

«Саджи, помни, что ты остаёшься человеком, несмотря ни на что. Твои поступки, мысли, решения и действия основаны на опыте и ситуации, которая складывается вокруг. Не вини себя за ошибки, не испытывай горечи за содеянное, но и не считай себя идеалом. Видеть и понимать больше, чем другие - не значит быть умнее и лучше всех. Тебе будет страшно смотреть на мир, понимая всё больше и больше. Подлость, лесть, похоть, жадность, глупость и непонимание собственных поступков - это лишь малая часть того, что ты будешь замечать в каждом человеке. Сейчас я ближе к пониманию истины, абсолютной истины и порядка вещей в мире. Сейчас моему разуму доступны то, что не могут осознать Фемида, Леон и Бернард. Я понимаю больше, чем кланы и теневые лидеры альянсов. Ты и я -мы прошли путь от обычного человека к чему-то большему. Сейчас понимаю, что я и сам не идеален. Мотивы поступков, причины реакций на различные действия, мечты, желания, цели - всё это было переосмыслено. И я понял суть всего. Но ты пока не готов это услышать. Не переживай, весь мир пока не готов это узнать».

Серые поля безжизненного пепла окружали все вокруг. Блеклый серебристый туман, смешиваясь с грунтом, становился серым. Тут нет ветра, и он просто висит над землёй и не двигается. Но, стоит шагнуть, и он двинется тебе навстречу. Даже прокачанное до предела восприятие не даёт мне хоть что-то увидеть за этим туманом. Активировал синестезию, и все чувства смешались, так, словно мозг взболтали в миксере. Начало казаться, что мир кружится, земля и небо поменялись местами, а туман обрёл формы. Повсюду мелькали призраки неведомых существ, моих врагов, единственной подруги и семьи, старых и новых богов. Минут пять я приходил в себя, пока в моей душе смешивались гнев и страх. Гнев шел изнутри, из самых темных уголков сознания. А страх был вызван неизвестностью. Первое знакомство с адом научило меня прятаться в случае неизвестности и опасности. И вот, я лежу посреди открытой местности с неизвестным врагом и веду себя, как последний идиот. Эффект синестезии рассеялся.

Тридцать секунд работы телекинетической лопаткой - и я закопался так, что видны только глаза. Несколько заклинаний из магии воздуха - и на пепле не осталось моих следов. Минута, вторая, третья, но никто не пришел посмотреть на гостя Серых Земель. Восприятие обострилось до предела, ловя любое колебание в воздухе или мерцание в серой пелене тумана. Десять томительных минут я ждал, слушал, нюхал и ощущал. Но не было никого и ничего, только безжизненный пепел, заполняющий все вокруг. Мое тело ничем не пахло, но звуки от удара сердца, словно удары молота, ранили обострившийся слух. Глаз импа улавливал движения, создаваемые моим собственным телом. Микросокращения мышц от каждого удара сердца смещали частицы вокруг моего тела, и, даже это я чувствовал, но не вокруг врага. Тут вообще никого нет.

Нет! Глубже! Нужно лучше исследовать все и десять раз убедиться, прежде чем двигаться вперед и делать первые опыты. Выдох, вдох, расслабить все тело, еще сильнее расслабиться. Притвориться мертвым, так, чтобы сердце почти перестало биться.

Восприятие обострилось, сердце билось раз в шесть секунд, скорость мысли немного снизилась. Мне удалось повысить чувствительность слуха, осязания, зрения и запаха. Но я по-прежнему ничего не чувствовал. Словно я находился в капсуле полной сенсорной депривации. Даже температура воздуха и общая атмосфера такие же. Глаза напряглись до предела, и я активировал заклинание метеора, так, чтобы оно ударило на самой границе восприятия.

Тело ощутило ударную волну, затем над землей прошла волна пепла, а слух уловил звуки взрыва. И снова тишина...Пять...Десять минут - и никаких изменений в обстановке. В

магозрении все предстает в сером цвете, и нет никаких проблесков какой-то конкретной магии.

Несмотря на показную безопасность, я продолжал лежать и думать. Почему не работает карта и миникарта? Точнее, она отображает, что я стою на месте и никуда не двигаюсь. Ноль процентов открытой территории, только серый туман неизвестности повсюду. Хм, а почему на карте нет указателей направления? Где стороны света? Миникарта показывает, что я нахожусь в Доме гнева, но вокруг нет ни единого строения.

Потоки сознания слились воедино, но ничего конкретного понять не удалось. Выходит, что тут нет четкой навигации и двигаться надо, опираясь на какие-то подсказки. Но тут вообще ничего нет! Долгих шесть часов я ждал хоть каких-нибудь изменений, но ничего не произошло.

Вспомнилось наше с Фемидой шоу и план великого комбинатора. С самого начала я точно знал, что Фемида не пойдет со мной в Серые Земли. Потому попросил Аккароне присмотреть за мечницей в мое отсутствие. Наша встреча на Катайне больше походила на выданье девушки замуж. О, как она краснела, когда Аккароне сказала: “Иди ко мне, моя прелесть!”. Обе девушки были рады побыть наедине, а я был абсолютно уверен, что Аккароне не даст Фемиду в обиду. В этот момент родился жуткий план по выбиванию денег со всех наших врагов. Суть сводилась к тому, что Фемида “готова предать меня и отослать в закрытую локацию в другом измерении, из которой не выбраться”. Неделю она выжимала соки из Леона, малого пантеона и еще кучки “меценатов”, готовых пожертвовать деньги в случае, если я пропаду. Фемида заключила контракт с Леоном, по условиям которого она получит 288 миллионов кредитов в случае, если я не появлюсь в мире в течение недели. Пришлось пожертвовать моим новым именем из клиники, а Фемиде вывести свое настоящее на обозрение. В последнюю неделю рядом со мной паслись не меньше тридцати духов ищеек, которых я старательно игнорировал. В тот момент, когда я перенесся в Серые Земли, мой след в большом мире пропал. Через две недели Фемида получит двадцать процентов от общей суммы контракта, и так за каждый месяц моего отсутствия. Если бы в Хризалиде было бы достижение за рэкет, то Фемида его однозначно получила бы. Она использовала мою плохую репутацию для выбивания денег с богов. С богов! С тех самых гадов, на которых молится весь мир! А какой красивый финт мы исполнили перед Бернардом. Он был единственным известным человеком, который точно знал подробности попадания в Серые Земли. Фемида вогнула красный колышек мне в спину, точно в нужное место, и я растворился у него на глазах. Предательство в чистом виде для стана моих злейших врагов. Этих уродов, Таламея и Миридию я отыщу и снова отправлю в Серые Земли. Жаль, убить не получится. В общем, весь мир обвели вокруг пальца. Все старые и новые боги уверены, что избавились от меня навеки. Фемида в надёжных руках, а я на пути к заветной цели.

Вылез из пепла и осмотрел себя. Как и в Аду, кожа приняла пепельный окрас, и только белый подгузник четко выдавал мое присутствие. Одежды нет, инвентарь пуст. Кольца кровавых уз, которые я хотел использовать для поиска родителей в Серых Землях, остались у Фемиды. Хорошо хоть тату оставили, а то было бы совсем страшно.

После переноса в Серые Земли доступ к моему источнику в астрале был отрезан. Заклинание переноса к источнику перестало быть доступным, как и все заклинания телепортации. Даже скачок перестал работать. Чаты всех видов, колонки новостей и доступ к любой информации из большого мира был отрезан. Даже мешок инвентаря заменили на базовый с двадцатью ячейками.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи(Альмарк).

Уровень: 2561

Опыт: 121560/28313620 (до следующего уровня - 28192060).

Раса: человек (полубог[недоступно])

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 1467

Ловкость: 1467

Выносливость: 2130

Интеллект: 18184

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 500

Живучесть: 1095

Вторичные показатели:

Физический урон: $733,5$ (сила/2, но не менее 1),

Грузоподъемность: 3667 кг (сила $\times 10/4$),

Общий запас сил: 36550 (выносливость $\times 10$ + 15250 от тату)

Мана: 27413 (общий запас сил $\times 0.75$)

Здоровье (жизнь): 9138 (общий запас сил $\times 0.25$)

Восстановление здоровья и маны: 10950 ед/ мин. (маны $\times 2$)

Скорость бега: 184 км/ч ($1 + \text{скорость}/10$)

Защита - 5

Сопrotивляемость:

Навыки:

Кулинария: 284

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 252

Плавание: 377

Задержка дыхания: 701

Скрытность: 253

Магия жизни: 1000

Магия духа: 288

Магия пространства: 660

Магия земли: 401

Магия воды: 303

Магия огня: 699

Магия воздуха: 701

Магия света: 458

Магия тьмы: 633

Медитация: 682

Рукопашный бой: 122

Восприятие: 1000

Некромантия: 251

Магия крови: 277

Химералогия: 250

Ритуальная магия: 288

Создание артефактов: 254

Изготовление ядов: 25

Изготовление мазей: 25

Укрепление металлов: 25

Укрепление древесины: 25

Усиление тела: 612

Мечи и кинжалы: 211

Астрал: 42

Магозрение: 48

Идентификация предметов: 3

Масштабирование заклинаний: 711

Манипуляция магической энергией: 802

Профессии:

Способности:

Дары:

Отложенная встреча

Интересно, если умру тут, меня перенесет в чертоги Смерти? Как и любому живому человеку, встречаться с костлявой мне не хотелось. Попал в мир душ, миновав ее косу и справедливый суд. Да по мне Ад плачет!

Пока спускались на дно моря Безумия, успел получить четвертый ранг достижения “Вестник творца”: +40 ко всем характеристикам. Выращиваемые грибы были самостоятельной экосистемой со своим внутренним микроклиматом. На пути вниз успел вырастить девять огромных грибов, которые, ко всему прочему, были малыми местами силы. За счет еще восьми деревьев в сердце пустыни Хашан, вулкане и на Северном полюсе, удалось получить третий ранг достижения “Житие святых”: + 150 ко всем характеристикам. Учитывая все это, плюс бонусы от “Эгиды” и “Дайвер с того света”, получил прибавку +380. Это частично компенсируют слабость от полного отсутствия экипировки. Интересно, а боевой памперс тут создать можно?

Навык манипуляции магией прокачался сильнее, чем масштабирование заклинаний. Он может стать моим козырем в битве с более сильным соперником. Все остальное развивалось от постоянного использования в процессе прокачки полного сопротивления ко всем типам урона. С ядами промашка вышла, но сейчас это не критично.

Пора проверить, что тут с местным населением.

Я бежал прямо, никуда не сворачивая, около десяти минут. Меня бесило полное отсутствие признаков жизни. Может я попал в недостроенную локацию? Или ошибка в программе? И как выбраться из места, которого нет? Раздражение усиливалось, а тишина давила на нервы. Кучки пепла вылетали из-под ног и бесшумно падали на землю. Словно я бежал в сферическом вакууме.

Злости было так много, что я не заметил, как налетел на сидевшего на корточках Грюнта. Мой старый знакомый по деревне Орани - моим игровым яслям. Интересно, а Рэйчел тоже тут? Этот парень вырос за прошедшие девять лет и сейчас был примерно моего возраста.

Человек, Грюнт, 2561 уровень.

Пока я приходил в себя от падения, он накинулся на меня и начал избивать голыми руками.

Получен урон: 51220 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

9138/9138 ед.

Я был слишком самоуверен и даже поставил щит, а ведь мог умереть от одного плевка такой силы. Благо, мой противник наносил только физический урон и уже использовал шесть боевых

приемов бойцов-рукопашников. Почему я его не почувал? Почему не увидел? Почему его уровень равен моему? Откуда он вообще тут взялся? Причем в той же самой одежде, что играл со мной в деревне девять лет назад. А ведь я помню, как разбил ему нос на турнире в честь ярмарки.

Я убил его с большим удовольствием, проломив темя усиленным ударом локтя. Мои знания рукопашного боя основаны не на боевых техниках, а на искусстве убивать. Гнев! Столько лет прошло, но я точно помню, как они таскались за Рэйчел. И вот я смог ему отомстить.

Через три секунды я получил удар ногой в голову со спины. Сила была такой, что меня подбросило в воздух и проволокло по земле метров пять. Упал неудачно, лицом вниз, чем и воспользовался противник. Это снова был Грюнт, а рядом валялось его бездыханное тело, так, словно я его и не убивал.

Первый, второй, десятый, сотый...Они шли друг за другом и не исчезали. Куда ни глянь, везде трупы Грюнта. Интервал появления - три секунды с момента смерти предыдущего тела. На контакт не идет, если парализовать, то умирает через десять секунд. Грюнт не был местным, а значит это часть испытания. Но какого? И почему меня так бесит его рожа! Он, конечно, похож на обычного малолетнего бандита, но такого бурного гнева он раньше у меня не вызывал. Хм, гнева?!

Прислушавшись к собственным чувствам, я понял, что гнев не уходит. Уже пара сотен трупов окружала меня, и это чувство должно было полностью пропасть после первого десятка, но он лишь усиливалось.

Методом пробы, смог определить направление, по которому гнев усиливался. И, напротив, если бежать в противоположную сторону, он понемногу пропадает. С навигацией, кажется, разобрался. В Серых Землях есть только одно направление, основанное на эмоциях. Дом гнева предполагает, что двигаться надо в ту сторону, которая вызывает прилив гнева. Жаль нет какой-то шкалы, тогда смог бы рассчитать расстояние до центра. Больше всего это похоже на действие ментальных аур с их эффектом эмоционального давления. И это вполне логично, учитывая, что я нахожусь в загробном мире.

Ради опыта побежал перпендикулярно пути к центру Дома гнева. То есть, просто повернул налево.

Получен урон:500 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

9138/9138 ед.

Появился ментальный урон он непонятной ауры. Теперь гнев доставлял боль. Через минуту бега урона удвоился, еще через две поднялся до десяти тысяч. Через час перевалил за миллион и начал расти с огромной скоростью. Никто не даст гарантии, что источник этой ауры не передвигается. С другой стороны, он дает защиту от большинства возможных противников.

Хотелось немного отдохнуть и подумать. Гнев сильно истощал запасы сил, психика проседала, становясь вялой. Сейчас я чувствовал и понимал, как мое реальное тело страдает от передозировки гневом. Медкапсула ввела в кровь легкое успокаивающее и мне хотелось спать.

Сейчас мне нужна разведка боем и понимание логики испытания. Если нужно убить противника тысячу раз, то особых проблем с этим не возникнет. Но такого в принципе быть не может. Это слишком просто, ведь только для того, чтобы попасть на это испытание, игрок должен попасть в место с пятидесятиmillionным уроном. Помимо этого, требуется печать

сефирота, аналогов которой я не видел. Испытание не может быть таким простым.

Мне нужна информация, поэтому пришлось подняться и побежать в ту сторону, где гнев усиливался. Два часа бега по безжизненным равнинам в абсолютной тишине, в одинаковой атмосфере и с давящим на сознание чувством гнева. В отличие от прошлого раза, я точно двигался по другому маршруту, но снова наткнулся на Грюнта. Его уровень, как и мой, поднялся на один, а значит, это линейная зависимость. В прошлый раз я убил его двести десять раз, но засчитали только первые десять убийств, причем опыта с каждым убийством давали все меньше. Сейчас на ходу снес ему голову мечом и рванул дальше. Мне нужно знать, что находится ближе к источнику гнева.

На ходу бил в бегущего за мной Грюнта. Опыта не давали, а парень не отставал. Интервал респауна в три секунды никак не изменился. Внезапно я почувствовал чье-то присутствие и резко остановился. Рядом кто-то прячется в стелсе, а значит, по классу разбойник или ассасин. Удар дыханием дракона по области, и из пламени на меня вылетает Они. Этот мелкий паршивец все время шатался с Грюнтом. Неудивительно, что он - следующий противник.

Человек, Они, 3062 уровень.

Он на пятьсот уровней выше меня. Невидимость, колющий урон, опасные боевые приемы, яд! Очень неудобный противник для мага вроде меня. Активировал щит, влив в него всю ману. После запугиваний Фемиды о том, что разрушение химерного оружия может повредить мне, я старался его не использовать. Щит в этом плане намного уязвимей меня. Особенно сейчас, когда нет доступа к астральному источнику.

И вот я снова бегу по серым безжизненным полям, периодически вырезая преследующую меня компанию. Очень хочется остановиться и оторвать им головы, переломать все кости в теле, медленно зажарить их до хрустящей корочки... Гнев негативно влияет на рассудок, и я - живое тому подтверждение. Но как же хочется их убить! Замучить до смерти!

И снова я столкнулся с противником, которого люто ненавижу. Это был тот самый наемник, что держал мои руки на алтаре в храме Теуруса девять лет назад.

Человек, Ритан, 3562 уровень.

Безмерная жестокость! От трепыхавшейся пары Они и Грюнта я отбивался заклинаниями, но с наемником я долго играл. Ломая конечности и отсекая их, ослепляя, оглушая, поджигая... На десятом воскрешении я понял, что слишком долго стою на месте, надо двигаться дальше. Нельзя мучить людей, это разрушает меня самого, мои личностные ценности. Ломаются культурные устои, и я перестану видеть в жертвах людей. Я никогда не стану таким, не опущусь до уровня животного.

Оковы гнева немного расслабились, и я побежал дальше, туда, где давление гнева на разум усиливалось. Теперь за мной бежало уже трое, и, к счастью, никто из них не имел в своем арсенале дальнобойных атак. Двадцать минут бега - и передо мной предстал новый противник. Мужчина лет тридцати в кольчуге с металлическими пластинами поверх жизненно важных участков. И снова знакомое лицо. Это был второй мужчина, державший меня на алтаре Теуруса.

Человек, Джэб, 4062 уровень.

Силовое лезвие моего меча снесло две трети его здоровья, но не убило, а значит, тут мой предел. Я не смогу продвинуться дальше привычными методами, а противник будет

становиться только сильнее. Пока разум не покинул меня, я развернулся и рванул обратно. Нужно все обдумать.

В это раз я не бежал обратно по своим следам, а повернул перпендикулярно пути роста гнева, и уже через час был в области действия ментального урона под десять миллионов. Мои преследователи повымирали, как только урон от неизвестной ментальной ауры перевалил за сто тысяч. И главное - они не воскрешались, а значит, эта аура подавляет сам механизм их возрождения.

Кажется, я смог понять суть испытания. Любой человек бывал на приеме у психолога и, наверняка, помнит, что первым и самым важным условием успеха является создание комфортных условий для беседы. Пациент обретает спокойствие и раскрывает душу, а психолог понимает суть проблемы пациента. Тут, в Серых Землях, условия работы аналогичны, но направлены на самопознание. Идентичные условия в любой точке пространства, тишина, отсутствие предметов, на которых можно сфокусировать внимание, идеальная температура. Тут созданы все условия для того, чтобы испытуемый направил свой разум на мысли, а не на предметы вокруг. Предположу, что "Дом гнева" можно трактовать как "испытание гневом".

А теперь о собранной информации. Если бежать в сторону источника гнева, каждые пятнадцать - двадцать минут появляется новый противник на пятьсот уровней выше предыдущего. За это время я пробегаю примерно пятьдесят километров, значит, от стартовой точки до финиша семьсот пятьдесят километров. В конце меня ждет противник десяти тысячного уровня, которого я однозначно не смогу победить в текущих условиях. А ведь будут еще те, кто будет бежать следом за мной.

Выход.

Вчера я наконец получил разрешение от врача на установку нейросети. Одевшись и позавтракав в пустой столовой, я спустился в клинику санатория. Подвал встретил меня тишиной, лишь в таинственной комнате по-прежнему гудел какой-то генератор. Дверь была надежно заперта, а вскрывать замок и портить отношения с персоналом мне не хотелось. Там явно что-то интересное, но сейчас мне туда не попасть.

Операция по установке сети проводилась в капсуле с наноботами. Обычной хирургией пользуются только в экстренных условиях, преимущественно - в боевых. Войны за месторождения ресурсов никогда не заканчивались. Сейчас идет два десятка боевых столкновений за добычу полезных ископаемых на астероидных полях и спутниках планет. Вот там часто требуются услуги хирургов.

Нейросеть J12P47-02 ставилась преимущественно инженерам на производственных конвейерах оборонных предприятий. Дело в том, что модификация "02" была нужна для управления оборонными установками комплекса. Всем гражданским было запрещено использовать нейросети, связанные с военными технологиями, но некоторые модификации были доступны людям, прошедшим базовую военную подготовку. Фемида через своих знакомых умудрилась добавить в мой биопаспорт запись о прохождении такой подготовки, потому врач и согласился установить ее, сказав при этом.

- Такой маленький, а уже побывал в армии.

Интересно, а что еще можно добавить в мою запись? Может докторскую степень в области кораблестроения? Нет, это явный след, который может привести противника ко мне. Рибонз

Альмар - новая личность, никак не связанная с Анжи Ганетом.

Суть операции сводилась к созданию дополнительных нейронных связей между полушариями и отдельными участками мозга. Сначала строилась базовая сеть, поверх которой наращивали нервную ткань. В затылочной части мозга, между полушариями, появилась тоненькая полоска, которая и была нейросетью.

В себя пришел только на вторые сутки. В голове бардак, каждый поток сознания думает о своем, моторика тела работает со сбоями. Надо мной навис врач и уставился в мои открытые глаза.

- Удивительно! Могу сказать с уверенностью, что ты в сознании, но мозговая активность говорит о том, что ты полукоматозном состоянии.словно твой разум размазан тонким слоем по всему сознанию. Ты ничего не хочешь мне сказать?

- Есть хочется, - мысли путались, но было еще и то, что немного омрачало обозримое будущее: наверное, Клод заставит проплыть меня четыре километра, если не явлюсь на физиотерапию.

- Значит, не хочешь говорить. Видимо это касается эксперимента.

Никому никогда я не раскрою о себе информацию. Всю правду обо мне должен знать только один человек, которому я доверяю больше всего. И даже на этот шаг я пошел ради того, чтобы подстраховаться на случай очередной потери памяти.

В прошлый раз у моего дерева в Курзе, активировавшийся резонанс едва не убил меня. Из-за полученных повреждений мозга, полное восстановление тела затянулось на месяц дольше положенного. Риск есть всегда, а теперь, когда я попал в Серые Земли, он существенно возрос. Нейросеть позволит отслеживать состояние мозга в реальном времени, а в случае травмы подскажет медботам, как меня лечить.

Вход.

И снова я, серый пепел под ногами, и абсолютная тишина. Урон от ауры не изменился, а значит, его источник стабилен и неподвижен. Голод не появился, хотя физическое тело у меня есть. С противников ничего не падает лутом, значит, мне надо пройти испытание только имеющимися силами. Но, как говорил Уве Грааль: "Миром правит тот, кто мыслит по-новому".

Я снова вернулся в зону испытания и удивился, увидев сразу четырех противников. Значит, у каждого участка есть своя "зона отдыха" с ментальным уроном. Гнев также резко усиливался по сравнению со стартовой площадкой. Но каждый раз, когда я буду возвращаться, бой будет идти со всеми пропущенными противниками.

Сейчас биться было легче, несмотря на возросшее количество противников. Они и Грюнта я могу убить с одного удара, усилив заклинание. С наемниками намного сложнее. Если одного из них оглушить, то через три секунды он умрет, еще через три - появится новый. Приходилось в одного из противников кидать заклинанием телекинеза, как это делал архимаг, со вторым драться до смерти.

Прошел час, второй, третий, пятый, и я уже знаю все уловки противника. Но и они учатся тому, как со мной драться. Противник уже вычислил, что моя слабость - это колотые атаки разбойника и яд на его клинках. Но у меня совершенная защита, огромная скорость

восстановления маны, а также щит и меч. Гнев не уходил, а лишь сильнее давил на психику. К счастью, у человека есть удивительная способность – адаптация. Мозг привыкает к постоянному потоку немотивированного гнева и начинает искать способ подавить его. Вот и в моем сознании зародилось подобие точки отсчета для шкалы гнева. С каждым ударом, с каждым убийством противника и его возрождением, я все четче представлял норму, точку спокойствия. Прошло еще часов пять, прежде чем я начал замечать, что, чем лучше я контролирую гнев, подводя его к нулевой точке, тем больше времени проходит между убийством и респавном противника.

- Бинго!

Ключ кроется в сознательном управлении эмоциями. Разум как бы отказывается от гнева, сбрасывая его в мусорное ведро. Но, чем дольше я подавлял эмоции, тем сильнее чувствовал давление этого ведра. На двенадцатом часу боя, я сорвался и оторвал противнику голову голыми руками и едва не получил удар кинжалом в глаз. Вновь подавив гнев, я убежал в зону отдыха. Нет, я не стану чудовищем или монстром. Я человек и останусь им, каким бы ни было испытание. Нельзя быть настолько жестоким.

Ментальная аура была уроном в двадцать миллионов, а я был морально опустошен и сейчас смотрел в пустое небо Серых Земель. Тут нет шестнадцати лун большого мира, которые хорошо видно в ясную ночь. Нет ковра из ярких звезд, неповторимого аромата земли, ковра из растений, нет запаха деревьев. Во время наших с Фи путешествий мы часто останавливались на ночевку в поле. У нашей планеты есть естественный спутник - Радужный. Это название он полностью оправдывает, за счет своей уникальной атмосферы. Когда ночь только наступает, и Радужный начинает светиться, любой человек может заметить на его поверхности концентрические круги разных цветов. Круглые радуги переливаются только в полночь и перед самой зарей. Радужный обладал повышенной гравитацией, весом и уникальной атмосферой с повышенным содержанием воды. При этом, он был самым маленьким спутником планеты. Сейчас мне жутко одиноко, и я скучаю по нашим ночным посиделкам с Фемидой.

Сознание собралось в кучку, а потоки соединились в один. Вспомнились слова отца: "В любом бою с более сильным противником у тебя должно быть преимущество. Всегда. Всегда контролируй ситуацию". В Аду это стало основой для понимания пути к спасению. Сейчас мне нужно преимущество в бою с более сильным противником.

Я вернулся к тому месту, где урона от ментальной ауры нет. Сев в позу для медитации, я включил ауру жизни на предельной мощности. Максимальная сила и площадь покрытия. Сейчас мало кто знает, что пепел является удобрением для роста растений. Для меня поля пепла все равно, что Клондайк садовода. Не прошло и десяти минут, как меня с головой опутали сотни растений. Аура жизни расходует 56 тысяч маны в минуту. За это же время я успеваю восстановить чуть больше 85 тысяч. На краю сознания появился ЭлДжей, и я постепенно погрузился в сон. Гнев жутко утомителен.

Проснулся только через восемнадцать часов от того, что по спине потекла вода. Вода? Меня так плотно оплели растения, что пришлось подобно змее проползать под корнями огромных деревьев. Мыши! Тут были огромные полевые мыши! А значит, тут есть и те, кто на них охотится.

На том месте, где я сидел еще вчера, был семидесятиметровый холм из растительности. Чирикали птички, ползали змеи, насекомые порхали от цветка к цветку. Кто сказал, что в Серых Землях нет места жизни?

Как и в случае с плавучим островом, весь холм обладал единой корневой системой, а, значит, я могу использовать его для расширения запаса здоровья. После становления охотником я могу использовать запас здоровья вместо маны.

- Панацея! Максимум!

Никогда раньше не использовал заемное здоровье, как источник маны. Ощущение такое, словно из меня вытащили все нервы за раз. Словно все тело было пронизано струнами, а сейчас их разом вырвали. Надо использовать этот метод только в крайнем случае.

Мой островок жизни разросся до ста двадцати метров, а в центре выросло небольшое дерево. ЭлДжей показался, едва я заметил удобное место для лежанки. Нет! Сейчас надо наращивать преимущества. Нужна большая площадь леса, намного больше!

День, второй, третий, пятый - и мой лес увеличился. Центральный островок рос намного медленней, но запас здоровья его корневой системы увеличивался. Как только площадь перевалила за километровый диаметр, он был признан новым участком локации.

Текущая локация: Дом гнева. Лес безумца.

Админы с юмором подошли к делу. Может, они оракулы и предвидели то, что я собираюсь сделать?

Недалеко от центрального холмика началась стройка века. Я копал шахту! Лес создал устойчивую почву чернозема на пять метров вниз. Когда пошел пепел, я начал складывать его в пустой вещмешок. Весь пепел складывался в одну-единственную ячейку, а максимальный переносимый вес у меня больше трех тонн. Кусок плотной коры использовал как совок и сейчас засыпал им пепел в материализовавшийся вещмешок. Аура жизни стимулировала корневую систему деревьев, и корни стали прорастать еще глубже вниз, тем самым создавая подобие стенок шахты. Весь пепел выкидывался за пределами леса. Он закончился только на пятидесятиметровой глубине, когда я уже совсем было отчаялся найти тут хоть один камень.

За прошедшие две недели лес самостоятельно вырос еще метров на тридцать, а главное дерево ежедневно получало спонсорскую поддержку в виде зарядов панацей. Это была благодарность за крепкие корни, ставшие основой для стенок шахты.

Зачем мне камень? А где я буду варить зелья!? Где взять песок для стекла и создания склянок?! Лес - моя фармзона с уникальными природными условиями. Почва богата минералами, в растениях повышенное содержание активных веществ, а это значит, что их эффективность выше. Мой островок стал малым местом силы, и теперь вокруг него растет много весьма заманчивых растений с вопросиками в описании.

В отличие от большинства игроков, я умел ждать и спокойно делать сложную работу любого объема. В одиночку вырастить лес и выкопать пятидесятиметровую шахту для меня не составляло проблемы. Я видел свою конечную цель и десять промежуточных задач. Две недели работы - это только начало пути. Это лишь первый шаг к созданию преимущества.

Как только пошел камень, работа несколько замедлилась. Приходилось ломать его в мелкое крошево и только после этого сгружать его в инвентарь. Система автоматически отделяла пустую породу от крупниц полезного материала. Через неделю я собрал достаточного металла на создание бронзового котла и нашел залежи черного песка.

Черный песок.

Тип: Ингредиент

Класс: Легендарное

Требования: ???

Прочность: 1/1.

Вес: 433 кг.

Отыщите дурака, который будет искать руду в своей могиле? О! Да это же я! Не знаю, где используют черный песок и в каких целях, но из него получается хорошее стекло.

Настал черед фарма всех кулинарных ингредиентов в округе. В ход шло все: грибы, трава, кора, корешки, побеги, почки, листья, плоды деревьев, все, что падало лутом с мелкой живности. Жаль, пруда с водой так и не появилось.

Методом проб и ошибок, удалось собрать новую кулинарную базу знаний. В отличие от прошлого раза в Аду, часть информации о построении базы эффектов ингредиентов я получал из сообществ зельеваров Хризалиды. Существовали методики определения совместимости ингредиентов, основ и нейтрализации негативных эффектов. За каждые сто единиц навыка кулинарии можно было использовать еще один ингредиент и один катализатор (или ингибитор). За счет последнего компонента регулировалась длительность эффекта от зелья.

За месяц непрерывной варки зелий тоннами, мне удалось поднять зельеварение до шести сотен. Открытием стало то, что черный песок давал черное стекло с особым эффектом. Оно могло хранить небольшой заряд, увеличивая эффективность зелий, помещенных внутрь него на десять процентов от базового значения. Однако у зелий появлялся параметр срока хранения, причем, если зелье дает кратковременный эффект, то и срок хранения у него будет меньше.

Большая часть найденного песка пошла не на склянки, а на создание огромного котла. Если в стекло добавить кремний и еще пару минералов, то его устойчивость сильно возрастает, и это дает возможность делать из него алхимическую посуду. На создание ротора и перегонного куба у меня не хватило сил и мастерства, а вот сделать огромный котел для варки зелий мне удалось.

Под корнями огромного дерева появилась моя новая лаборатория. Каждый день я дарил ему панацею в благодарность за огромный свод над моей головой. Все зелья тоннами сливались в его корневую систему. А учитывая, что делал я их на основе своей крови, тут начали расти весьма специфические растения. Они все были хищными! Красный папоротник хватал любое насекомое или птичку, севшую на его листья. Лианы парализовали своих жертв, а потом утаскивали их куда-то вверх. Обычная трава превращалась в острые иглы, норовя пробить ногу невнимательному путнику. На меня ни одно растение не кидалось, видимо чувствовали, чьей кровью подпитываются. У всех был уровень в пределах пяти сотен, и с них падал редкий лут из ингредиентов.

А может все дело не в том, что я варил зелья на основе магии крови, а в том, что я делал ритуальные печати усиления магии? Главный недостаток Серых Земель - полное отсутствие лута с обычных противников. Достоинством является их безграничное количество. Вот и я, настреляв пару десятков жертв, тащил их в свою лабораторию. Это же не только две тонны полезного мяса, но и куча дармовой некротической энергии! Ритуальная магия и магия крови использовались для усиления эффекта от зелья. Десятки тон крови ушли под корни дерева, которое упивалось дармовой энергией. Когда пошел второй месяц варки зелий, оно уже

получило статус среднего места силы.

Когда с момента попадания в Серые Земли прошло уже три с половиной месяца, я наконец достиг поставленной цели.

Кулинария +1

Навык кулинарии достиг предела развития.

Получена способность: Гурмэ.

Раз в сутки вы можете приготовить блюдо максимальной сложности, навсегда повышающее одну характеристику на 50 единиц. Гурмэ вкладывает в свои блюда все чувства, что испытывает к изысканной еде, и расплачивается за это потерей 20 уровней.

Ограничение: Один человек не может два раза повысить одну и ту же характеристику.

Дайте две! Получаю в два раза меньше, чем мне дают, но уровни получить легче, чем постоянную прибавку к характеристикам. Хм, кажется, я понял, почему в мире мало высокоуровневых поваров.

День ушел на сбор самых ценных ингредиентов и варку особых блюд. Под конец, я брал миску с едой и активировал способность гурмэ. Выпадающее меню давало возможность выбрать повышаемую характеристику. Это был уникальный вечер только для меня и моей еды. Одиноко тлели факелы по краям стола. Четыре набора тарелок, чашек и столовых приборов, и только я один сидел за столом и тихо ел свой суп-гуляш с нотками тмина. Густой мясной соус с гарниром из ломтиков неизвестного корнеплода. Вместо чая - безалкогольная настойка на лесных ягодах. Это было бы красиво, элегантно, если бы не полное одиночество, в котором я находился уже четвертый месяц. Больно, душе больно...

В следующую неделю я раз в день готовил себе изысканную еду и ел, наслаждаясь каждым съеденным кусочком. Восприятие, прокачанное до предела, стало ключевым фактором в прокачке кулинарии, а также давало возможность насладиться любым приготовленным блюдом в полной мере.

Сейчас я собирал соли, которые контролировали длительность и силу эффекта от зелий. Теперь я могу использовать до десяти ингредиентов и такого же количества солей. Это одна из ступенек для победы над противником, превосходящим тебя по уровням в несколько раз.

Несмотря на прошлый негативный опыт с зельями для постоянных эффектов, я все равно сварил их.

Квинтэссенция зелье интеллекта.

Мастер, сваривший это зелье, был гением. Повышает интеллект на 30 единиц навсегда.

Воздействие: Интеллект +30

Время: постоянный эффект.

Затем еще четыре зелья на другие характеристики. Вполне возможно, что после испытания эффект зелий уберут админы, но сейчас это преимущество, необходимое мне для победы. Тот загадочный кусочек соли, который делал из временного зелья постоянное, я случайно нашел в

корнях растений, которые удобрялись обильными порциями крови от моей кулинарии. Правда, не кусочек, а 22 килограмма соли. Теперь понятно главное условие зарождения такого вещества – огромное количество крови. После переработки растениями она оседает в грунте в виде соленых отложений. Хризалида удивительна!

Сделал временных зелий на повышение интеллекта и запаса маны. Еще! Мне нужно еще больше преимуществ!

Все это время я старательно растил дерево и сейчас не могу представить, какой высоты оно достигло. Мне страшно лезть на него в таких условиях. Ведь если разобьюсь, то потеряю свою учетную запись. И не важно, что запас здоровья исчисляется семизначными цифрами. Смертельный удар с отрубанием головы или тройной крит с ударом в сердце никто не отменял.

Настала пора сделать себе доспехи и прочую экипировку. Металла тут почти нет. На тот же котелок ушел почти весь запас, и ломать его я не собираюсь. Кости! Костяные доспехи и бижутерия стали основой для всей экипировки. Отец давал мне много уроков, а я учился всему, использовал каждую крупицу информации для усиления и выживания. В моем лесу нет животных больше рыси – пустошь. Именно с них и падали кости, которые пошли на всю экипировку. Отец показал, как кости размягчить и придать им форму. Я же додумался, как их укрепить. Опять все дело в магии крови. Используя ту же методику, что используется в укреплении металлов и древесины, я смог сделать удобные доспехи, причем полностью из костей. Любой некромант обзавидуется! Получился комплект злого лесного духа.

Поножи злого лесного духа.

В Лесу Безумца жил неизвестный лесник, который собирал кости убитых им животных. Шли года, и он решил увековечить их память, создав уникальный доспех из костей. Лесник умер, едва надел этот доспех. Души погибших животных растерзали его ментальное тело, впитав его дух в элементы доспеха.

Воздействие: Выносливость +494

Интеллект +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца поножей.

Шлем, нагрудник, пояс и перчатки были из того же комплекта. Всего пять предметов с идентичным эффектом, но с этого эффекта не давали. Судя по комплекту доспехов, мои деяния были вписаны кровью в анналы истории этого мира.

Я помню слова Фи о том, что создание таких предметов опасно для их создателя, но сейчас я готов рискнуть всем ради победы. Для создания масштабируемой экипировки использовал трупы Они, Грюнта и пары наемников. Лишний раз убедился, что условием их респавна является мой гнев.

С бижутерией вышло все проще.

Кольцо рысего короля.

По легенде в Лесу Безумца живет король всех рысей мира. Под видом человека он подкрадывается к своей добыче, а потом оборачивается рысью и нападает на свою жертву.

Воздействие: Выносливость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

По большому счету, кольца были почти бесполезны. Живучесть не поднималась, так как и без того превзошла свой предел. Зато все кольца поднимали общий запас сил, в том числе и маны.

Ожерелье дикой охоты.

Раз в год рыси Леса Безумия собираются в стаи для совместной охоты и брачных игр. Самка самого сильного самца получает уникальный дар и прозвище дикой охоты.

Воздействие: Ловкость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца ожерелья.

Самый бесполезный предмет из когда-либо созданных мной. Зачем мне ловкость? А живучесть? Но ничего другого нет, так что приходится довольствоваться тем, что есть.

Левый обручальный браслет.

Уникальные браки между дикими оборотнями закрепляются обменом браслетов из одного комплекта. Поздравляю, ты счастливчик!

Воздействие: Выносливость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца браслета.

Надо ли говорить, как называется правый браслет и на чьей он руке? Да, дорогой Саджи. Ты женился на самом себе, перед лицом единственного алтаря в этом лесу и полубожественной сущности. Дал клятву самому себе, любить себя долго и счастливо, пока рассудок не покинет это здоровое тело. Одиночество медленно выедало мой рассудок.

- Окно основных характеристик:

Имя: Саджи(Альмарк).

Уровень: 2462

Опыт: 22560/25313620 (до следующего уровня - 28192060).

Раса: человек (полубог[недоступно])

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 1575

Ловкость: 1575

Выносливость: 10114

Интеллект: 20938

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики

Скорость: 500

Живучесть: 1095

Вторичные показатели:

Физический урон: $787,5$ (сила/2, но не менее 1),

Грузоподъемность: 3937 кг (сила $\times$ 10/4),

Общий запас сил: 116390 (выносливость $\times$ 10 + 15250 от тату)

Мана: 87293 (общий запас сил $\times$ 0.75)

Здоровье (жизнь): 29098 (общий запас сил $\times$ 0.25)

Восстановление здоровья и маны: 10950 ед/ мин. (маны $\times$ 2)

Скорость бега: 184 км/ч (1 + скорость/10)

Теперь у меня есть возможность использовать заклинание с расходом в 100 тысяч единиц маны. Больше не буду брать заемное здоровье дерева для заклинания панацеи, а то ощущение, как будто из меня душу вытягивают.

Настала пора прокачки других ключевых навыков.

Все началось с некромантии, благо, рабочего материала было в избытке. Ритуальный кинжал с рунами подчинения пришлось делать из кости злополучной рыси. Как и в случае с призывными существами, я не могу контролировать больше одиннадцати созданий. Даже в такой локации, как Серые Земли, есть свои плюсы для прокачки навыков. Дабы не марать лес эманациями смерти, уходил на поля пепла и там творил свои эксперименты. За день через мой жертвенный алтарь для создания зомби проходило не меньше двух тысяч тел. Даже для меня с моей психикой это было очень сложно. Все дело в однообразности процесса – убить, положить тело, поднять зомби, скелета, духа, а затем убить с помощью магии духа или огня. Так удавалось качать некромантию, ритуальную магию, элемент огня и духа.

На второй неделе этого кошмара я сдался и перешел на химерологию. От алтаря фонило эманациями, создавая ауру смерти в полтора миллиона. Приходилось отбегать подальше в поисках жертв, иначе они не появлялись.

Создание химер – занятие, куда более веселое и дающее разуму хоть какую-то пищу для размышлений. При создании химер с помощью ритуальной магии надо было нанести руны на части тела, которые послужат основой, телом и броней. Как правило, делали костяное основание, тело из мускулов, а оставшиеся части шли на броню. Но такой алгоритм применим только к малым химерам. В случае с моим песиком в Стигийских Болотах требовалась куда более тонкая работа, которая давала ускоренную прокачку навыка. Вот и сейчас я использовал ритуальную магию для создания костяных змеев и носорогов. Усиленный внешний скелет и мощная мускулатура. Аналогичный принцип используют насекомые.

За два месяца работы в области химералогии мне удалось прокачать ее до предела. Я был рад не тому, что смог достичь поставленной цели, а тому, что мой разум, наконец, отпустили тиски безумия, и вернулась ясность мышления. Даже в реальности я спал вполглаза, боясь увидеть творимые мной кошмары из костей и плоти. Пройдя по самой грани, отделяющей психа от нормального человека, я смог достичь предела.

Химералогия +1

Навык химералогии достиг предела развития.

Получена способность: Творец души и тела.

Раз в сутки вы можете создать душу уникального химерного питомца, который будет служить вам верой и правдой. В случае смерти питомца вы можете вселить его душу в подходящее тело. Опыт и навыки не теряются в случае его смерти. За создание каждого питомца вы теряете 50 уровней.

Любой петовод Хризалиды будет готов отдать правую руку за такую способность. Только я уверен, что питомца нельзя отнять или передать, а значит, пользоваться ими могут только химерологи-петоводы. Цена в пятьдесят уровней слишком велика, а питомец однозначно будет первого уровня. Сейчас для меня это малополезная способность.

Второй гранью безумия стала прокачка некромантии.

Некромантия +1

Навык некромантии достиг предела развития.

Получен дар: Некрофикация[0/10].

Выдающиеся некроманты при жизни закладывают основу для своего бессмертия. Дар некрофикации позволяет заменить кости, мускулатуру и связки сильнейшей некротической мускулатурой. Старение тела замедляется, сила и ловкость возрастает до трех раз. Каждый пройденный этап некрофикации дает 20% усиление и 10% замену указанных частей тела.

Вот так я и вскрыл тайну бывшего архимага Тиберия Сена. Я мог получить его звание и титул мастерства, но он также несет некоторые обязанности перед Академией Магии. Участвовать в собрании высших чинов Академии, ходить на поклон к королям и императорам...Я не ищу славы, поста или денег. Мой путь лежит в тени мира, в том месте, где меня никто не видит, и звание архимага будет лишним.

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482635>