

Я решил "передохнуть" несколько дней, не перематывая вперёд мой мир и не делая никаких больших изменений. Но для этого была причина! У меня теперь было несколько систем загруженных в пользовательский контент Хранителя, и нужно было лишь подождать пока он продается. Будь то Хозяин Мира, Общественная Загробная Жизнь, или Грех Тринити, я ожидал, что они станут довольно популярными в подходящих для них мирах.

В доказательство этому, прождав всего день я продал достаточно Хозяина Мира, чтобы количество очков поднялось до 25. Потом начал постепенно продаваться и Грех Тринити. И к концу второго дня у меня было уже 50 очков.

А что я делал эти два дня? В основном я сидел на диване с Террой, в гостиной нашей Комнаты Админа. Мы проводили "исследование" систем, которые можно было потенциально изобрести для системы Хранителя. Всё верно, мы смотрели сериалы и фильмы из предыдущего воплощения Земли. У Терры в голове был целый архив, так что воссоздать их было несложно.

Последние пару дней Терра держала Ориви поблизости, игнорируя тот факт, что у богини полуросликов пока ещё нет личности. Терра всё ещё была очарована ей и отказалась просто оставить её стоять в той же комнате с остальными божествами. Я сделал мысленную заметку чтобы Ориви была следующей богиней, которая получит личность, хотя бы для того, чтобы Терре было с кем играть. Ну, да, в итоге они все получают личность, это лишь вопрос последовательности.

Я мог бы подождать ещё неделю другую и набрать достаточно очков, чтобы купить оставшихся двух богинь, что мне были нужны, и личности для всех. Но сначала мне нужно было кое-что сделать. Спустя два дня "исследований", я купил систему Ограничение Уровня за 25 очков. В самой системе было ещё несколько опций, которые позволяли мне индивидуально настроить уровень каждого класса, общий уровень или комбинацию из двух.

Пока что, я выставил ограничение общего уровня на 30. В этом случае у них было достаточно возможностей для роста, а монстры будут достаточно сильные, чтобы имело смысл бороться и развиваться. Когда я увеличу ограничение уровня? Не знаю. Всё зависит от того, как быстро они будут развиваться. Мне всё ещё нужно сохранить очки для следующего уровня монстров, но я не думаю, что это будет сильно большой проблемой.

В любом случае, после того как я установил ограничение уровня, то мне уже не нужно было беспокоиться, что мир внезапно выйдет из-под контроля. И теперь... пожалуй можно будет сделать мою первую большую перемотку вперёд. Ну, в смысле первую, с тех пор как у эльфов появилось их королевство. Но сначала я решил проконсультироваться у Терры по этому вопросу. Всё же она знает больше чем я, и было бы ужасно глупо не воспользоваться её опытом.

- Терра? - спросил я, обнаружив её на диване, прижимающуюся к безучастной Ориви.

- Хмм?

Она глянула на меня, уделяя мне лишь часть внимания.

- Мне нужно быстренько спросить твоё мнение кое о чём.

Я сел на диван рядом с ней. Это был красный кожаный диван, который был почти такой же удобный как и кровать, которую Терра создала в нашей комнате. Так что не удивительно, что я обнаружил её тут.

- Что случилось? - спросила она, на мгновение закрыв глаза, вероятно для того, чтобы посмотреть не случилось ли чего с системой.

Не обнаружив ничего необычного, она с любопытством посмотрела на меня.

- Я тут подумал о ещё одной перемотке. На тысячу лет примерно. Хотел твоего совета по этому вопросу.

Услышав мои слова она слегка кивнула головой. И что-то вроде улыбки появилось на её лице.

- А, вот оно что? Что ж, посмотрим... большинство твоих рас нормально справится с продвижением на тысячу лет, а то и на десять тысяч лет. Но вот полурослики.. Они особо не продвинулись, и даже не создали явного убежища.

- Без надзора, забытые на тысячу лет, они могут не прожить и сотни. Так что... если ты собираешься это сделать, я предлагаю добавить "аварийный" сигнал. На случай, если их численность упадёт до определённого количества, то это включит тревогу и поставит мир на паузу.

Её предположение было довольно разумным, и полностью обоснованным. Помимо полуросликов больше никого не было на грани внезапного исчезновения.

- А может Ориви начать направлять некоторых полуросликов собраться вместе и сформировать общество?

На секунду Терра задумалась.

- Она могла бы, но на данный момент они вряд ли послушают её. У них сейчас силен дух исследования, и если появится голос, который будет говорить им идти назад, то они скорее всего проигнорируют его. Прямо сейчас лишь две небольших населения, примерно в тысячу полуросликов каждое, собрались вместе, чтобы построить деревни. По большей части они состоят из детей и стариков, так что большая часть всё ещё занимается разведкой.

Я кивнул головой, соглашаясь со сказанным.

- Хорошо, тогда я пойду и поставлю на быструю перемотку. Надеюсь сформируется больше деревень, или те что есть увеличатся.

Я встал и направился в комнату, но Терра схватила меня за руку и притянула меня обратно на диван. Я удивлённо взвизгнул, чуть не упав на неё, а потом удивлённо уставился на неё.

- А почему просто не сделать этого отсюда? - спросила она, затем подняла Ориви, поместила её между нами и прижалась к ней. - Так гораздо удобнее.

- Ась? - я мог лишь удивлённо воскликнуть. - Я думал, что мне для этого нужно использовать компьютер?

Терра покачала головой, закрыла глаза и прижалась к Ориви и мне.

- Неа, ты можешь делать это где угодно.

- А разве это не то, что можешь делать только ты, как системный компаньон?

В ответ она просто снова покачала головой.

- Нет. У тебя та же сила. Ты просто никогда не задумывался о том, чтобы попробовать. Есть лишь несколько вещей, которые Хранитель не может делать.

Видя, что она может задремать, используя Ориви как подушку для обнимания, если я ничего не скажу, поэтому я попросил её объяснения. - Например что? Это довольно важный вопрос, знаешь ли.

Терра неохотно вздохнула, и посмотрела на меня из-под полуприкрытых век.

- Очевидно же, что у тебя нет всей информации о системе как у меня. У других её тоже нет, так как они не системные компаньоны. Хранители также не могут взаимодействовать с миром на быстрой перемотке как мы, потому что ваш разум с этим не справится. А помимо этого ты можешь делать всё то же, что и я.

Закончив объяснение, она закрыла глаза и прислонилась спиной к Ориви. Хотя я и хотел воспользоваться компьютером, но я решил проверить сказанное ей.

Итак... как мне это сделать. Системной Меню, откройся! Карта Мира! ... Опции?

Я попытался мысленно задать несколько команд, но всё было тщетно.

Потом я попытался быть более неопределённым. Может окна не открываются мысленными командами, а как-то иначе. Это предположение оказалось верным, потому что когда я попытался представить как выглядит Карта моего мира, но оставив картинку пустой. Разумеется она тут же заполнилась. Я увидел восемь огромных континентов, тысячи островов, и мог разглядеть даже формы гор.

Сфокусировавшись на определённой зоне я обнаружил, что моя мысленная карта увеличивается, всё ближе и ближе, пока я не перестал фокусироваться. В итоге, я разглядывал один листик на вершине высокого дерева посреди леса на одном из необитаемых континентов. Окей, может быть я тут приблизил слишком сильно.

Затем я "закрыл" карту, мысленно отодвинув её в сторону, и попытался сделать кое-что ещё. В этот раз я попытался представить как бы выглядело меню опций, как и в прошлый раз, оставив его без деталей. Как и в случае с картой, различные выборы сами появились даже без моего вмешательства.

Ха... а это удобно.

Хотя, подобный уровень контроля вероятно был только в Комнате Админа. Иначе прежний Хранитель не оказался бы сбит грузовиком, прежде чем он успел подумать об отключении.

В любом случае, я сфокусировался на опции быстрой перемотки и выбрал условия для остановки. Если население полуросликов упадёт ниже десяти тысяч, или если пройдёт тысяча лет. Смотря что произойдёт первым. Закончив, я решил немного расслабиться рядом с Террой, раз для этого мне даже не нужно было вставать.

---

На Равнинах Начала, правление Мары подтвердило свою оправданность. На смертном одре она выбрала Ликану, и девочка по имени Талия заняла её место. По секрету она сказала девочке о том, как её выбрала богиня Терра, и о том, что она должна всегда слушать слова богини. У Талии не было времени на вопросы, когда мягкий голос зазвучал в её разуме. Это был один из

двух раз, когда Терра вообще говорила с Талией.

Второй раз был когда Талия сама собиралась умирать. Голос сказал ей назначить девочку из Урса. В отличие от предыдущих поколений, Терра не указала кого из расы назначить у власти, только то, какую расу нужно выбрать. В итоге, была выбрана юная девушка-воин по имени Грелла.

С каждым поколением влияние Терры становилось всё меньше и меньше, она лишь проверяла что зооморфы соблюдают цикл правления. Фелины, Кицуны, Ликаны, Урса, этот цикл повторялся снова и снова, пока эта традиция не стала словно высеченной в камне. Тысячу лет жители процветали пользуясь этой системой. Ни одна раса не осталась исключённой или без привилегий. И в то же время территория зооморфов продолжала расти. Из двух городов стало пять, из пяти - десять.

К концу этого тысячелетнего цикла у зооморфов было уже пятнадцать городов. В каждом из них были и сильные воины для охоты, и широкие поля, где они могли выращивать урожай. А благодаря богиням, которые предоставляли им информацию все эти годы, их технологии продолжали развиваться.

Теперь Фелины и Кицуны, которые менее подходили для прямого боя чем Урса и Ликаны, носили на спине луки и кожаные колчаны со стрелами. Авангард носил толстые шкуры, которые они снимали с жертв и сшивали вместе костяными иглами. Таким образом они могли охотиться и на более сильных врагов, которые начали появляться.

---

Прошла уже тысяча лет, с тех пор как были открыты каменные инструменты, и народ королевства Гандор достиг своих успехов в их развитии. Помимо тех заклинаний, которые они получили за повышение уровней класса, они разработали около дюжины своих собственных заклинаний. Используя каменные ножи они начали вырезать маленькие медальоны с заклинаниями из дерева, чтобы их можно было носить с собой. Это позволило легче справляться с обороной и город начал расширяться.

Хоть Гандор и был всё ещё одним городом, но он очень вырос за последние поколения эльфов. Некоторые эльфы начали разрабатывать письменный язык, хотя он сейчас состоял лишь из расплывчатых картинок. Джулианна и Терна, дочь и внучка Элдвинн Рион соответственно, вели королевство к процветанию. Хоть сила монстров и продолжала расти, сила и знания эльфов тоже возрастали.

---

Среди Семи Племян гномов, бывшее Горное Племя пострадало больше всех. Когда их бог дал о себе знать предупредив их об опасности их горы, они были вынуждены покинуть свои дома. Менее чем через пять лет они с ужасом смотрели как жидкий огонь извергается из их горы, прерывая жизни тех нескольких дюжин гномов, которые упрямо остались там.

Однако, в этом была и удача, когда они увидели как жидкий огонь превращается в камень. И их мысли о расплавленном камне оправдались. Они видели как камень расплавляется в жидкий огонь, а теперь они увидели как жидкий огонь превращается обратно в камень. Это было для них чем-то удивительным, чем-то, во что они никогда бы не поверили.

Но теперь они увидели. И переместившись на новую гору, они начали свою новую миссию, способ воспроизвести это. Жидкий огонь мог расплавить камень, так почему обычный огонь не

может? С такими мыслями они воздвигли каменные ямы, в которых были вырезаны простейшие заклинания Мага. Один гном подкидывал камни, а остальные десять направляли свою энергию на поддержание огня.

Этот эксперимент был неудачным в течение нескольких лет, пока другие племена не начали смеяться над их глупостью. Но примерно через пятьдесят лет был достигнут первый успех. Десять человек, стоящие вокруг широкой каменной ямы, вырезанной в земле их потом, кровью и слезами, увидели как камни начали плавиться. И ещё, и ещё, до тех пор, пока жидкий камень не проник в вырезанные линии заклинания, закрывая их настолько, что это вызвало отмену заклинания.

И всё же это был успех. У них был расплавленный камень и они снова наблюдали как он твердеет. Было множество гномов, которые не знали что делать дальше, когда они выполнили свою миссию. К какому ответу пришло племя? Нужно сделать лучше! Их горы были безопасны, так как лишь немногие монстры желали на них взбираться. Это позволило гномам оставаться в безопасности, радостно экспериментируя.

Итак, годы шли, а гномы радовались каждому успеху. Они обнаружили, что некоторые камни плавятся легче остальных и начали использовать их в своих экспериментах. Шестьсот лет спустя появился первый гном класса Кузнец. Это случилось когда он вырезал каменную форму, сделав её в форме длинного блока. Затем он просверлил дыру в дне своей каменной ямы и положил в неё те особые камни, разместив их в центре, чтобы они расплавились и просочились в отверстие. Когда всё закончилось и форма заполнилась, он вытащил получившийся блок, и оказалось, что содержимое не расплескалось. Они слились вместе, став крепче и сильнее, чем сама форма.

К сожалению, его работу было сложно воспроизвести, и прошла ещё одна сотня лет, прежде чем родился ещё один Кузнец.

---

Человеческий клан Бихендор долго правил с тех пор как заявил себя правителем кланов людей. Это было не с помощью дипломатии, а с помощью покорения. Их семья имела самых сильных воинов, и они воспользовались этой силой, чтобы подчинить остальных. Когда знание об оружии было дано народу, они были первыми, кто в полной мере воспользовался этим знанием.

Владея каменными копьями, луками и ножами, они усиливали свой контроль над другими семьями, расширяя свою территорию. В отличие от гномов, у них не было интереса плавить камни. Они смотрели как другие семьи создают чаши из воды и испорченных фруктов. Это был удивительный процесс, но это не то, чем занялась семья Бихендор.

Они нацелились на дальние горизонты, желая контролировать всё, до чего смогут дотянуться.

---

Звери разрастались, гномы ковали, эльфы учились а люди дрались. А что же полурослики? Как же они могли, по сравнению с величайшими расами, не эволюционировать за прошедшее время? Хоть их природа и замедлила процесс, но не остановила.

В то время как другие расы строили деревни и королевства, полурослики блуждали. Пока другие расы боролись, чтобы выжить, полурослики не попадались на глаза. Они исследовали больше своих земель, чем все остальные расы вместе взятые. Они сформировали семьи,

которые путешествовали по равнинам и холмам, горам и рекам.

Со знанием каменных инструментов они спокойно росли. Они оставляли вырезанные картинки в камне или на деревьях, сообщающие тем, кто придёт позже, то что они видели или куда они направлялись. В отличие от эльфов, полурослики без королевства продвинулись в языке дальше.

Полурослики продвинулись ещё и в другой области. В то время как другие расы охотились на животных и монстров этого мира, полурослики не видели в этом нужды. С их способностью к скрытности, они легко избегали монстров. Они часто лазили по деревьям или собирали ягоды, которые служили им пищей, и лишь изредка ели мясо.

Вместо этого они часто играли со зверями, намеренно позволяя увидеть себя, а затем позволяя гоняться за собой. Хотя эта рискованная игра и стоила жизни некоторым полуросликам, это принесло непредвиденные выгоды. Некоторые монстры и звери, с которыми на своём пути сталкивались полурослики, так или иначе наслаждались этой погоней. Даже если они и ловили "жертву", то не атаковали. И тогда полурослики начали их подкармливать, получая новые классы.

С классом Охотник, они могли подружиться с животными, идти по следу, и изучать местность. С классом Заклинатель Монстров, они тоже могли подружиться с монстрами, превращая их в боевых или путешествующих компаньонов. Эти два класса были практически эксклюзивными для полуросликов на тот период, показывающие, что они больше процветают, когда им дают свободу и позволяют идти собственной дорогой.

---

Остались последние, про кого ещё не рассказали. После того как Ирена вернулась к загробной жизни, та претерпела удивительные изменения. Деревянные здания начали расти из туманной земли, созданные из затвердевшей парообразной материи этого мира. Между домами появились покрытые травой луга и грязные дороги, от чего различные даэва и духи были очень удивлены.

То, что создала Ирена, было первым городом преисподней, а её место силы было в самом центре. Хотя ей и приходилось покидать этого место раз в день, чтобы собрать новых духов, она продолжала сохранять размер своего города достаточно большим, чтобы ей легко было им управлять. Если она очень захочет, то сможет изменить всю загробную жизнь так, чтобы она отвечала её требованиям, дабы она могла полностью сфокусироваться на своей миссии. Было гораздо легче просто создать целый город, чтобы он служил важным ориентиром для духов.

Когда она это сделала, духи и даэва обнаружили в себе способность управлять туманом вокруг них. Они заработали уникальные классы, доступные для них, играя с туманом и создавая из него различные формы. Звучит иронично, но лишь после смерти духи наконец-то почувствовали что могут спокойно жить.