

Филип Поланки родился в семье инженеров-проектировщиков. Его отец Ролан получил приглашение для работы в Лунар больше сорока лет назад. Тут он познакомился с будущей миссис Поланки, работавшей с ним над одним совместным проектом. С их знакомства прошло больше пятнадцати лет, прежде чем на свет появился Филип.

Первые десять лет отец скрывал от супруги свой недуг, позволивший ему добиться выдающихся достижений в области инженерного дела. Врачи поставили ему диагноз еще в раннем детстве – замедленное латентное мышление. Это делало его заторможенным с точки зрения обычного человека, но позволяло смотреть на любой предмет комплексно. Видеть плазменный двигатель и понимать из чего он состоит, как работает и какие принципы в нем применяются. Ролан не мог контролировать это, и порой проходили десятки часов, прежде чем он понимал абсолютно все в осматриваемом оборудовании. Он смог получить полное базовое образование в восемь лет, но при этом совершенно не понимал внешнего мира. В четырнадцать стал квалифицированным специалистом в шести областях инженерии космических кораблей. В восемнадцать получил докторскую степень в области космического кораблестроения.

Но все это было ширмой, скрывавшей одинокого ранимого гения. Всю свою сознательную жизнь Ролан страдал от своей заторможенности. Во всем бюро в лицо его знали только два человека: директор и научный руководитель, к которому Ролан сам пришел со своим диссертационным проектом. Но все конструкторское бюро искренне считало его обычным уборщиком на проекте перспективных разработок.

В один из дней, когда ничего не предвещало беды, к нему подсел парень с вопросом о термодинамических свойствах сплава RJS-134, используемого в производстве плазменных двигателей. Ролан не сразу сообразил, что уже взял в руки стакан кофе из рук незнакомца и теперь наизусть цитирует выдержки из своей диссертационной работы. Мужчина лишь улыбнулся и указал разом на десяток ошибок в его теории. Протянув открытую руку для рукопожатия, он сказал то, о чем мечтает услышать любой ученый.

- Я уполномочен пригласить вас, Ролана Поланки, переехать в Лунар. Нас заинтересовали ваши исследования и потенциал перспективного ученого.

Скромный уборщик, каким его считали все окружающие, на минуту погрузился в раздумья. Мужчина улыбнулся, сказав, что пришлет официальное приглашение через инфосеть.

Через неделю Ролан уже обустроивался на новом рабочем месте. Лунар дал ему все, чтобы он мог заниматься своими исследованиями.

Единственным человеком, которого конструкторское бюро выделило под его проект, была Роза, такой же приглашенный ученый, как и он сам. Крохотную фигурку девушки с азиатскими чертами лица было трудно не заметить даже в самой темной комнате. Она спокойно приняла молодого гения и его заскоки, сказав «Да черт с ним, так даже веселее». Роза была генератором душевного тепла, законченным оптимистом, помешанным на науке. После первых трех суток непрерывной работы под действиями стимуляторов нервной деятельности они впервые переспали. Так и начались их непонятные отношения.

Иногда Ролан просыпался от того, что в соседней комнате происходил взрыв после неудачного эксперимента. Порой сам срывался с места во время полового акта, стремясь записать пришедшее на ум озаренье. Они оба были в своих маленьких внутренних мирах, которые соприкасались, когда дело доходило до науки. И именно эта странность давала им понимание друг друга, своих поступков, решений и хода мышления партнера.

Через год Ролан смог осознать, как хорошо его знает Лунар. За этот год он сам и Роза смогли лучше раскрыть свой ученый потенциал. После этого он собственноручно передал все свои законченные персональные проекты в благотворительный фонд Лунар. В тот день Ролан от всей души поклонился своему куратору в конструкторском бюро Лунар.

- Я искренне благодарю вас и весь совет директоров за приглашение и Розу. Только благодаря ей я смог состояться как ученый.

Старик лишь улыбнулся, похлопав его по плечу.

- Рад, что ты смог это понять, мальчик мой. Тебе предстоит сделать еще тысячи открытий, как в науке, так и в жизни.

Так и получилось. Шли годы, он женился на Розе и начал вести более масштабные проекты, за которые до него никто не брался. Маневровые двигатели для транспортировки метеоров в места добычи, двигатели станций, холодноплазменные двигатели. Все шло своим чередом, но однажды Роза завела разговор о детях, и вот тут его прошиб холодный пот. Это был условный знак, которым она пользовалась, намекая на то, чтобы он отнесся к этому серьезно. За годы совместной жизни и не такое можешь понять в супруге.

На целый месяц он вышел из строя как ученый. Мысль о том, чтобы завести детей, пугала его. Страх вызывало не само наличие детей и не проблемы с их взрослением и воспитанием, даже изменение образа жизни его так не пугало. Для человека, отдавшего жизнь науке, смена образа жизни и привычного уклада вещей сравнима с появлением третьего глаза.

Причина страха была в его замедленном латентном мышлении. Что если ребенок унаследует его недуг? Что произойдет, когда Роза все узнает? А если все обернется еще хуже?

Ролан все рассказал супруге, также упомянув все свои страхи, связанные с появлением детей. Роза приняла мужа вместе со всеми его недугами, но детей заводить пока не решилась. В конце концов, процедуру омоложения можно делать сколько угодно, так что проблем с зачатием и рождением не возникнет.

Но через четыре года все страхи развеялись в тот момент, когда Роза поняла, что беременна. Она была полна решимости выносить и родить ребенка, каким бы он ни был.

Так на свет появился Филип Поланки. От отца он унаследовал замедленное латентное мышление, но оно проявлялось в меньшей степени и поддавалось сознательному контролю. Второй частью его отклонения был ослабленный инстинкт самосохранения, из-за которого он с трудом дожил до четырнадцати лет. В восемь лет его заинтересовал принцип действия атомных электростанций, и он полез в камеру синтеза плазмы, получив огромную дозу радиации. И подобное случалось постоянно, стоило ему заинтересоваться чем-то всерьез. В такие моменты его моральные устои и инстинкт самосохранения отключались, открывая миру ребенка, одержимого одной идеей. С каждым таким случаем отец отдалялся все дальше, уходя в свои исследования, а мать лишь утешала, говоря «однажды ты сможешь его понять». В такие моменты ее лицо выражало всю душевную боль, которую она скрывала. А когда маленький Филип успокаивался, она уходила, оставляя его на попечение робота-сиделки. Но Филип не плакал в такие моменты, он вообще не плакал и не испытывал душевных терзаний.

В четырнадцать он взломал видеодневник отца и за полгода смог узнать всю правду о жизни родителей и том, откуда в нем столько отклонений от нормальности. Молодой Филип не сразу понял, как сильно на него повлияла открывшаяся правда. Через шесть месяцев он утратил всякое стремление, волю к жизни. Изредка он мог заинтересоваться чем-то новым, а потом

снова наступала полная апатия.

Родители поместили его в психиатрическую клинику, стараясь всеми возможными способами скрыть его недуг от родных и близких. Для всего мира он просто уехал проводить исследования на один из спутников Марса.

Апатия переросла в депрессию и сон по двадцать часов в сутки. Он перестал есть и реагировать на людей вокруг. Он помнил все невысказанные страхи отца, помнил грусть матери и ее платье, когда она уходила за отцом, оставляя маленького Филипа на попечение нянек. Отец видел непоправимую ошибку, мама боялась это признать, и только маленький Филип понимал все - лучше, чем ему хотелось. Это был первый случай, когда он испытал душевную боль и чувство собственной неполноценности. Когда родители поместили его в психиатрическую клинику, он осознал, насколько он беспомощен в этом жестоком мире.

После отказа от еды персонал клиники поместил его в медкапсулу с полным жизнеобеспечением. Сначала были простенькие виртуальные миры, в которых Филип просто смотрел на мир, отходя от точки появления на пару шагов. Простейшие алгоритмы и примитивная модель мира, делала их картонными по сравнению с ожиданиями пытливого ума. А потом появилась Хризалида.

Виртуальный мир этой игры полностью повторял свойства предметов, но они могли меняться в зависимости от происхождения и магических свойств. И все это было выражено в сложнейшей упорядоченной схеме, основанной на законах магии и свойствах металлов. Доспехи, мечи, артефакты, реликвии, модель магии - это был целый мир, о котором юный Филип ничего не знал. Так на свет появился Айзек.

За первый месяц игры он умер пятнадцать раз от голода, потому что целыми днями сидел у ворот и смотрел на мечи, доспехи амулеты, которыми торговали на каждом углу Требоны, города мастеров. По воле случая, стартовый город Айзека был местом, где наука

и ремесло превозносились выше боевых навыков. Прямо под людской Требоной был город гномов ВарахТираль, так что металл тут лился рекой, а мастерские работали сутками, делая лучшее оружие для всего континента. В первую неделю игры тут был размещен главный храм Тора, одного из молодых богов. Это лишь увеличило приток людей в переполненный город.

Как и раньше, в реальности, идея захватила его разум. Забыв про сон, еду, Айзек сидел у главных северных ворот, изучая оружие и доспехи игроков. Чувство голода, ночного холода и крики попрошайек его вообще не волновали. Все, что он видел - это металл и качество изделий из него. Его разум полностью отдался новой, неизученной области. Пытливый ум ловил лязг метала, глаза определяли вес, плотность и качество сплава, нос чуял запах ржавчины и оружейной смазки, идущий от ножен. Он лазил в помойках, осматривая куски сломанного орудия и доспехов. Особенно ему нравились отходы от работы кузницы. По саже на металле можно понять, каким способом ее обрабатывали. По сломанным болванкам - мастерство кузнеца. Самые ценные находки он таскал в своем инвентаре, считая их своими сокровищами. Порой он так увлекался поиском новых материалов для исследований, что воровал из кузницы заготовки, оставленные на улице без присмотра. Волею судьбы, его ни разу не поймали, и он все время действовал на грани провала.

Через месяц он мог определить состояние доспеха, металл, качества и редкость, просто взглянув на прохожего. Не было никаких умений, только опыт и пытливый ум, понимавший металл и слышавший его песню. Звон кузнечного молота, словно мелодия, лился из всех уголков города, а Айзек мог понять мастерство кузнеца, просто послушав, как тот работает.

Через месяц Айзек начал замечать, что доспехи из одного и того же доспеха могут давать совершенно разный результат. Дело было не только в развитом кузнечном навыке, а в том, насколько хорошо доспех подходил своему владельцу по форме, стилю боя, темпераменту, классу, деятельности. Айзек ловил сотни параметров соответствия владельца и его доспеха. А по ночам, когда людей было мало, он уходил в темные подворотни и часами тренировался правильно двигаться. В его голове начала рождаться идея правильного доспеха, подходящего своему владельцу. Но пока эта идея не обретала форму, и юный Айзек часами повторял движения, стараясь понять технические дефекты доспеха.

Один из путников, которого он запомнил по приметному набору доспехов, привел его в тренировочную базу воинов. Короткий римский меч, круглый щит наполовину из дерева и комбинированный доспех из кожи и металла. Все наиболее опасные места прикрыты металлом, а остальное закрыто броней из толстой кожи. Этот игрок давно заметил

оборванца, увязавшегося за ним от самых ворот. Так что когда они оказались на территории для проведения дуэлей, игрок выкрикнул.

- Дуэль!

- Дуэль? – Айзек был так ошарашен резкой сменой обстановки, что повторил слова оппонента. Это была первая смерть от рук игрока. Несмотря на отсутствие доспеха, он смог продержаться больше минуты, заставив война выбиться из сил. Бой закончился одним ударом, когда Айзек запутался в лохмотьях своих штанов.

На следующий день Айзек сам пришел в тренировочный зал воинов, решив понаблюдать за игроком, который отправил его на перерождение. На три недели целенаправленных наблюдений этот парень не менял свой доспех. На момент дуэли у него был тридцать шестой уровень и базовая экипировка, выдаваемая всем новичкам за выполнение стартового квеста на класс воинов. Вот и сейчас он до посинения тренировался с тренировочным манекеном, оттачивая три боевые связки и их комбинации. Мастерство! Теперь Айзек понял, почему этот игрок не менял доспех все это время.

Молодой юноша в стартовой одежде, превратившейся в лохмотья, смотрел на то, как воин оттачивает свои умения и мастерство боя. Точность движений, учет особенностей доспеха, место удара и способ контратаки. Воин демонстрировал мастерство не столько боя, сколько использования оружия и доспеха.

В этой тренировочной базе Айзек провел еще месяц, внимательно наблюдая, как изо дня в день воин оттачивал свои умения. В первую неделю он сменил наплечники на более тяжелые и прочные. Потом меч и щит были заменены на более сбалансированные, из высококачественной стали. Кожаные элементы заменены на гибкие металлические аналоги.

Айзек видел, как воин меняет свой доспех с ростом уровней и характеристик, и в его голове начала формироваться идея об идеальном доспехе, который подстраивается под своего владельца в зависимости от его уровня и стиля боя.

Теперь Айзек ходил в тренировочный центр каждый день, внимательно наблюдая за разными игроками. Он изучал стиль боя, приемы, доспехи, классы, тактики и мастерство игроков. Идея идеального доспеха полностью поглотила его, делая абсолютно неподвижным в моменты, когда он наблюдал за воинами.

Но чем больше он смотрел, тем сильнее становились сомнения в существовании идеального доспеха. Бойцам двуручного оружия нужен доспех, не сковывающий движения. Щитоносцам

нужна крепкая броня, а бойцам короткого боя - максимальная маневренность. А еще надо учитывать фигуру и физические данные бойца, его умения и боевые техники. И самое важное - его мастерство боя.

Не хватало практики создания доспеха и их более глубокого понимания. Целую неделю по городу ходил оборванец, останавливаясь у лавок с доспехами и кузнечных мастерских. Айзек трогал доспехи, оценивая их вес и прочность, затем думал об удобстве и классе, для которого они предназначены.

Торговцы принимали за вора, а когда он не реагировал на крики, начинали видеть в нем покупателя, лишившегося доспеха. И только когда Айзек демонстрировал свое мастерство оценки доспеха, в нем признавали мастера и отпускали с миром. По городу начали ходить слухи о бродячем мастере-кузнеце. Если он кивал, оценивая доспех, то данный продукт несомненно был высокого качества. А если молча уходил или морщился, то в эту лавку лучше не заходить. Бродячий мастер мог оценить качество доспеха без идентификации и примерки, просто подержав его в руках. Его руки гладили доспех, чувствуя все дефекты, слабые места и скрытые трещины. Когда он трогал кожаные ремешки креплений, продавцы хватались за сердце. Этот элемент любого доспеха выходил из строя первым, так как его прочность постоянно снижалась. А если мастер поймет, что доспех лежит без дела уже долгое время, то может принять это за низкое качество. Но Айзек проверял способ и расположение крепления, а не его качество, так что опасения продавцов были не оправданы.

Айзек обошел сотни мастерских, смотря часами за работой мастеров. В одной из них ему предложили обучиться навыку кузнеца за дальнейшую помощь в работе. Эта лавка была в старом ремесленном квартале, от которого после пожара осталось лишь пепелище. Первый этаж дома был оборудован под мастерскую, а второй под магазин изготовленных товаров. В соседнем доме жила семья кузнеца, а на втором этаже была лавка старого алхимика Гвалта.

Старый кузнец был седобородым гномом с невероятно мощной мускулатурой. Стальные канаты мышц выглядывали из-под рубахи, которая была так натянута, что вот-вот лопнет. Короткая ухоженная рубаха была аккуратно заправлена под фартук из пепельно-черной кожи.

Когда встречаются два мастера, они сразу могут признать мастерство друг друга. Вот и сейчас Айзек, просто взглянув на недоделанные товары, пришел в восхищение от их точности, от мастерства их творца, от их функциональности. Все это были элементы какого-то сложного доспеха или нескольких разных доспехов. Десять самых разнообразных деталей, разной формы и материала, ютились на полочках кузницы. Кузнец заметил взгляд Айзека.

- Что думаешь об этих фрагментах? Нашел на одном из островов в Океане тьмы.

- Так это не вы их сделали? Он совершенны! Тут же целая концепция на использование разнотипных доспехов для создания комфортного комплекта брони.

Гном чуть прикрыл глаза и начал расчесывать рукой свою седую бороду.

- Скажи мне, мальчик... Что ты видишь в этих кусочках?

- Дааа, - Айзек задыхался не в силах выразить восхищение. Этот гном знает! - Вот это элементы кольчуг с разным типом колец. Видите! Тут они меньше, и лучше прикрывают от стрел. Тут форма колец изменена под крепления легкой латной брони. Вот этот кусок относится к рукаву, эти подвижные пластины и кольчуга под ними выступают в роли компенсаторов удара. Хм, возможно, кольца кольчуги меняют форму, а потом возвращает прежнюю форму. - Старый кузнец приподнял бровь. Эта мысль была ему в новинку. - Тут не

могу понять. Могу лишь догадываться о том, что это фрагмент грудной пластины, прикрывающий ключицу от большинства ударов.

В голове Айзека все эти элементы были представлены в виде трехмерной картины. Пытливый ум представил их десятками разных способов, но каждый раз у него возникало чувство, что доспех в его воображении не закончен. Дело не в металле или элементах доспеха. Тут все намного сложнее. Сама идея доспеха настолько сложна, что превосходит все ранее виденное на порядок. То есть минимум десятикратная разница в технологическом уровне. Но даже при учете этого картина все равно была неполной.

- Дядя кузнец, он что, не завершен? Я не могу понять его... суть.

Гном указал на стул, а сам сел напротив.

- Я нашел эти кусочки больше ста лет назад, путешествуя со своим кланом. Я был молодым воином, но, увидев эти кусочки доспеха, сменил класс и стал кузнецом. Все это время я пытался создать аналогичный доспех, но не смог сделать даже макет для него.

- Ничего удивительного. Тут нужны два точных макета, потом подгонка. Это другой технологический уровень. Это как работа учителя, десяти величайших гранд-мастеров кузнечного дела, – Айзек задумался. От напряжения на лбу появилась морщина, придававшая ему сердитый вид. – Хотя нет, даже этого будет недостаточно. Этот доспех был чем-то большим, чем просто доспех.

Гном хохотнул себе в бороду. От его хохота рубашка разошлась по швам, оголив мощные плечи.

- Сынок, да ты меня совсем за мастера не считаешь. Я потому и не смог макет придумать, что не понимаю всей сути этого доспеха.

Это была первая из сотен бесед кузнеца и его подмастерья. Гнома звали Хабальд, а алхимик Гвалт, живущий в его доме, был его родным братом.

Айзек получил класс кузнеца и работал в кузнице целыми днями, выполняя заказы от местных клиентов. Лавка не пользовалась спросом у обычных игроков, но все местные знали, насколько хорош Хабальд в своем ремесле. Но каждый вечер, когда работа заканчивалась, кузнец и его подмастерье звенели металлом до самой полуночи. Иногда к ним присоединялся Гвалт, предлагая новые алхимические рецепты сплавов. Металл таинственного доспеха мог выдержать любую температуру, а если его разъедали кислотой, восстанавливался сам за пару часов. Единственная попытка трансмутации металла доспеха закончилась ужасным провалом. Металл рассыпался в прах, и из него вылетело облачко белого тумана, которое изо всех сил рвануло к закрытому окну и просочилось в мелкую щель. В тот день два гнома были так ошарашены действиями тумана, что не сразу сообразили, что он сбежал. А когда на улице раздался взрыв и появились призраки неизвестных существ, стало понятно, что доспех имеет свое собственное ментальное тело.

В тот день старый квартал ремесленников сгорел в результате «стихийного нападения злых духов». Оба гнома пришли к выводу, что это облачко обладало собственным

разумом, не связанным с духами, и желало защитить гномов от ярости высвободившихся призраков, которых оно сдерживало.

Эту историю Айзек слышал только через месяц экспериментов с различными сплавами.

Хабальд настаивал на том, что сначала надо разработать сплав для доспеха и только потом приступать к его ковке. Именно он оплачивал все материалы для эксперимента, в то время как Айзек рисовал макет для доспеха.

Целый год ушел на то, чтобы сопоставить размер верхнего и нижнего слоя доспеха. Все это время братья-гномы искали сплав с аналогичными свойствами. Но Айзека терзали сильные сомнения в том, что все дело в сплаве. Дух! Доспех обладал душой, делавшей его таким уникальным. Значит ли это, что доспех был вершиной кузнечного искусства? Разве найдется кузнец, готовый отдать жизнь, свою душу ради своего финального творения?

В этот момент пришло озарение, которым он поделился с Хабальдом. Все дело в металле, который сам восстанавливает себя и обладает душой. Нет, он не просто зачарован. Он способен проводить ментальную часть тела. Другими словами, сам металл должен уметь не просто хранить наложенные чары, а свободно пропускать ментальную энергию.

Когда Хабальд услышал теорию Айзека, то сильно напрягся и увел его в комнату в подсобке.

- Мой дорогой ученик. Я расскажу тебе чуть больше, чем должен знать простой кузнец. Что ты знаешь о палерине?

- Проклятый металл, добывается только в мире Инферно. Используется для изготовления оружия духа, способен про...

Глаза Айзека расширились, а гном продолжил слова ученика.

- Именно. Способен не просто пропускать энергию, а содержать в себе душу определенного существа. И его могут использовать только мастера с огромным ментальным сопротивлением. Надо иметь развитый кузнечный навык, навык ремесла и знать рецептуру переплавки руды. В мире есть только пять кузнецов, способных его

обрабатывать. Один на Конгуле, второй на Радааме, работает на императора. Оставшиеся бродят по миру, скрывая свои истинные навыки.

- Мастер... но я никогда не видел, и даже не слышал, чтобы палерин использовали для изготовления доспехов.

- Это дорого и нелогично. Все верно, Айзек. Но еще есть скрытый запрет от Академии Магии, который был передан всем квалифицированным кузнецам. К примеру, наш архимаг Тиберий Сен носит комплект из трех предметов, созданных из палерина. Для зачарования использовались души трех братьев-великанов. Использование близких по роду душ - один из способов получения сетевого эффекта. И для этого Архимаг получил специальное разрешение от императора и совета правления Академии.

- То есть доспех, который мы делаем, был из сплава на основе палерина. И зачарован множеством однотипных душ. Но это же бред! Хабальд, там же два слоя брони и больше сотник компонентов. Там же сетовой эффект потеряется полностью, из-за множества разрозненных душ.

- Вот ты и пришел к главному, мой мальчик, - старый гном прислушался, но посторонних шумов не было. - Что ты знаешь о предельном искусстве ремесленников?

Безумие! Он что, намекает, что доспех был таким предметом?

- Предельное искусство ремесленников - это умение вкладывать часть своего опыта в свое творение. Чем выше уровень ремесленника, тем больше он может вложить в свое творение.

Гном улыбнулся и начал расчёсывать рукой свою седую бороду.

- А если я скажу, что лишь предпоследняя ступень? Что кузнец может вложить всю свою душу в свое творение?

- Это невозможно!

Гном прислушался к какому-то звуку в мастерской.

- Айзек...нет ничего невозможного. Когда навык кузнеца достигает пятисот двухсот пятидесяти, он может делать уникальные вещи, пятисот – легендарные, семисот пятидесяти – масштабируемые. Но когда навык достигает тысячи, ничего не происходит. И вот тут начинается настоящая история.

Хабальд включил артефакт антипрослушки.

- Мой дед был кузнецом отшельником и жил так глубоко, что родные навешали его раз в месяц, а и то и два. Когда его нашли мертвым, он улыбался, а рядом лежал меч... его последняя работа. Рядом с мастерской грудой валялись масштабируемые вещи, которые он и за предметы не считал. Он был безумен, всего себя отдавал кузнечному искусству. Понимаешь, он был нулевого уровня, когда нашли его тело. Он отдал весь свой опыт на создание этих безделушек, а потом отдал душу ради своего финального творения. Сейчас этот меч передается в королевской семье гномов как фамильная реликвия, и только мой род знает, кто его автор.

- И в чем особенность этого меча?

- Он внеуровневый и его способности зависят напрямую от силы владельца. Мой дед смог раскрыть секрет предельного искусства кузнецов.

Хабальд снял рукавицу и утер скупую мужскую слезу.

- Я только сегодня осознал, как велик был мой дед, царство ему небесное. Если твоя теория верна, он отдал жизнь ради своего последнего творения и считал это своим лучшим творением.

- То есть ты считаешь, что предельное искусство - это создание внеуровневых предметов. Условие открытия этого умения – нулевой уровень и полное отсутствия опыта. Материал должен свободно пропускать ментальную энергию. Основным навыком и ремеслом, прокачанное в тысячу.

- Все верное, дорогой ученик. Ты понял, что я хотел сказать.

- Значит, мы определились с тем, что нам нужно.

Мастер и его ученик смотрели друг другу в глаза. Айзек был готов к любой жертве ради своей цели. Жизнь?! Что в этом такого? Нет ничего дороже знаний и опыта.

Айзек был сыном своего отца, хотя сам этого не признавал. Ни один нормальный человек не смог бы продержаться год в таком безумном режиме. До этого разговора он целыми днями собирал информацию по металлам и кузнечному искусству. Он по-прежнему крал и лазил по помойкам в поисках ресурсов и материалов для исследований. Хабальд его как-то поймал,



сказав, что он слишком одержим идеей доспеха. Но Айзек сказал, что не понимает, как обычные люди вообще могут так халатно относиться к своим целям и желаниям? Как можно не отдаваться своей цели полностью? Не наслаждаться поисками и опытом, каким бы он ни был? После этого старый мастер больше не поднимал этот вопрос.

Еще год Айзек потратил на достижение предела в кузнечном искусстве. За последние пару лет родители навестили его лишь раз. И это была мама, пришедшая через месяц после переселения Айзека в клинику. Она выглядела лучше и была более расслабленной. Молодой Филип Полански хорошо помнил тот день. «Им, наверное, лучше без меня» – это был единственный вывод из сложившейся ситуации. После появления Хризалиды он вообще ни разу их не вспомнил. Возможно, причиной тому является его поглощенность новой идеей или то, что он никогда не знал родительской любви.

Все шло хорошо, и за этот год Айзек смог не только поднять свой кузнечный навык. За все время, что он работал в кузнице, Хабальд платил ему жалование с каждого выполненного заказа. И когда стал вопрос о покупке палерина для доспеха, Айзек просто достал его из своего инвентаря. Свои семьдесят уровней он потерял создав, один-единственный масштабируемый кинжал. Деньги с его продажи и стали последней каплей в копилку на покупку палерина.

После того памятного разговора Хабальд начал помогать своему ученику прокачивать сопротивление ментальному урону. Проклятый металл был почти бесполезен для обычных кузнецов, так как не обладал выдающимися свойствами. Его свойство проводить ментальную энергию использовали в сплавах проводников различных устройств. Наибольшим спросом он пользовался у магов-артефакторов. Если бы он стоил как мифрил, то Айзеку не хватило бы и десяти лет на то, чтобы заработать нужную сумму.

Но ни один кузнец не предполагал, что секрет предельного искусства кузнецов лежит в использовании палерина и сплавов на его основе.

Когда все приготовления были завершены, Айзек ушел глубоко под землю, в один из забытых тейгов гномов. Тут была старая заброшенная кузница, о которой рассказал Гвалт. Старый алхимик дал рецепт и все необходимые ингредиенты для изготовления сплава на основе проклятого металла. Хабальд доставил все необходимые материалы и кузницу и положил в горн слитки заготовленного металла. Когда палерин раскалился, все живое вокруг умерло и Айзек пришел на место, взяв с собой только свой молот.

Сначала был изготовлен сплав, рецепт которого искали долгие два года. Потом пришла очередь работы кузнеца. От жара и ментального урона рассыпалась вся одежда Айзека. И наконец все было готово.

Внимание! Получен допуск к предельной технике кузнецов – «Аэрвеге».

При ее применении в изготовленный предмет будет перемещена душа кузнеца. Класс будет сменен на живой (активируемый) доспех или живое (активируемое) оружие. Эффекты от созданного предмета зависят от того, кто их использует.

Желаете ее использовать? Да / Нет

Мир погрузился во тьму, сознание скользнуло в нее, и Айзек увидел тысячи призраков, которые его окружали. Во всем этом мареве из душ было нечто, что светилось ярче солнца в самый солнечный день. Он не чувствовал собственного тела, но понимал, что его тянет к этому свету. И чем ближе он подлетал, тем отчетливей был виден силуэт доспеха, который он

выковал.

Когда Айзек оказался в своем теле, он понял, что часть чувств притупилась. Он видел через щель в забрале, но глаз у него не было. Чувал только определенные запахи внутри шлема. Осязание было ослаблено сильнее всего, но жар и удары он чувал отчетливо. Самой большой потерей оказался вкус, на который он и раньше не обращал внимание.

Айзек сидел на месте еще сутки, ожидая прихода мастера. Пока было время, он начал изучать полученные изменения. Во-первых, доспех изменился до неузнаваемости. Он стал грубым, словно его ковал новичок, а не мастер, отдавший за него душу. Дефектыковки, трещины, даже острые углы, которые легко поранят носящего. Во-вторых, его панель характеристик сбросилась до нуля. Айзек мог ходить, бегать, прыгать, но не говорить. Его силы были равны обычному новичку, только начавшему играть.

Человек, Айзек, живой доспех, вне уровней.

Вечером пришел Хабальд и помог добраться до своего дома. Когда ментальный урон от палерина пропал, заброшенный тейг начал заполняться новыми чудовищами. Поэтому дорогу обратно пришлось прорубать старому мастеру с Гвалтом.

Первые испытания прошли на следующий день, когда все участники эксперимента выпалились. В эту ночь Айзек открыл еще одну особенность своего перерождения – он мог просто впасть в спячку до нужного события или даты.

Айзека не надо было надевать, как прочие доспехи. Достаточно было получить его согласие на одевание, а потом носитель облачался в новый доспех.

После недели опытов стало ясно, что доспех меняет очертания в зависимости от того, кто его использует. Чем выше мастерство пользователя, тем сложнее становится строение доспеха и тем удобнее его ношение. Если носитель меняется, то доспех подстраивается под нового пользователя. Если его никто долго не использует, он постепенно возвращается к своей первоначальной форме.

Испытание проводили только с доверенными лицами, которые не станут разглашать тайну Хабальда. Самые близкие люди и родственники приходили испытать свои силы в использовании самого совершенного в мире доспеха, но все они были крайне слабыми воинами. Дело не в уровнях и развитости навыка – доспех улучшался только от мастерства воина.

После этого месяца у Айзека снова началась апатия и он целыми днями спал в подвале кузницы. Хабальд не мог его носить, боясь своего лучшего творения, а никому другому он не мог рассказать. Айзеку было наплевать на такую реакцию старого мастера, он и так предполагал этот вариант событий.

«Я ищу мастера-воина, я хочу мастера боя, я молю мастера-воина, я хочу своего мастера». Айзек начал осознавать, что ищет себе достойного хозяина – того, кто сможет раскрыть его потенциал полностью. И он начал искать его по всему городу, смотря бои, поединки, тренировки.

Ноги сами привели его в тренировочный центр воинов, где он и сидел двое суток. У него был тихий укромный уголок на крыше конюшни, который почти не просматривался, но давал обзор всех территорий базы. А потом появилась эта дикая девчонка, которая просто села рядом, словно она тут все время была.

- Я слышала, что тут есть оружие, которое ищет себе достойного хозяина.

- ..., - Айзек не мог ничего ответить.

- Мастерство боя.

Доспех повернул голову и осмотрел с ног до головы девушку, что сидела с ним рядом. У неё были странные красные волосы, меч-полуторник за спиной и самая простая одежда городского жителя. Единственное, что выбивалось из общей картины бедняка - это ее меч. О! Это был превосходный меч, работа искусного мастера. Но она не выглядела как воин, как варвар или паладин. Равномерное развитие мускулатуры, ловкие движения и, кажется, высокий уровень.

Айзек указал пальцем на тренировочную площадку, и девушка все поняла.

В этот день в тренировочной базе не осталось ни одного не побежденного воина. А одинокий внеуровневый доспех нашел себе достойного носителя. Он так и не вернулся попрощаться со старым мастером в кузницу.

Фемида была гением меча и, даже не обладая классом, могла победить любого встретившегося противника. День за днем она оттачивала свое мастерство, не надеясь на доспех Айзека. Десятки, сотни, тысячи часов тренировок. Айзек наслаждался этим процессом намного больше, чем сама Фемида.

«Быстрее, выносливее, сильнее - становись лучше, моя дорогая». Айзек начал осознавать, что все больше наслаждается новыми открытиями, в которых участвует косвенно. Обычные источники чувств были ослаблены, и он наслаждался тем, как живет Фемида, как она стремится к своей цели. Он подстроил свой график под ее и теперь мог наслаждаться жизнью, смотря на Фемиду.

Главное, чтобы было интересно - это был главный аргумент в решениях Айзека. И Фемида была самым интересным человеком, которого он когда-либо встречал. Невероятный ум, безумный боевой опыт, образ жизни, подходящий для маньяка, и просто невероятные навыки в анализе ситуации.

Фемида устроилась в тюрьму, прикрываясь именем Айзека. Она была пособником какого-то преступника, и ее искали по всему миру. Но Айзеку от этого становилось еще интересней - он был зрителем самого интересного кино в мире, наслаждаясь картиной из гущи событий. О, да, он псих, но теперь он этим наслаждается!

Пять долгих лет Фемида работала сторожем этой глупой куклы, которая вела собрания. О, сколько нервов он проел своей хозяйке, высказывая все, что он думает об этой кукле-приманке. Порой он так ее доставал, что она отключала чат, отправляя его в бан на целые сутки. Айзек никогда не спорил со своей хозяйкой, понимая, что лучше нее он никого не найдет.

За эти годы он успел увидеть тысячи игроков, которые и близко не могли подобраться к мастерству Фемиды. За первые пару лет он участвовал в восьмидесяти покушениях как охранник куклы-приманки. Видел, как Фемида оттачивает свой стиль боя, свое мастерство. Видел, как изменяется его собственное тело, обретая новые детали и становясь более сложным. Видел, как она терпеливо ждет окончания срока заключения. Она чего-то ждала, и вот оно случилось прямо посреди очередного собрания.

Невзрачный мальчик вошел в зал, но от одного его вида, от одного ощущения, что он рядом, разум был взбужден. Будь у него реальное тело, волосы встали бы дыбом, зубы стучали, а

ноги тряслись. Он подобен мне! Это чувство, как ведро холодной воды, вылитой на голову, пришло на ум.

Как человек, впервые увидевший свое отражение, Айзек рассматривал этого паренька, а мальчик смотрел на... Фемиду. Айзек чувствовал, как взгляд паренька скользит от него к

Фемиде и обратно. Удивление, непонимание, смех, любопытство так и читались на его лице. Он буквально щупал душу Айзека, приводя его в дикое возбуждение!

Его звали ЭлДжей, и когда он рассказывал свою историю, Айзек на себе ощутил все желание «прибить этого дурака мало». Когда ЭлДжей упомянул «толстую дурру», Фемида уже потянулась к мечу, но Айзек заблокировал ее действия и сказал остыть. В чате появилась новая запись.

«Он безумно интересен! Я хочу его!»

«Извращенец!!!»

«Он заставляет мое сердце трепетать. Наверное, это любовь! Интересно, у нас дети будут?»

«Почему! Боже, за что мне достался такой идиот-напарник! Почему всегда вокруг меня одни психи!»

«Теперь я понял! Он любовь всей моей жизни!»

«Остынь! Он вообще не знает ничего о сексе. И вообще он мой избранный!»

«Ну, это решаемо. Ну, че? Пойдем драть друг другу косы, дорогая?»

Айзек мучал бедную девушку целый час, пока шло собрание. По какой-то причине одно присутствие этого паренька приводило сознание Айзека в состояние безумия. Он подобен мне!

Больше, дай мне больше безумия! Покажи, на что способен... Саджи!

Это был тот самый Саджи - преступник, из-за которого Фемида скрывалась пять лет. Когда Айзек оказался в астрале, прыгнув следом за Саджи, он вновь увидел ту тьму и

духов, которых он повстречал во время перерождения с доспех. Тут безумие немного отпустило свои вожжи, и он вернул управление Фемиде. Именно Айзек прыгнул вслед за Саджи, а не Фемида. Чем ближе он находился, тем сильнее его бил мандраж, но тут, в астрале, все чувства были притупленными, и он засыпал Фемиду вопросами об этом странном пареньке. А потом и сам услышал всю историю Саджи.

Это молодое дарование создало оружие, подобное Айзеку, в столь юном возрасте, что это казалось невероятным. Жертвы? Ритуалы? Да, черт с ним! Зато как интересно!

После клиники, уже на самом Радаама, на нас напал клан ПК, устроивший засаду на заснеженной дороге в город Курга. Нас атаковали сразу две боевые группы с разных сторон. Саджи успел заметить их за сто метров при идущем снеге и огромной скорости бега. Бой рядом закончился за минуту, пара магов неудачно вызвала демона, который, оторвав им головы, ушел обратно, прихватив трофеи.

Самым удивительным была группа разведчиков, которые не участвовали в бою и пропали в пятидесяти метрах от дороги. Саджи учуял кровь и сказал, что там кто-то есть. Когда мы туда

пришли, то увидели, как две пары боевых разведчиков вместе со своими питомцами были насажены на ветки деревьев. Фемида сказала, что бой длился всего пару секунд, и их противник оставил один-единственный след. Словно он и не ходил вовсе.

А потом маленькое черное дерево, стоящее позади Фемиды, тихо изменило свои очертания, и ласково поскреблось в шлем Айзека. Двухметровый человек в похоронном костюме, без лица и ушей, со щупальцами за спиной. Он ласковым движением приподнял орущую Фемиду за голову и посмотрел в прорезь шлема. Щупальца сковали движения мечницы, и он просто наслаждался видом орущего доспеха. Во-во-во-восхитительно!

Саджи метнул что-то убойное и черный человек пропал. Нет, он не погиб, просто ушел в одну из теней, оставшись довольным собой. Фемида ругалась, а Айзек был близок к состоянию эйфории.

Так мы и добрались до города Курга, где был друг Саджи и дерево, которое он хотел навестить.

Сегодня Айзек снова встретил подобного себе! Слендера!

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482613>