстрее, чем любой питомец, не говоря уже об обычном игроке. Касами отпустил щенка, как только ЭлДжей встал перед ним, неизвестно, как именно тот может отреагировать.

- Знаю, что поступил плохо, но так сложились обстоятельства. Два дня назад, трем самым отличившимся игрокам города, было прислано приглашение поучаствовать в ежемесячном турнире в столице империи. Есть одно важное условие. Все три игрока должны явиться на турнир вместе, иначе приглашение аннулируется у всех троих. В общем, мне надо, чтобы ты пошел с нами на турнир, а потом делай, что хочешь.

ЭлДжей развернулся и уже собирался уходить. Касами продолжил.

- Я буду убивать животных до тех пор, пока ты не согласишься. - ЭлДжей повернулся и посмотрел прямо в глаза. Касами был опытным воином и доверял своему опыту и интуиции. Противника, который стоит перед ним, он не сможет победить. Это была импровизация и шантаж, но как может отреагировать псих, носящий костюм кота?

За спиной Касами раздался голос.

- Иди. Если она придет, я позабочусь, чтобы тебя дождались.

Касами не заметил момента, когда хозяин таверны подобрался к нему со спины и уже стоял с мечом в руках. Касами и сам был мечником и понимал, что противник стоял на идеальной дистанции для атаки, и мог убить его в любой момент разговора.

ЭлДжей подумал секунду и кивнул, Касами расслабился. Пусть все прошло не так, как он планировал, но теперь он сможет попасть на турнир.

ЭлДжей волновался из-за турнира. Он уходит, а Милисандра может вернуться в любой момент. А если она решит, что он ее бросил? Тогда ЭлДжей снова останется в этом мире совсем один. От таких мыслей становилось плохо, но словам Армаха он верил. Если Милисандра вернется, то он скажет ей подождать. А сам ЭлДжей постарается закончить турнир, как можно раньше. Победы от него не требуют, достаточно проиграть в первом бою.

Утром следующего дня, после разговора с Касами, они встретили третьего игрока и отправились в столицу империи Дарин, город Кхор. Перед входом в портал Касами создал команду и пригласил ЭлДжея.

- ЭлДжей, почему чат заблокирован? Почему уровень не отображается? Так дела не делаются. Мы свои уровни показываем, это стандартная практика, так что не ерничай и показывай. - в ответ ЭлДжей лишь пожал плечами. Он тут против своей воли и его не интересует, что хотят другие. Две минуты криков и споров, ЭлДжей уже развернулся и решил уйти от ругающихся людей. Они быстро остыли и согласились с его условиями.

В действительности, за одну только информацию об уровне ЭлДжея были готовы заплатить пятьдесят тысяч кредитов. Были люди, готовые заплатить любые деньги, чтобы узнать силы этого игрока. Сам игрок их мало интересовал, и это наводило на определенные мысли.

Портал вывел в центр столицы, на главную площадь города. Кхор был одним из старейших городов мира, а здания в центре, относились еще к позапрошлой эпохе. Лучшие банки имели тут свои филиалы, мастера-ремесленники хотели открыть тут свои ласки - это был культурный, деловой и торговый центр всего Радаама.

До турнира оставалось еще шесть часов, но Касами сказал, что лучше сразу направиться к стойке администратора и подтвердить факт прибытия. Остальное время лучше провести в здании Колизея, во избежание проблем.

У стойки администратора была группа игроков-журналистов, собирающих информацию об участниках турнира. По сути, это были торговцы информацией, чем выше их умения определить потенциального победителя, тем дороже услуги.

Килая не была обычным информационным трейдером, стоящим у стойки администратора. Она была шаманом, со специализацией на общение с животными. Сюда она пришла, чтобы оттачивать свои навыки эмпатии. Шаманы сложный клас и навык эмпатии появляется только после выбора специализации. С его помощью можно оценить настроение человека или животного. Чем выше навык восприятия, тем шире гамма эмоций. Чем выше навык эмпатии, тем ярче ощущаются скрытые эмоции и острее обычные. Меньше одного процента шаманов уходили в свой клас с головой. Но каждый такой игрок был на вес золота. Дело было в том, что шаманы умели ощущать силу противника, не зависящую от уровня или одежды. Магозрение шаманов менялось в зависимости от характера развития игрока и его личностных качеств. И Килая была одной из таких игроков, в последнее время она научилась быстро общаться с духами, для более быстрого и полного анализа противника.

Сейчас пришла группа из трех игроков, один из них был одет, как клоун, в костюме кота и с

разрисованным лицом. Во всей толпе трейдеров только три человека не стали подбегать к игрокам. Все трое стояли и смотрели на это ходячее чудо.

Нет, он не вел себя, как лидер или герой. Но та сила, которую он испускал, была за пределами разумного. В магозрении шаманки он светился так ярко, что хотелось закрыть глаза. Духи не могли о нем ничего узнать, любые попытки заклинаний познания он игнорировал. Оставалась последняя попытка узнать, как силен игрок и как он оценивает свои силы.

Контактная эмпатия требовала прикоснуться к оголенной части тела игрока. Это позволяло оценить силу игрока и его эмоциональный настрой. Навык эмпатии Килаи был очень высок, она тренировала его уже полгода. Именно этот навык стал причиной выхода из клана. Девушка чувствовала куда больше, чем люди говорили. Теперь все свободное время она проводит в общественных местах, оценивая других игроков.

Троица уже уходила, и Килая пробивалась сквозь толпу трейдеров, берущих интервью. Никто из них не обратил внимания на кота, а другие, понимающие, стояли в стороне. Аура кота светилась, ярче, чем у святого и это было аномально.

В последний момент, когда троица уже входила в покои гладиаторов, Килая успела схватить кота за предплечье. Тот лишь остановился и улыбнулся. Стража отдернула руку девушки и закрыла дверь за уходящим котом.

Девушка стояла на месте, и слезы лились из ее глаз. Она и сама этого не понимала, просто стояла и смотрела на дверь. Контактная эмпатия устанавливает эмоциональную связь, между шаманкой и её "жертвой" на восемь часов. Поэтому эту технику стараются не использовать вообще. Порой слишком тяжело переживаешь эмоции других игроков.

В чувство ее привел старый друг Андерсон, рядом стоял Марапет. Они тоже понимали, что это был не обычный гладиатор.

- Ау, Килая, что с тобой? Ты что почувствовала, как он детей резал?

Девушка вытерла слезы, и на пару секунд прикрыла лицо руками.

- В нем вообще нет ничего, кроме одиночества и горя. Вся эта показная клоунада лишь тонкая оболочка, спасающая его от ужасной реальности. - девушка начала шмыгать носом. - Я даже представить боюсь, через что он прошел, чтобы приобрести такую силу и такую боль. Надо окунуться в безумие с головой лет на пять, а то и больше. Лучше умереть, чем жить такой жизнью.

Она была девушкой, и обладала самым развитым навыком эмпатии. Врожденная предрасположенность. У ребят были другие классы, и оценка игрока производилась по другим параметрам. Они не могли понять, насколько силен был этот парень и насколько одинока была его душа. Абсолютная пустота и маленькая душа кричащая о помощи, в океане боли с страданий. Килая чувствовала не только явные эмоции, но и скрытые. То же относилось и к силе игрока.

Для каждой группы бойцов выделялась одна комната. Как только начинался турнир, бойцов вызывали по одному. Прошли шесть часов ожидания, и первым ушел Чиафредо, потом Касами и только после этого подошла очередь ЭлДжея. Ждать было скучно, и ЭлДжей вслушивался в то, что происходит снаружи. Он слышал ревы трибун и скрежет клинков, чуял запах горящего

факела, и еды в соседней комнате. Чувствовал множество магических кристаллов, закрывающих трибуны от случайных атак. Прозрачные сущности, летающие в воздухе, теперь чувствовались во много раз лучше. Иногда их мелкие собратья пытались пролететь сквозь тело ЭлДжея, но им это не удавалось. ЭлДжей начал их чувствовать даже с открытыми глазами. В стенах была магия, блокирующая сюда доступ новым сущностям, но никто не блокировал звуки, и ЭлДжей наслаждался боем слушая его из своей комнаты.

Когда ЭлДжея вели к арене, он уже решил, что проиграет бой и вернется обратно. Противником был паладин в тяжелом латном доспехе красного цвета. Магические руны светились повсюду.

Гном, Патрик, 1381 уровень

Комментатор взял слово.

- Дамы и господа! Уникальный случай! Высокоуровневый паладин Гирала, покровителя торговцев и ремесленников, против подростка. По какой-то причине, его уровень и класс никому неизвестен. Но сам факт попадания сюда говорит о том, что он не так прост, как кажется. Этот парень явно темная лошадка!

Прозвучал гонг начала боя.

- Гирал, даруй мне сил покарать грешников! – паладина окутал яркий свет и начал впитываться в доспех.

Это покалывание во всем теле ЭлДжей помнил прекрасно. Бог! И проиграть этому гаду? Никогда!

Паладин успел встать в стойку, прикрываясь щитом, и уже приготовился к прямой колющей атаке. В это же время ЭлДжей подбежал к противнику и сделал легкий толчок в плечо, атака врага была прервана. Было преимущество в скорости, но не в силе атаки и защиты. Паладин быстро выставил щит и принял на себя удар ЭлДжея.

- Святой таран! – паладин ударил щитом, ЭлДжею оставалось только блокировать.

Ударом откинуло далеко назад, но урона он не получил. Сама атака взбесила кота. Стиль убийц – копьё!

Когда враг подошел, он схватил противника за щит и вонзил ладонь в щель забрала. Критический удар с полным игнорированием сопротивления!

Подножка, бросок и вбивание игрока головой в землю. Спасают доспехи, паладин все еще жив. Противник головой ушел в землю, а литая кираса не давала согнуться и сместить центр тяжести для освобождения. Паладин начал использовать руки пытаясь вытащить голову из грунта.

ЭлДжей схватил меч паладина и воткнул в незащищенный пах противника. Это было самым слабозащищенным местом любого доспеха – подвижность кольчуги в ущерб прочности лат. Паладин перестал брыкаться. Трибуны молчали, для них бой вышел подлым, жестоким и неинтересным.

ЭлДжей тихо ушел в открывшуюся дверь, пока комментатор приводил публику в чувство. Было странное ощущение, что за боем наблюдают и смотрят даже не один десяток сущностей. На

стороне победителей, куда шел ЭлДжей, была другая сильная сущность, и она сидела в одной из комнат гладиаторов.

К счастью, когда вошел в комнату, ощущение наблюдения пропало. Это успокаивало, и ЭлДжей решил просто подремать до следующего боя. Это внимание и бой с паладином, его выводили из себя. А еще это непонятная штука в соседней комнате...Странно все это.

Время шло, и бойцов поодиночке вызывали из соседних комнат. ЭлДжея вызвали, и в коридоре он увидел своего будущего противника. Это мерзкое чувство, это наглая ухмылка и нескрываемая сила. Отвратительно!

Комментатор взял слово.

- Два бойца использующих грязные приемы, сошлись в этом поединке. Вы, наверное, помните, сколь шокирующим был бой каждого из них. Первый боец, мастер-вор Тулий, долго мучал свою жертву и даже умереть ей не дал спокойно, проткнув ее обсидиантовым кинжалом. Пинки в пах, финты, дым, миражи, удары по коленям – Тулий продемонстрировал верх мастерства грязной игры. А его противником выступает ЭлДжей, темная лошадка, насмехающаяся над логикой и правилами. Убить паладина, да еще и насадив на собственный меч, самым позорным образом. Как и его противник, он не получил за весь бой ни единой царапины.

Прозвучал гонг!

ЭлДжей стоял, не двигаясь, воздух вокруг него густел и начал гудеть. В голове наступила тишина...Весь разум был похож на белую пустоту, еще чуть-чуть, дай мне еще чуть-чуть.

- Я смотрю, ты понял, кто я, па-ца-не-нок. Наш-жертвенный-ягненок! Видимо, ты вор и видел мои старые портреты в книгах. Я убью тебя быстро, в знак уважения, за твою веру в меня.

- ... - ЭлДжей смотрел на врага и чувствовал, как самые глубокие воспоминания начинают трепетать. Голосов не было, они все слились с тишиной. Да, они молчали, как и ЭлДжей вперив взгляд во врага. Клятва! Обед данных когда! Голова гудела, было больно, но сейчас враг был перед лицом, и не было никакого желания убежать. Лишь пустота и звон в сознании. Бог...Враг...Семья...Фи...Дом...Кровь. Пустое сознание...

Тулий взбесился от такого пренебрежения к его персоне.

- Не зазнавайся, червь!!

Взрыв. Саджи схватился за голову.

- ТЫ!!! - так больно, сердце болит, мама, больно - ТЫ !!! - отец, сестренка, кровь - ЛУЧШЕ БЫ ТЫ МЕНЯ НЕ БУДИЛ !!! - воспоминания лились рекой боли и страданий. Все близкие люди умерли, и добрая часть души мальчика, ушла вместе с ними.

Кот ЭлДжей растворился в сознании. Вместо него в этот мир вернулся Саджи.

Килая наблюдала бой со специальной трибуны для технического персонала Колизея. Сюда допускались только те, кто имел приглашение от администрации города.

Сейчас на ринг вышел кот и его противник Тулий. Модная тканая одежда, как у щёголя и два

черных кинжала, а кот снова дрался голыми руками. Килая чувствовала эмоции кота, он узнал противника. Или просто принял его за своего знакомого, но это странное чувство, как будто он пытается вспомнить противника...Личность кота рассыпалась по кусочкам. Для девушки это было ощущение беспокойства, тревоги, что сейчас произойдет нечто ужасное и непоправимое.

В одну секунду снова полились слезы, казалось, что падаешь в омут боли и страданий. От личности кота почти ничего не осталось, она едва сдерживала, то, что вырывалось наружу, весь этот гнев и боль.

Кот мгновенно стал полностью черным, пышный хвост упал на землю. Вор телепортировался и в упор воткнул черный кинжал в плечо противника. Кот сместил корпус право и ушел от критического удара, схватив вора за предплечье, метнул в упор огромный фаербол. Взрыв откинул вора метров на десять, а кота всего на метр. В месте удара был расплавлен песок, на арене было слышно эхо взрыва. Тулий спокойно встал, и, с мерзкой улыбкой на лице, расхохотался. Он вообще не был ранен, одежда цела и это несмотря на то, что его откинуло взрывом - огромное сопротивление огню и физическому урону! Вор убрал кинжалы в инвентарь и теперь купался в овациях зрителей, всем очень понравился неуязвимый вор. Всем своим видом он показывал: "Бей, ты бессилён против меня".

Кот лежал на земле и плакал, Килая чувствовала его слезы и чувство беспомощности. Он еле сдерживался от того, чтоб не начать истерику. Кот просто хотел уйти отсюда, сам бой его вообще не интересовал. Эта боль, страдания были вызваны совсем другой причиной.

Кот встал, дождавшись, когда Тулий повернется к нему спиной, и повалил его лицом на песок. Скрутил одну руку, а второй нажимал на голову, вдавливая ее в песок. Дыхание дракона в упор. Похоже, не только Тулий обладает высоким сопротивлением. Кот вообще не реагирует на расплавленный песок. Килая своими глазами видела, как их тела постепенно погружаются в лужу расплавленного песка. Шли минуты, Тулий начал брыкаться, стараясь скинуть наездника. Никто не ожидал, что кот сможет поддерживать дыхание дракона шесть минут подряд, как и то, что можно использовать такую тактику на арене.

Полоска жизней Тулия начала уменьшаться. Прошлые поединки этих двоих, публика считала слишком жестокими. Вор мучал свою жертву, а кот поступил, подло убив врага ударом меча в пах. Но сейчас Тулий был полностью погружен в лужу из стекла, пошли пузыри выпускаемого из легких воздуха. Зрители молчали... Кот утопил противника в расплавленном стекле, и никакое сопротивление Тулию не помогло.

Килаю привел в чувства друг, перегородив ей обзор на арену.

- Ау, Кила, ты чего плачешь опять?

- Андерсон - девушка всхлипнула, вытирая слезы - он плакал весь бой. Он вообще не хотел ни с кем драться. Там от кота ничего не осталось. То, что спасало его от боли, пропало. Он сейчас - кучка оголенных нервов, невероятно чувствителен и уязвим. Он всего лишь хотел уйти с боя, а Тулий над ним потешался.

Девушка уткнулась в грудь Андерсона и разрыдалась. Именно такие случаи и привели почти к полному отказу от использования контактной эмпатии.

Прошла пара минут, и имя Тулия пропало из турнирной таблицы, еще через минуту пропало имя ЭлДжея.

Голова гудит, руки трясутся, текут слезы, и почему так шумно?.. От такого обилия ощущений мутит и жутко шатает. Надо уходить отсюда, они могут меня найти.

Тело вспоминало, как правильно двигаться в скрытности, и я тихо покинул комнату для гладиаторов арены. Хочется уйти как можно дальше от этого места. Слишком много людей, слишком много богов и все так сильно шумят.

На дворе была зима, валил снег, который быстро таял и превращался в лужи. Народ месил грязь и лужи под ногами, галдели местные, предлагая самые дешёвые товары и хорошую еду. Я шел в самый тихий переулок, в ту сторону, где шума было меньше. В одном переулке был канализационный люк, ведущий в городскую канализацию. Телекинез, и я спустился сточный колодец, ведущий глубоко под землю. Хождение по воде... Как много времени я провел, бегая через весь океан. Не думал, что буду использовать его для хождения по канализации. В воде плавают всякая мерзость, по дорожкам вдоль стен бегают крысы, слизи, гигантские черви. Мох, лианы и другие ползучие растения растут у самого люка, здесь тепло и есть солнечный свет.

Голова гудит, сознание как амеба, не может принять нормальную форму, мысли расплываются, тело движется, как кукла. В душе пустота. Тут все еще слишком шумно, обострившееся восприятие доносит голоса в улицы, надо мной рынок или оживленный торговый квартал. Вниз, вниз, туда где никого нет, туда где тишина и вечный покой.

Мне не нужен свет, достаточно и звуков, отражающихся от стен. Слух обострился, остатки сознания дорисовывают мрачный пейзаж старой канализации и мелких астральных духов, проплывающих тут. Тут настолько безжизненно, что даже этих астральных существ стало в разы меньше. Пропали крысы, и даже мелкая живность, плавающая в воде. Лишь вяло текущая вода, стекающая в неизвестность густого мрака, и сознание утекает вместе с ней.

Повеяло могильным холодом, где-то в стене был провал и туда стекала сточная вода. По звукам, это небольшая комната, двадцать на двадцать метров. Приятная прохлада воздуха и абсолютная тишина, как же приятно это место для моего ослабшего разума.

Светом я не пользовался и только наощупь и звук, нашел камень в центре комнаты. Сел в позу для медитации, надо восстановить работу мозга, что-то не так, почему такое низкое качество мышления? Почему думать так тяжело? Почему воспоминания льются такой кашей?

Прошел, минимум, час, и началась выстраиваться общая картина. Мой лечащий врач называл меня Баком, но зовут меня Анжи. По ее словам, я провел пять лет в коме и только недавно очнулся, и меня отправили в клинику Клевер для прохождения посттравматической реабилитации. Про причину инсульта она не говорила, наоборот просила вспомнить, но я, будучи котом ЭлДжеем, не отвечал. Так, что еще?! Вот мы с Милисандрой сбежали из клиники. Вот она меня бросила в таверне, а я, как верный пес, ждал ее пять месяцев. О, я встретил интересного бога и отказался от вознесения. Блин, опять сборная солянка из воспоминаний, да что у меня с головой?! Хм, судя по ощущениям, каждая вспышка эмоций провоцирует частичную потерю контроля над потоками сознаний. Первые четыре потока чувствуются нормально, остальные семь выстроились в ряд и работают как один большой. Его лучше не использовать, иначе снова окажусь в медкапсуле на две недели. Первый поток, на уровне подсознания, постоянно лечит меня и вообще не реагирует на мой сознательный контроль. Часть меня все еще боится чего-то и разум отвечает постоянным лечением на эту угрозу. Значит, всего четыре рабочих потока и один неправильный, который лучше не трогать. Кажется, я все-таки бессмертный таракан из реакторного отсека.

Судя по ощущениям, у меня нарушен гормональный фон. Постоянные перепады настроения, слишком яркие переживания, критическая реакция на эмоции. Руки трястись не должны вообще, сознание должно работать ровно, а не впадать сначала в ярость, а потом в уныние.

Этот Тулий был мелким языческим богом, таких в мире полно. Еще на острове Фенг, когда собирал книги по мистицизму, узнал о богах много нового. У них всего сто уровней и десять уровней главного алтаря, по десять уровней бога на один уровень алтаря. В большом пантеоне сидят десять самых сильных богов цивилизованного мира. Боги могут иметь до десяти обличей по одному за уровень алтаря, нюансы выбора обличия умалчиваются. Бог может сотворить любое известное ему заклинание, уровень навыков, равен уровню бога, помноженному на десять. Тулий был божеством примерно двадцатого уровня, но в бою сглупил, понадеявшись на свою стопроцентную сопротивляемость всем типам урона. Еще на Фенге я думал о том, как убить существо с таким бешеным сопротивлением и мне под руку попала книга о мировом пространстве. В ней говорилось, что у пространства есть определенная емкость энергии, и стопроцентное сопротивление не может превышать или быть равным этой величине. К примеру, емкость пространства - десять единиц, максимальное сопротивление - шесть единиц. Вот этой разницей в четыре единицы я и ранил Таламея во время испытания Лиги Охотников.

Последнее, что я помню из боя с Леоном и Таламеем, это то, что мир погрузился в красные цвета, и я запустил метеор, вложив в него все силы. Еще был активирован резонанс, и, сразу после него, сообщение о критическом состоянии здоровья. В последние недели игры, здоровье было в ужасном состоянии, видимо, этот резонанс и привел к инсульту и коме. Нужно больше информации, и я знаю, кто может дать ее.

Воспоминания о Леоне, о родителях приводят в бешенство. Едва сдерживаю безумие и жажду крови. Да, гормоны у меня с ума посходили, надо срочно делать полное восстановление тела.

Снял костюм кота. Надо выйти из игры.

Внимание!

Вы проходите принудительный курс лечения в психиатрической клинике Галилей, город-колония Апра. Внутриигровое место лечения клиника Клевер.

Вы не можете покинуть игру до окончания прохождения курса лечения. Решение выписке принимают, ваш лечащий врач - Элис Уолсен, и директор клиники - Сэм Уолсон.

Значит, это ограничение наложено не одеждой, а учетной записью. Ограничение на использование френд-листа осуществлялось тем барьером, что был вокруг острова. Фемида в сети, но не отвечает. Возможно, находится в локации с запретом на чат и личные сообщения.

Хм, дилемма. Вернуться в клинику, и добиться разрешения на покидание игры? Или найти Фемиду и сначала все разузнать о событиях прошедших лет? Все мои вещи остались в клинике, деньги за задание от Лиги Охотников вывел на анонимный счет в сети. Детдом, скорее всего, закрыли, в последний месяц я не переводил деньги Малколму, голова была занята более важными вопросами.

Когда я был котом, несколько раз имя Саджи звучало из уст игроков. То ли меня узнали, то ли спутали. В любом случае, надо сменить внешность и разузнать о том, что произошло за эти пять лет. Костюм кота привлекает слишком много внимания.

Надел костюм кота, и отмотал логи, на момент битвы у крепости Айрис.

Получено достижение: Богоубийца. Убить одно божество.

Награда: +100 ко всем характеристикам. Получено достижение: Богоубийца. Второй ранг. Убить три божества. Текущее значение - 4.

Награда: +200 ко всем характеристикам.

Значит, я убил их всех! Рядом был Таломей и Миридия, а на стене Леон. Плюс этот Тулий. Но все ли верно? Тогда, на поле боя, было много божественных существ, может, убил кого-то другого? Сам ранг растет не линейно, получается для следующего ранга надо убить еще трех.

Получено достижение: Коса смерти.

Убить одной атакой сто противников, равного или большего уровня.

Награда: +50 ко всем характеристикам.

...

Получено достижение: Коса смерти. Третий ранг.

Убить одной атакой десять тысяч противников, равного или большего уровня. Текущее значение - 13702.

Награда: +150 ко всем характеристикам.

Казалось, что такого в убийстве противника на тысячу уровней больше твоего?! Что такого в убийстве трех богов... Но убить десять тысяч существ одной атакой?! Я вложил в тот метеор все силы и умер от отдачи! Но, даже если учесть мой уровень и возросшие силы, это нереально! Вопросы, вопросы, вопросы.

В графе достижений было еще несколько записей.

Достижение: Житие святых.

Создать своими силами одно место силы.

Награда: +50 ко всем характеристикам.

...

Достижение: Божественный отказник.

Вы по собственной воле отказались от вознесения и становления божеством.

Награда: +100 ко всем характеристикам.

Итого по достижениям: +20 за прокачку с отцом, + 100 за убийцу титанов, + 20 за сильнейший в мире удар, +200 за богоубийцу, +150 за косу смерти, +50 за создание места силы, +100 за отказника. Итого 640 по всем параметрам.

Пять лет пропало вникуда! Все, кого я знал, ушли далеко вперед. Фемида...Я скучаю по ее ворчанию и лекциям о докосмической эпохе. Мы даже почтой не обменивались! Никаких контактов, кроме френд-листа.

Снова сел в позу для медитации. Надо успокоиться. Выравниваю дыхание и вслушиваюсь в звуки биения сердца. В этом месте аура смерти, во тьме плавают призраки. Вспомнился заплыв по реке Стикс и победа над лодочником. Стоп! Лодочник! Серые земли! Родители попали в них, а это значит, что туда можно попасть через Ад. Но сразу возникает несколько сложностей. К примеру, места, в которых я бывал в Аду, не попадают ни под одно видео, снятое игроками во время походов в мир Инферно. Потом заоблачный ментальный урон в пелене и повелители, что летают в ней. Главное, что нет ничего невозможного, а значит, можно отыскать родителей в Серых Землях.

Время идет, мне нельзя стоять на месте. И так потеряно пять лет, надо понять, как действовать дальше.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи(ЭлДжей).

Уровень: 847.

Опыт: 782010/1861200 (до следующего уровня - 971090).

Раса: человек.

Класс: не выбрано

Основные характеристики

Сила: 640

Ловкость: 640

Выносливость: 640

Интеллект: 4405

Мудрость: 826

Свободных единиц характеристик: 1480

Дополнительные характеристики

Скорость: 500

Атлетизм: 640

Дух: 640

Живучесть: 640

Вторичные показатели:

Физический урон: 320 (сила/2, но не менее 1),

Грузоподъемность: 1600 кг (сила x 10/4),

Манна: 23510 (мудрость x 10),

Здоровье (жизнь): 6400 (выносливость x 10),

Запас сил: 6400 (выносливость x 10)

Восстановление запаса здоровья: 6400 ед.мин. (живучесть x 10)

Восстановление запаса маны: 6400 ед.мин. (дух x 10)

Восстановление запаса сил: 640 ед.мин. (атлетизм x 10)

Скорость бега: 51 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 5

Сопrotивляемость

□ Физическому урону: 15,27 % (Игнорирование урона: до 81 422 ед.сек)

□ Ядам: 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед.сек)

□ Огню: 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед.сек)

□ Электричеству: 18,35% (Игнорирование урона: до 292 021 ед.сек)

□ Ментальному урону: 35,52% (Игнорирование урона: до 1 155 597 ед.сек)

□ Холоду: 16,52% (Игнорирование урона: до 120 577 ед.сек)

Навыки

□ Кулинария: 261

□ Установка и обезвреживание ловушек: 19

□ Стрельба из лука: 252

□ Плавание: 306

□ Задержка дыхания: 343

□ Скрытность: 251

□ Магия жизни: 811

□ Магия духа: 268

□ Магия пространства: 598

□ Магия земли: 266

□ Магия воды: 258

□ Магия огня: 331

□ Магия воздуха: 258

- Магия света: 277
- Магия тьмы: 250
- Медитация: 521
- Рукопашный бой: 118
- Восприятие: 896
- Некромантия: 250
- Магия крови: 268
- Химералогия: 250
- Ритуальная магия: 271
- Создание артефактов: 254
- Изготовление ядов: 25
- Изготовление мазей: 25
- Укрепление металлов: 25
- Укрепление древесины: 25
- Усиление тела: 302
- Мечи и кинжалы: 177

Профессии

- Травник: 388
- Рыбак: 259
- Портной: 271
- Кузнец: 268
- Плотник: 308
- Горняк: 72
- Каменщик: 244

Способности

- Глаз импа
- Одиннадцать потоков сознания.
- Свой человек

□ Покров тьмы

Дары

□ Отложенная встреча

Одежда дает интересный эффект, никто не знает моего реального ника, хотя, как я додумался назвать себя LJ?! Главное, чтобы на теле были штаны и рубаша, остальное можно выкинуть, тогда смена ника работает. Надо сохранить координаты острова на случай возвращения.

Полторы тысячи свободных очков - это очень хорошо! Получился перекачанный маг жизни, пространства и "немного" огня. Навык восприятия развил до таких высот, что начал чувствовать астральных существ самого верхнего пласта астрала. Тех, кто умер совсем недавно, или тех, кого намеренно вызвали. Развилась эмпатия, но это тот же случай, что и с оценкой противника. Скорее, скрытый навык, подстегнутый повышенной чувствительностью.

Еще одна хорошая новость! Все вторичные навыки, кроме скорости, можно поднять выше планки с помощью достижений. Надо было качать их раньше, тогда смог бы поднять их намного сильнее.

Хочется просто посидеть и подумать, но в более спокойной обстановке. Что я знаю точно и что могу предпринять? Мне сейчас двадцать лет и два месяца. Прошло пять с половиной лет с битвы у крепости Айрис. Все мои вещи в клинике Клевер, в том числе и кольца-поводыри родителей. Фемида не отвечает или не может отвечать. Для выхода из игры и восстановления тела, мне надо получить разрешение от лечащего врача. Испытание охотников через сорок один день. Хм, двадцать лет, значит?! Я могу получить класс, и разрешение опекуна мне не требуется.

Итого, надо получить класс, найти Фемиду и путь в Серые земли. А еще, надо найти способ убить Леона! Эту мерзость я убью собственными руками особо жестоким образом. Я их всех убью! Я разрушу все самое ценное, что у них есть, отниму все что они любят и ценят, и к чему стремятся.

Руки трясутся, сначала надо тело восстановить, а то отомстить не успею. С головой у меня, явно, не все в порядке. Слишком сильно реагирует тело на яркие эмоции.

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482607>