

Внимание! Получено новое задание: «Новый мир!»

Вы получили задание от Вечной Невесты! Вам необходимо забрать из Миртаны некоторые предметы, какие именно вы должны понять сами.

Награда: вариативно.

Штраф: нет.

Дополнительные задачи: Вы не должны раскрыть свою сущность перед местным населением.

Именно это сообщение я увидел после того, как немного осмотрелся. Любопытно, что штрафа нет, словно дающей задание без разницы выполню я его или нет.

Ладно, хватит предаваться безделью. Что я помню об этом мире? К моему удивлению, немало. Мир по сути дела обыденный... ну, с фэнтезийной точки зрения. Есть магия, разумных рас всего три: люди, орки и драконы, последних очень мало, как обычно периодически вспыхивают войны и вообще присутствует полный комплект разумной жизни с рабством, пиратами, ворами и прочими милыми вещами.

Но есть пара особенностей этого мира, что делает его в некотором роде уникальным. Это Боги, по традиции Тёмный (Белиар) и Светлый (Иннос), вот только они не стесняются вмешиваться в дела смертных, причём вмешиваются именно так, что все видят - это Бог сделал, что крайне нехарактерно для этой братии. Далее, есть главный герой, некий Безымянный, что в одиночку будет решать или уже решил судьбы народов и Богов. Это, кстати, тоже редкость. Ах да, есть некий Аданос, который вообще непонятно что делает.

Политическая ситуация этого мира более стандартна. Есть два королевства людей - Миртана и Ассасины, племена орков, северные кланы и некие странники. Король Миртаны Робар II был... полным идиотом. Он развязал войну с орками, считая, что рунная магия плюс магическая руда, из которой выходит качественное оружие, обеспечат ему победу в войне заочно. Однако, как выяснилось, орков слишком много и оружия не хватало, значит, нужно больше магической руды, а потому король издал указ: за любое преступление человек направляется на остров Хоринис, где будет вкалывать в шахтах по добыче необходимой руды. А чтобы преступники не сбежали, маги по приказу короля накрыли долину рудников магическим куполом, в который можно только входить, но нельзя выйти. Вот только маги не всё учли, некий демон, Спящий, скрывался в долине рудников в своём храме, из-за него магический барьер накрыл большую площадь, чем рассчитывалось.

Вот тут-то и вылезает Безымянный. Его отправляют на этот остров и засовывают за барьер. Немного освоившись, данный герой заводит нужные знакомства, набирается сил и опыта, нормально экипируется и идёт мочить демона. Как и положено героям, Безымянный убивает демона, правда, тот перед смертью рывкает так, что рушится храм и пробуждаются 6 драконов. Герой, естественно, погибает, правда, его воскрешают, ибо кому мир спасать? Некий тёмный маг Ксардас, что воскресил героя, даёт тому направляющего пинка и отправляет охотиться на драконов. И снова мочало сначала, обрастание связями, экипировка, наработка опыта и так далее. Естественно, драконы были убиты и пущены на ингредиенты, что меня как дракона несколько настораживает. В итоге Безымянный одевается в топовый шмот и плывёт обратно в

Миртану, зачем, неизвестно. А пока он вместе со своими закадычными друзьями выясняет обстановку в ближайшей деревеньке, на корабль, где всё их снаряжение, нападают пираты и утаскивают награбленное добро.

А дальше идёт самое интересное. Незадолго до высадки Безымянного Ксардас, тот самый тёмный маг, уничтожает рунную магию, и войска короля лишаются последнего преимущества перед орками, так как поставки магической руды прекратились сразу после падения барьера. Кто ж будет работать, когда свобода так и манит? В итоге Миртана порабощена орками, а король вынужден использовать барьер уже как средство защиты и возводит магический купол вокруг столицы, бросая свой народ к ногам орков. Есть, конечно, повстанцы, но их мало, они не организованы и слабы. Орки же заключают союз с ассасинами и Ксардосом, по какой-то причине ищут 5 древних артефактов Аданоса.

Так вот, Безымянный, увидев творящийся бардак, начинает наводить порядок... в его понимании. Носится по всей Миртане, Варанту и Нордмару, и тут по игре варианты действий героя разнятся. Он может забить всех орков и ассасинов, обеспечивая победу в войне повстанцам, и в конце концов усаживает свою задницу на королевский трон в столице Венгарде. Или, наоборот, замочить всех повстанцев с кочевниками и опять усадить свою задницу на королевский трон, на этот раз в Иштаре. Или может послать всех на хер, помогая и гадя всем подряд, в итоге, задолбавшись быть героем, Безымянный отправляется с Ксардосом в неизвестные дали. А дальше уже идёт тайна, покрытая мраком, никакой информации о том, что было после нету.

В общем, мир интересный и противоречивый, нюансов очень много. Вопрос: что я тут могу получить? Магия? Не издевайтесь, даже то, что я уже изучил на порядок превосходит текущие знания о магии. Артефакты? Можно взглянуть на них и посмотреть на принципы их работы, но это только из интереса. А хотя... те самые 5 артефактов Аданоса, надо бы поближе взглянуть на них, если их ещё не отдали богам или уничтожили. Стоп! Камни друидов, они позволяют превращаться в зверей, а мне нужно наоборот, но сам принцип работы мне уже будет известен. Значит это идёт первоочередная цель моего визита в этот мир. Ещё интересны магические свитки, позволяющие пользоваться магией даже обычным людям, ведь мана есть и у обычных людей, просто восстанавливается очень медленно. Магическая руда тоже крайне интересна. Есть ещё камни телепортации, надо выяснить, как они работают. Ну и алхимия как очень весомый довод, получение эликсиров на усиления и восстановление ОЖ, ОМ и ОВ, вот это, можно сказать, задача под номером два. Вопрос только в том, как всё это узнать, не попадаясь на глаза?

Мои размышления прервало движение на горизонте. И судя по всему, это корабль. Да ладно? Меня закинули к началу самых интересных событий? Хотя этого и следовало ожидать. Но надо проверить, значит, кидаем на себя «Сокрытие» и летим на проверку. За пару минут долетев до корабля, приблизил зрение и увидел Безымянного вместе с Горном, Мильтенном, Диего и Ларесом, вся гоп-компания. Ну что ж, я убедился, а что дальше-то? Как мне это знание поможет? Хм... а что, рабочий вариант, попробовать можно. Значит, по нему и работаем, по крайней мере, попробовать стоит. Благо я не думаю, что Безымянный откажется от помощи, причём помощи существенной, а не как обычно.

Пока мне нужно подождать. Расположившись неподалёку, я принялся краем глаза наблюдать за происходящим. Кстати говоря, раз уж я пока вынужден ждать, надо бы посмотреть на свои

характеристики.

Сведения о персонаже.

Имя: Малигос.

Раса: Дракон.

Класс: Дракон Смерти.

Подкласс: не выбрано.

Возраст: 5 месяцев.

Уровень: 180

Опыт: 2209/18100

Очки Жизни (ОЖ): 8715/8715 (850 очков/час)

Очки Выносливости (ОВ): 5290/5290 (850 очков/час)

Очки Маны (ОМ): 8330/8330 (850 очков/час)

Очки Некроэнергии (ОН): 8250/8250 (825 очков/час)

Сила: 498

Выносливость: 529

Ловкость: 465

Интеллект: 833

Мудрость: 850

Харизма: 2

Свободных очков характеристик: 38

Свободных очков таланта: 2

Физическая атака: 872+300 (от предметов)

Магическая атака: 833

Физическая защита: 20,29%

Магическая защита: 23,33%

Склонность к Смерти: 165

Склонность к Свету: 58

Блин, я со своими проблемами и забыл про распределение характеристик. Ну что ж, давайте сначала распределим таланты. Новых не открылось, а жаль, ведь из имеющихся... только три полезны в данный момент: «Стрела Смерти», «Волна Смерти» и «Щит Смерти». Ну что ж, «Стрела» и «Щит» кучу мелких врагов я и «Огненным дыханием» завалю. А что по характеристикам? Сейчас мне нужна скрытность, а при текущем резерве ОМ я могу поддерживать «Сокрытие» около 10 часов, а дальше прощай секретность, значит, нужно будет искать место для восстановления. Можно, конечно, вложить все свободные очки в Интеллект, но, думаю, Мудрость будет полезней, так что всё в Мудрость, итого у нас 926 единиц Мудрости, свыше 12 часов под Сокрытием и 9 часов на восстановление. Можно на непредвиденный случай использовать накопители в браслетах, маны там 40000 ОМ, так что в принципе всё в порядке.

Тем временем, пока я распределял свободные очки и думал над тем, какие артефакты для Вечной Невесты мне нужно собрать, хотя чего тут думать, скорее всего, это артефакты Аданоса, гоп-компания добралась до Ардеи и устроила там заварушку. Вот же черт!!! А Безымянный тот ещё монстр, нарезает орков как жнец пшеницу, троих свалил за каких-то 10 секунд, да и дальше не сбавляет темпа и идёт как нож сквозь масло. Вот орк пытается его располовинить здоровой секирой или как там эта штука называется, а наш главный герой просто резко подскакивает к нему и перерезает горло. Спустя минут 15 орки в панике бегут, и честно говоря, я их понимаю: 4 человека - Лестер куда-то запропастился - за четверть часа убивают около полусотни орков, причём штук 30-35 выносит только один из них.

Закончив с резней, Безымянный занимается сбором трофеев, не стесняясь залезать во все сундуки. Хорошо иметь тепловое зрение, сразу видно - наш человек! А дальше начинается говорильня: герой бегаёт и узнаёт интересующие его новости, получает задания и бежит их выполнять, попутно набивая свою сумку различными травами. Пройдясь по лесу, он вместе с Горном заходит в лагерь повстанцев, тоже мне скрылись, видно за километр и даже вход ничем не замаскирован. А там снова говорильня, но спустя буквально полчаса Безымянный выходит наружу и собирает травы для местного алхимика. Я за это время перелетел на холм, что возвышался над вторым входом в Реддок, и дождался прихода нужного мне человека. Ну что ж, была не была.

- «Какое любопытное занятие для воина - собирать траву,» - раздаётся мой голос в голове человека. Реакция последовала мгновенно, доля секунды - и меч уже наизготовку, а сам воин оглядывается по сторонам.

- Кто здесь?! - не обнаружив никого, он всё же спросил пространство. Его голос я слышал, пусть и с трудом.

- «Твоя совесть!» - каюсь, не удержался, но слишком уж у него серьёзное лицо было в этот момент. К моему удивлению, его лицо исказилось в ухмылке.

- А ты у меня есть? - ну надо же, у него есть чувство юмора. Он мне однозначно нравится.

- «Как видишь, есть. А если серьёзно, то я был впечатлён твоими навыками и потому предлагаю сотрудничество,» - гримаса скептицизма отразила всё отношение Безымянного к сотрудничеству.

- Ага, как обычно, да? Убей 100 троллей, и я дам тебе 200 золотых! Такое сотрудничество меня уже достало! - хм, по игре такое реально происходило, пусть и не в таких пропорциях, но почти. И если, играя ты выполняешь задания практически за опыт, то в реальности... пошлют тебя куда подальше с такими заданиями. Впрочем, мне же лучше.

- «Наоборот, это тебе нужно будет дать 200 золотых, а я убью 100 троллей. Так что в выигрыше останешься именно ты,» - лицо моего собеседника с презрительной гримасы плавно перетекло в удивлённую, а после в подозрительную.

- В чём подвох? Всё не может быть так радужно, - какой, однако, здравомыслящий персонаж мне попался.

- «Подвоха нет, просто расплачиваться я буду знаниями, а знания, как известно - сила. Плюс небольшие услуги с моей стороны, для меня это мелочь, а тебе будет полезно. От тебя же действительно потребуется мелочь: артефакты, причём любые, некоторые материалы, алхимические ингредиенты, магические свитки,» - рожа Безымянного в этот момент кривилась всё больше.

- А говоришь подвоха нет. Ничего, что всё это мне будет самому необходимо? - недовольно высказался герой.

- «О, то есть ты считаешь, что это большая плата за знание, где сидит Ксардас? Ты же его ищешь? Или будет лучше носится по всему миру, собирая урезанные сведения, причём за эти сведения ты также будешь платить, вот только платить уже будешь по принципу «200 золотых за 100 троллей». Так, по-твоему, будет тебе лучше?» - сарказм в моем голосе был очевиден, правда, человек на него не обратил внимание, зацепившись за главное.

- И где же сидит Ксардас? - цепко спросил Безымянный.

- «Так и быть, заплачу тебе авансом. Ксардас сидит в своей башне, в горах Нордмара, немного восточней клана Молота. Правда соваться туда я тебе пока не советую, слишком опасно без нормального снаряжения даже для тебя. Можешь не верить, но спроси у главного орка в Кап Дуне, где Ксардас, он тебе и ответит, что нужно спрашивать не у него, а у шаманов в Гельдерне и Сильдене.» - Задумчивость моего собеседника была видна даже слепому.

- Хорошо, признаю, ты меня заинтересовал. И раз уж ты заплатил мне авансом, то я так полагаю, теперь платить должен я? - уже совершенно серьёзно проговорил человек.

- «Как приятно работать с понимающими людьми. Для начала мне будет достаточно пары артефактов и основ алхимии. Мне не нужны глупые рецепты, меня интересуют принципы

взаимодействия и как из определённого набора ингредиентов получается готовое зелье. Дальше посмотрим по обстоятельствам,» - герой немного подумал, но всё же кивнул.

- По рукам, правда, как я тебе объясню то, чего сам не понимаю? Я сам умею только варить зелья по готовым рецептам. Да и артефакты на дороге не валяются, - хм, логично. Немного осмотревшись, я заметил небольшое свечение магии в пещере неподалёку, кажется, там второй проход к лагерю повстанцев.

- «Недалеко есть пещера, там есть несколько артефактов. А насчёт алхимии поспрашивай алхимиков».

- Случаем не та, которую меня попросили зачистить повстанцы? - с подозрением спросил Безымянный.

- «Она самая, в ней всего несколько ползунов, кучка варанов и горстка гоблинов - ничего, с чем бы ты не справился,» - вот теперь человек был в крайнем изумлении.

- А ты можешь меня предупреждать так обо всех тварях? - кажется, кто-то учуял халяву, впрочем, если он будет исправно платить, я абсолютно не против.

- «Могу, но не весь день напролёт. Часов 10 в день. Если будешь предупреждать заранее, куда пойдёшь, я смогу заранее рассказывать, что там есть,» - я решил всё же подстраховаться на случай непредвиденных обстоятельств.

- Этого более чем достаточно, - удовлетворённо кивнул Безымянный, после чего, наконец, убрал меч в ножны. А потом, набравшись наглости, спросил: - Может, ты ещё знаешь, где мне найти кузнеца? - он явно не рассчитывал на ответ.

- «Знаю, он на ферме, что за обрывом, это южнее Реддока, совсем рядом с дорогой, связывающей Кап Дун и Монтеру,» - полнейший шок - вот что я увидел.

- Задница Белиара, где ты был раньше? - крик души был понятен, проходить игру сверяясь с советами по прохождению гораздо легче.

- «Я не задница Белиара!» - изображаем возмущение. А Безымянный спустя пару секунд согнулся в приступе хохота.

- Сотрудничество с тобой и впрямь выгодно для меня. Да и чувство юмора у тебя тоже есть, а значит сработаемся. Может покажешься уже наконец? - а вот и скользкий момент.

- «Не могу по ряду причин,» - к моему удивлению человек пожал плечами.

- Не буду настаивать, помогаешь - и то хорошо. Тогда сразу ещё пара вопросов... - меня опросили по всем полученным квестам в Реддоке, а также по ситуации в округе, где что плохо лежит, кто где обитает и тому подобное. Я правдиво и подробно отвечал о том, что происходит в округе, также просветил о делах и квестах в Кап Дуне. Проболтали мы около 4 часов, после чего мы разошлись и Безымянный отправился выполнять квесты, предварительно договорившись встретиться здесь же в полдень.

Ну что ж, знакомство можно считать успешным, как и заключение первых договорённостей. Теперь надо додавливать его, сомневаюсь, что за просто так мне отдадут камни друидов и артефакты Аданоса. А значит, нужно что-то весомое. И кажется, я знаю, за что меня сердечно поблагодарят. Взлетев, я отправился к острову рядом с Бакарешом. Что мне там понадобилось? Конечно же доспехи охотника на драконов. Та самая броня, что носил Безымянный до нападения пиратов. Летел я всего час от силы, расстояния тут маленькие по сравнению с миром Эрагона.

Оказавшись над островом, я стал высматривать нежить, вроде именно она охраняет этот доспех. Кстати, надо будет узнать, как тут её поднимают, если она столько лет без подпитки живёт. Наконец, спустя полчаса поисков я увидел энергию смерти, спикировал вниз и сначала внимательно осмотрел нежить. Хм, как интересно, нежить подпитывается напрямую от заключённой внутри души, видимо, несчастного владельца тела. Причём сами скрепы заклинания и управляющие контуры держатся на костях. Правда понять, что за что отвечает я пока не могу, нужны хотя бы основы по некромантии. Ладно, тут уже ничего не узнать, а потому «Цепная молния», парочка ещё шевелится, повторяем. Вот теперь точно всё, приземлившись и убедившись, что никого нет в округе я с облегчением снял «Сокрытие».

Так, а где доспехи? Понятно, что не в кармане у бандита, такое только в игре бывает, это я про бездонный пространственный карман. К счастью, долго искать не пришлось: в сундуке, что находился рядом, чувствовалась магия, а посему я полез туда, и пусть отмычками я не мог, да и не умел пользоваться, зато у меня была драконья сила. Поэтому крышку сундука я просто вырвал, доспеха внутри не было, что меня крайне озадачило, только несколько магических побрякушек да пара свитков с заклинаниями. Пришлось облазить половину острова, прежде чем я нашёл нычку пиратов. Там оказалось ещё небольшое количество как свитков, так и артефактов, плюс 8 склянок с зельями, не считая всякой мелочёвки вроде золотых и серебряных украшений, ну и моя цель визита. Сгребя всё в одну кучу, я принялся смотреть, что мне досталось, спасибо Системе, много это времени не заняло.

Итого мы имеем: 5 колец, 2 амулета, 4 флакона с зельем здоровья, 1 флакон с зельем маны, 3 флакона с зельем выносливости, 4 свитка с заклинаниями. Ну и сами доспехи, кстати, реально стоящие: 85% защиты от физического урона, 30% защиты от магического урона и отдельно 60% защиты от огня, как магического, так и обычного. До завтрашней встречи времени полно, а значит, будем смотреть, как эти штуки работают.

Начнём мы, пожалуй, с колец, их и запороть не жалко, и насколько я помню, в игре их было хоть жопой жуй. Так, одно на выносливость, одно на ману, два на защиту от стрел и одно на защиту от удара. И если с первыми двумя кольцами всё понятно, они просто выступают как дополнительные накопители, правда, почему используется один металл без драгоценных камней, выступающих как самые лучшие накопители, непонятно. Угу, чары закрепляются в самих кольцах с помощью обычных рун, что отлично видны в магическом зрении, а в остальном

всё так же, как и в моём мире. Разве что язык в этих рунах другой, что в принципе понятно, но благодаря своему навыку «Драконий разум» я понимаю его, так что переделать всё на знакомый мне манер можно. А улучшить эти кольца можно?

Оказалось - нет, всё дело в материале. Это была обычная медь, а этот металл сам по себе накопитель не очень, будь, допустим, серебро или золото, можно было бы что-то улучшить, а так нет вариантов. При моей попытке улучшения кольцо просто расплавилось, не выдержав потока силы. Ну да ладно, именно в этих кольцах ничего интересного не было. А вот кольцо защиты от стрел - это уже гораздо интересней. Так, посмотрим, что тут у нас. Как интересно... хотя и практически неприменимо в мире Эрагона. Что делает это кольцо - оно создаёт вокруг тела защитную ауру, что замедляет быстро летящие предметы. Но вот как кольцо это делает? Как ни странно, но кольцо создаёт электромагнитное поле, выступая проводником при пропуске через себя магического электричества, ага, а вот и защита носителя кольца от поражающего фактора. Смотрим дальше... вот руны, отвечающие за подпитку, ну хоть из окружающей среды берет энергию, а не из носителя. Что плохо, в мире Эрагона маны в окружающей среде нет. Так, ну, вроде всё понятно.

Что у нас дальше? Защита от удара... угу... понятно. Любопытно, получается, это кольцо, высасывая ману из окружающей среды, направляет её на укрепление кожи человека, а происходит это просто за счёт потока маны, проходящего через поверхность тела, поток слабенький, но его хватает, чтобы ослабить силу удара, пусть и ненамного.

Переходим на амулеты, один на жизнь, другой на силу. Блин, так даже не интересно... в амулете жизни просто запасается жизненная энергия, что в момент ранения идёт на восстановление здоровья, а амулет на силу просто пропускает ману уже через мышцы, усиливая их.

Поэтому эти кольца и амулеты такие слабые. Из-за чистоты материалов, точнее, их загрязнённости артефакты не могут пропустить большой объём маны, да и самой маны в окружающей среде не так чтобы много. Но, пожалуй, кое-что я сделать могу... потом, надо посмотреть на зелья. Впрочем, я быстро в них разочаровался: небольшой сосуд либо с магической, либо с жизненной энергией. Тогда посмотрим на свитки.

А что... любопытно. Впечатать структуры заклятья в свиток и оставить ключ-активатор вместе с каналом для накачки энергией. Правда, гораздо больше меня заинтересовал пергамент, на котором данный свиток сделан. Это явно не обычная бумага, но вот как её получили, это для меня загадка. Так, вроде бы всё просмотрел... ого, уже ночь на дворе, а значит, нужно отдохнуть. Запас маны из-за постоянного использования как Драконьего Зрения, так и манипуляций маной, ведь моими лапами особо не повертишь маленькие колечки, уменьшился наполовину, а учитывая, что завтра полдня буду тратить ману на «Сокрытие», то лучше перестраховаться. Кстати, я умудрился прокачать навык манипуляции маной аж до 9 уровня.

С мыслями о предстоящем дне я и уснул. Эх, как же давно я не спал... нет, пусть драконий разум и позволяет бодрствовать сутками напролёт, но отдыхать точно нужно, надо бы учесть в дальнейшем. Так, время 7 утра, лучше выдвинуться заранее, вновь кидаю на себя «Сокрытие» и взлетаю, попутно прихватив ящик с доспехом в качестве бонуса и аргумента в предстоящем разговоре. Перелёт много времени не занял, и вот я сижу на памятном холме, где

познакомился с Безымянным, ящик я предварительно скинул на пригорок рядом с городом, где ещё волки обитали, они стали отличным завтраком. Правда, их жалобный вой заставил насторожиться охрану, но никаких действий они не приняли, а вот сбежавший раб сунул нос сюда, чтобы тут же убежать. Неудивительно, когда ты в своей голове слышишь голос, полный предвкушения и безумия: «Еда, вкусная еда, подойди поближе, я проголодался!», а силы воли нет, то любой кинется наутёк, бедный раб аж сам сбежал обратно к ассасину.

Главный герой появился спустя какой-то час. Странно мы договаривались на полдень, а сейчас даже десяти нет. Решив маленько понаблюдать за ним издалека, я изрядно удивился: Безымянный нервничал, чего ранее за ним замечено не было. Видя, что человек не успокаивается, а наоборот всё больше нервничает, я решил не мучать его.

- «Вижу, ты пришёл раньше срока, в чём причина?» - при звуках моего голоса человек вздрогнул, а после сразу расслабился.

- Не верю, что говорю это, но я опасался, что ты больше не появишься, - о как, неожиданно. - Ты не согласишься, но ты практически единственный разумный, что согласился мне помочь, я имею в виду действительно помочь, причём практически задаром. Артефакты, свитки и зелья обычно нужны мне на непредвиденные обстоятельства, а благодаря тебе таких ситуаций не возникало. Так что я в прибыли большей, чем предполагалось, а самое главное, риск для моей жизни был минимален, - ну теперь понятно.

- «Почему же не поверю? Поверю. Я довольно хорошо изучил людей, чтобы знать, чего от них ожидать,» - признаю, тут я маленько слукавил.

- Эм-м-м, ладно. Я принёс то, что ты просил, пока несколько свитков и парочка артефактов, - это уже хорошо, может, даже будет что-то интересное.

- «Отлично, я, кстати, нашёл твою старую броню. Доспех Охотника на Драконов,» - эта фраза заставила Безымянного встрепенуться.

- Где она?! - почти потребовали от меня место.

- «Я перенёс её на холм чуть северней Кап Дуна,» - не успел я договорить, как человек рванул в нужную сторону. Бежал так резво, что мне пришлось взлетать и располагаться на горах, что были чуть выше того холма. - «Она в сломанном сундуке,» - решил подсказать я. Спустя минуту Безымянный уже красовался в своей броне.

- Даже не знаю, как тебя благодарить, - искренне проговорил он.

- «Зато я знаю - камнями друидов,» - увидев, что человек выпучил глаза, я поспешно продолжил. - «Не беспокойся, их не нужно убивать. Если я правильно понимаю, они сами отдадут их тебе. Нужно только помочь им,» - услышав мои слова, герой успокоился.

- Это хорошо, не хочу связываться с магами, - проворчал он. - А что дальше мне делать? - фигу себе, это он у меня спрашивает?

- «Да что хочешь, то и делай, мне без разницы. Просто не забывай о нашем соглашении, мне интересны любые магические вещи, будь то магическая руда, алхимические знания, свитки или артефакты, прежде чем их продавать или использовать, дай мне посмотреть, возможно, смогу их улучшить и вернуть тебе. Единственное, что я точно заберу, это 5 священных артефактов Аданоса. Именно за ними охотятся орки и ведут раскопки везде, где есть руины древней цивилизации,» - я решил сразу открыть карты, ибо мне со стороны Безымянного нужно полное доверие.

- Зачем они тебе? - подозрительность так и прёт.

- «Мне они не нужны. Эти артефакты слишком опасны, их нельзя оставлять здесь. Так что я их передам... нужной личности,» - подозрительность только возросла.

- И что же это за личность? Белиар, Иннос? Или, может, ты их используешь для возрождения Спящего?

- «Как раз чтобы этого не произошло я и должен забрать их. Уж поверь, ни мне, ни данной личности эти артефакты не нужны. Им просто не место здесь, поэтому их и нужно забрать!» - я ходил по краю, слишком много недомолвок.

- Что-то недоговариваешь... - а та, что с шапочкой у Безымянного весьма солидная, впрочем, трудно его в этом обвинять.

- «Конечно недоговариваю, некоторые вещи я не могу рассказать. И именно из-за этих недосказанностей я и открываю тебе сразу все карты. Как видишь, я с тобой честен. Уж поверь, для меня нет проблем собрать все артефакты в течение пары дней, но я не могу этого делать по ряду причин. И нет, я не сваливаю на тебя грязную работу или потому что мне лень. Дело в другом, просто действуя через тебя, я получу больше пользы для себя. А раз уж так выходит, то почему бы и не помочь тебе, и тебе легче, и мне польза. Да и справедливо это будет,» - закончил я. Безымянный думал долго, минут десять, а я любовался выскочившим окном.

Поздравляем! Навык «Драконья мудрость» повышен! Уровень 7 (Пассив).

Мудрость увеличена на 100%, +1 ко всем характеристикам за каждый уровень, +2 к свободным очкам характеристик за каждый уровень, +45% к набору опыта, +10% к репутации с дружественными расами.

- Не буду говорить, что прям верю тебе, но твои слова логичны, пусть и непривычны, - наконец, нарушил молчание он.

- «Я сам это понимаю, но иных ответов у меня нет. Поэтому я буду помогать тебе во всём, пусть советами...» - меня нагло перебили.

- Эти советы уже стоят дорого, я оценил это на собственной шкуре, - высказал своё мнение человек.

- «Тебе видней, и всё же именно от тебя зависит, какой будет моя помощь,» - тут герой подвис.

- В каком смысле?

- «Если хочешь силы - я помогу тебе обрести такую силу, что в твою сторону даже демоны не будут смотреть. Захочешь власти - я помогу тебе её захватить и стать величайшим королём Миртаны. Захочешь славы - я помогу тебе её завоевать, да такой славы, что о тебе будут помнить века. Но учти, у всего есть обратная сторона. Будешь самым сильным - и тебя будут бояться, а значит, могут напасть толпой. Будешь величайшим королём - и тебе будут завидовать, а впоследствии просто устроят переворот. Будешь великим героем - и тебя постараются очернить и лишить твоей славы, ведь герои никому не нужны. Такова человеческая натура, всегда будут завистники и гнилые личности,» - закончил я пространный монолог. На этот раз Безымянный думал гораздо дольше, а я ему не мешал. Я действительно готов был помочь ему всё это осуществить.

Поздравляем! Навык «Драконья мудрость» повышен! Уровень 8 (Пассив).

Мудрость увеличена на 100%, +1 ко всем характеристикам за каждый уровень, +2 к свободным очкам характеристик за каждый уровень, +50% к набору опыта, +10% к репутации с дружественными расами.

Фига себе, вот это неожиданно.

- А если я хочу, чтобы меня просто оставили в покое? - какой интересный вопрос.

- «Год, два, пять лет, десять лет, сколько ты сможешь сидеть в каком-нибудь захолустье? Ты не такая личность, ты не сможешь долго ничего не делать. Это лично моё мнение, как на самом деле, решать тебе,» - и вновь он задумался, а потом неожиданно расхохотался.

Поздравляем! Вы показали человеку на его истинную суть! +1 к Харизме.

- Ты прав, демон тебя побери. Такая жизнь и правда не по мне! Тогда я выбираю силу! И пусть мне все завидуют и боятся! Белиар с ними! Зато жизнь точно не будет скучной! А что делать с этой силой я уж как-нибудь разберусь, - с азартом воскликнул он. Хм, я что-то поменял в каноне? Вроде бы там была или власть, или покой, а тут он выбрал силу. Хотя это я ему их предложил, может, он в каноне об этом просто не задумывался?

- «Как хочешь, тогда у тебя три пути чтобы стать сильнейшим. Путь воина, путь охотника и

путь мага. Каждый из путей достаточно труден,» - я замолчал, давая ему время на раздумья. Впрочем, думал он недолго.

- Воин я и так отменный, охотником быть не хочу, а потому путь мага, - как интересно, когда я проходил эту игру выбирал как раз этот путь.

Поздравляем! Получено новое задание: «Помощь герою!»

Вы решили помочь избранному пройти по пути силы! Покажите ему путь к саморазвитию и добейтесь повышения его уровня на 100!

Награда: 30000 очков опыта, +3 к свободным очкам таланта, +15 к свободным очкам характеристик.

Штраф: нет.

Хм, а какие сейчас у него характеристики?

Сведения о персонаже.

Имя: Безымянный.

Раса: Человек.

Класс: Воин-маг.

Подкласс: Герой.

Возраст: 34 года.

Уровень: 68

Опыт: 4319/6900

Охереть! Вот это я понимаю - человек раскачался! Вот что значит не сидеть без дела! Помнится мне, гвардейцы короля были максимум 34 уровня, а тут при разнице в уровне в два раза превосходство по характеристикам идёт аж в пятикратное! Боюсь представить, чего это ему стоило. Ну что же, будем прокачивать нашего героя.

- «Как пожелаешь, тогда тебе нужно будет готовиться к собирательству, без зелий маны ты не сможешь долго колдовать. Также есть растение Пламеника, как оно выглядит ты знаешь?» - утвердительный кивок. - «Так вот, оно является основным ингредиентом для зелья, увеличивающего ману на постоянной основе. Рецепт есть у любого алхимика, ещё я бы узнал у алхимиков, где растёт такая трава и способ её сбора, ну и как часто она растёт, а ещё...» - разговор затянулся, я объяснял как трудности, так и преимущества бытия магом. Также шёл рассказ о том, насколько полезно собирательство растений и насколько важна алхимия, в принципе она во всех трёх путях важна, но это уже несущественные мелочи.

И вот потянулись дни. Безымянный искал травы по всей Миртане, ну как искал, шёл, куда я ему скажу, благо мне сверху было всё прекрасно видно. Так что путь моего спутника был лёгок и весел, не считая большого количества монстров, но о них я заблаговременно предупреждал. Ну и основных заданий, что герой выполнял ради знаний и продвижения к своей цели. А после трудового дня мы занимались алхимией, и это было для меня действительно познавательно. Каждое растение содержало определённую дозу энергии магической или жизненной, те растения, что в игре использовались для приготовления зелий выносливости были обычными стимуляторами. И алхимия заключалась как раз в том, чтобы выделить этот вид энергии и сконцентрировать в жидкости. Также по моей просьбе Безымянный притащил алхимический стол, который я благополучно упёр в горы и там уже сам занимался исследованиями.

Любопытней всего было с растениями, что накладывали постоянный эффект. Для начала энергия магическая или жизненная в них была сконцентрирована в гораздо большем объёме и была более чистой. Они за счёт «царского щавеля» стимулировали энергию внутри человека, заставляя её пусть и не на много, но увеличиться, то есть царский щавель был катализатором, улучшающим усвоение энергии в организме человека. И я искал способ его замены, уж слишком это растение было редким, и вот долго и упорно, методом проб и ошибок я искал сей ингредиент. В магическом зрении все протекающие реакции и процессы были видны как на ладони, так что мне было намного проще работать, а благодаря системе я узнавал эффект зелья, не используя его на подопытных. И я его нашёл на тридцатый день экспериментов, это оказался не один ингредиент, а несколько порошков - из серы, золота и магической руды. Кстати говоря, магическая руда была просто металлом, через который довольно долго проходила мана. Пусть такой катализатор влетал в немалую копеечку, но данных материалов было всяко больше, чем царского щавеля. А ещё у меня появился навык «Алхимия».

Алхимия: звание Ученик, уровень навыка 10.

Потери при создании зелья сокращаются на 3,33%

Вероятность создать новое зелье увеличивается на 3,33%

Вероятность улучшить известное зелье увеличивается на 3,33%

- «Есть дело на миллион золотых, интересуется?» - сходу начал я во время очередной встречи.

- Мог бы и не спрашивать, что надо делать? - с энтузиазмом ответил человек.

- «Помнишь ты долго упирался, почему я не позволяю тебе просто съедать Царьтраву, Драконий корень, Гоблин-ягоду и так далее? Так вот, я искал замену царскому щавелю. И я его нашёл!» - гордо заметил я, лицо Безымянного вытянулось, а потом стало предвкушающим. Не став откладывать дело в долгий ящик, мы принялись за изготовление зелья. Стоит ли упоминать, что благодаря новому катализатору у нас все получилось?

- «Подожди, это ещё не всё,» - остановил я моего компаньона, когда он намеревался все имеющиеся растения с постоянным эффектом пустить на зелья. - «Есть ещё один мой эксперимент, и если он увенчается успехом, то за эти сведения любой алхимик тебе душу продаст и ещё благодарным останется,» - меня стали внимательно слушать.

- «Итак, обычные зелья - на примере разберём зелье маны - готовятся путём очищения и концентрирования заключённой в растениях магической энергии. Хранится эта энергия в определённых частях растения. Очищается она с помощью обычной дистилляции и фильтрации, а концентрируется благодаря давлению, что нагнетается в одной из колб и проходит по очень тонкой трубке уже во флакон под готовое зелье. Почему тогда из одних растений выходят просто восстанавливающие зелья, а из других стимулирующие развитие магического резерва в человеке? Ответ, как ни странно, прост: дело в качестве и количестве магической энергии. То есть чистота энергии в той же Пламенике составляет условно 0.5 единиц, при алхимической обработке чистота доходит до 0.75 единиц, с концентрацией те же самые цифры. Это я условно ввёл обозначения, чтобы тебе было проще понять. И для сравнения то же самое «растение маны» по чистоте и концентрации имеет показатели 0.1 до обработки и около 0.2 после неё. Исходя из этих выводов я хочу провести эксперимент: из обычных растений маны сделать зелье постоянного эффекта,» - реакцию Безымянного можно не описывать, достаточно сказать, что как только я закончил говорить, он тут же оказался у алхимического стола. В итоге процесс очистки и концентрации пришлось повторять около 5 раз, доза зелья выходила, конечно, маленькой, но сам факт изготовления зелья с постоянным эффектом из обычных ингредиентов. За одно это изобретение мой навык Алхимии увеличился на 5 уровней.

Не забывал я и про артефакторику, и пусть приносимые мне артефакты отличались очень скудным разнообразием, про мои эксперименты этого сказать было нельзя. Достаточно сказать, что Безымянный носил на себе два браслета, амулет, пояс, некоторые части брони и меч, зачарованные мной. Браслет, один золотой, защищающий от удара не на каких-то 10-20 единиц, а на 75, ещё один браслет, серебряный, защищал от стрел на 50 единиц, в амулете хранился запас жизненных сил на 100 ОЖ, пояс с несколькими драгоценными камнями запасал ОВ на аж 200 единиц. Ну а золотые пластины на броне, что крепились с внутренней стороны, дабы не повредились, увеличивал сопротивляемость удару ещё на 100 единиц, плюс меч с серебряным покрытием и драгоценным камнем в рукояти увеличивал силу на 30 единиц. Вот и получался Безымянный таким танком, что не стесняется разбрасываться заклинаниями. За всё это навык Артефакторики дошёл у меня до 12 уровня.

Ну и в довесок, мой компаньон искал по уже моим заданиям любые знания как по алхимии, так и по древней магии. И если с алхимией всё понятно, некоторые знания позволяли улучшать процесс приготовления, то вот с древней магией выходил затык - ну не было в Миртане большого количества знаний о ней.

Кстати говоря, если кто-то считает, что мы только занимались алхимией и собирательством, то нет. Безымянный заглядывал во многие города, уже сейчас он считался лучшим воином Миртаны просто за счёт побед на аренах и убийства самых опасных монстров. Квесты также многие выполнил, добившись признания и вхождения в круг доверенных лиц у орков, вот только делал он это по наводке и заданию повстанцев, вот у них мой компаньон выполнял все задания, что ему давали. А все дело в том, что мой компаньон был ксенофобом, поразительно, но факт. В итоге Безымянный подготовил восстания во всех городах Миртаны, кроме Трелиса. До него он просто ещё не успел добраться, хотя в Неморе был, но по моему совету пока не поднимал их.

А ещё я получил 3 камня друида, вот тут я сразу сказал, что потребуется его помощь. А точнее мне нужно увидеть сам процесс преобразования из человека в зверя и наоборот. Ну что я могу

сказать, это чертовски сложно. Во-первых, камни друидов являются мощными накопителями на 20000 ОМ, что для этого мира гигантская цифра. Из них 5000 ОМ уходит на трансформацию в животное, чей образ, структура и строение записаны в камне, около 100 ОМ в минуту уходит на поддержание облика животного, а по исчерпанию запасов маны до отметки 5000 ОМ камень производит принудительную обратную трансформацию.

Но вот сама трансформация... Полное перестроение клеток под заданную структуру, и как это происходило я не имел ни малейшего понятия. Пришлось моему компаньону повторять, повторять и ещё раз повторять данные превращения. Ответ я искал как в самом превращении, так и в самом камне. И на данный момент единственное, что я смог выяснить так это то, что рунная цепочка в этом камне до дикости сложная, но даже если я смогу её повторить, то придётся узнавать полностью всё строение как человека, так и дракона. Полная анатомическая карта с функциями органов, назначением клеток и так далее вплоть до волос. И я могу с гарантией сказать: один я такое не потяну. К счастью, Безымянный согласился отдать один камень мне, так что, надеюсь, вместе с Укил'Сакаром мы разберёмся с моим перевоплощением в человека.

Также я попросил попадающихся бандитов и грабителей не убивать, только оглушать. Про просьбу Арьи я не забывал. Мой компаньон немного поупирался, но всё же пошёл на этот шаг, а дальше я их связанных забирал себе делать драгонслееров. Так как им дорога была одна, на тот свет, то и моральных переживаний относительно их дальнейшей судьбы Безымянный не испытывал. Первые мои опыты были печальными. Простое вливание моей крови в людей, находящихся под Подчинением, просто выжигало подопытных. Моя кровь сжигала внутренности и энергосистему бандитов подчистую. Разбавляя кровь простой водой, я добился только более медленной смерти. А вот разбавляя свою кровь зельями маны, выдавая её маленькими порциями и контролируя расхождение моей энергии по энергоканалам, я добился уже хоть какого-то результата. Ну, по крайней мере, люди выживали, становились сильнее, быстрее и... агрессивнее. Почти все превратились практически в животных с человеческим обликом, только волевые личности сохраняли свой разум. Со временем мне удалось добиться стабилизации процесса и улучшения усвояемости. Для этого я для начала прогонял ману через тело подопытного, вместе с этим накачивал его различными зельями с очень малой толикой моей крови, а после уже выдавал основную порцию своей крови. Итог получился вполне удовлетворительным, разум жертва сохраняла, лишь становилась чуть-чуть агрессивней, физические параметры увеличивались в 2-3 раза, попутно весьма солидно увеличивался резерв и приобреталась частичная невосприимчивость к огню. Предлагать Безымянному данный вариант я пока не стал. Чем сильнее он будет, тем сильнее будет эффект, так что пускай пока качается.

Тем временем Безымянный уже вовсю осваивался в Трелисе. Ну как осваивался, носился как угорелый от места к месту. Я всё же его просветил о наличии амулета Аданоса в городе, когда он управился с большинством заданий в городе за 4 дня. Мой компаньон выкупил артефакт и принёс мне на осмотр.

- Вот первый артефакт, что ты так просил. Я лично кроме небольшой защиты от магии ничего не обнаружил, - произнёс он на месте встречи.

- «Благодарю,» - ну что ж на всякий случай осмотрим его.

Название: Амулет Аданоса (часть набора Аданоса 5 артефактов).

Класс: Амулет.

Подкласс: Божественный.

Свойства:

Защита от Стихийной магии +30%

Уязвимость к ментальным атакам Аданоса +100%

Поглощение магии из носителя и передача её Аданосу.

Неизвестно.

Неизвестно.

Неизвестно.

Неизвестно.

Твою мать!

- «Брось его немедленно!» - учитывая, что в моём голосе был страх и испуг, Безымянный тут же выбросил амулет под ноги.

- Что такое? - его голос был крайне озадачен.

- «Этот амулет - ловушка для идиотов. Тот, кто польстится на его защитные свойства, лишится магии и может стать рабом Аданоса. И это только то, что я вижу, а есть ещё свойства, и навряд ли они будут хорошими,» - блин, а Аданос точно не демон? Герой даже отступил на пару шагов от амулета и с опаской косился на него.

- А раньше ты о такой подставе не знал? - тоже со страхом проговорил человек, видимо, представил себе свою возможную судьбу.

- «Если бы знал, предупредил бы. Для меня самого открытие о такой подлянке,» - надо будет изучить этот амулет отдельно.

- Обалдеть, а ты, оказывается, не обо всём знаешь, - несколько сконфуженно ответил Безымянный.

- «Обо всём знают только несколько личностей, и делиться своим знанием, уж поверь, они не хотят. По поводу амулета - для меня и впрямь некоторые его свойства откровение. Надеюсь, теперь возражений относительно изъятия артефактов Аданоса нет?» - человек только отрицательно покачал головой. На этом разговор, собственно, и завершился.

На следующий день Безымянный поинтересовался, чем ему дальше заниматься? Вопрос был логичным, знания по магии в Миртане были собраны если не все, то большая часть, растения также собраны, места с сокровищами ограблены и города были почти все посещены, за исключением только Венгарда и Готы. И если в столицу человек не хотел соваться сам, так как политика Робара II его не сильно заботила, а помогать ему выкарабкаться не хотелось, то в крепость Паладинов не рекомендовал соваться уже я. Во время одного перелёта я заглянул в Готу, с высоты, разумеется, и то что там я увидел мне сильно не понравилось. Если во всяких развалинах и пещерах обитала нежить в виде обычных зомби со скелетами от 100 до 200 уровня, а Безымянный недавно достиг 112 уровня, то вот в Готе... мало того что нежити там было не десятков и даже не два, а около трёх сотен неживых, так там ещё присутствовали мёртвые рыцари и паладины, отличались они в первую очередь доспехами и уровнем, что доходил до 350, в довесок было 5 личей 400 уровня, ну из тех, что я увидел. И на десерт венчало всё это великолепие тушка 500 уровня за 3 метра ростом, с симпатичными крылышками и рогами, демон, короче. В общем, соваться туда себе дороже, даже несмотря на лежащее в Готе кольцо Аданоса и камень телепортации.

Кстати говоря, о камнях телепортации, очень любопытные артефакты. Мощные накопители объёмом на 15000 ОМ, исписанные рунами по самое «не могу» и опирающиеся на что бы вы думали? Обычную трёхмерную систему измерения. Копировать или воссоздать мне также пока не под силу, но сам принцип работы, это... чуть ли не божественный уровень. Между прочим, материал, из которого сделаны эти камни телепортации, тот же самый, что и для камней друидов, что наводит на мысли об одном создателе. Парочку таких я себе также выпросил, благо они иногда попадают не по одному на город.

В общем, опустив подробности, путь Безымянного лежал в Варант, обширную пустыню на юге, там тебе и храмы Древних, и куча каменных табличек со знаниями о магии, и маги, активно практикующие, и два артефакта Аданоса в храмах, и нежити прилично для тренировки, короче много интересного. По пути прирезав бандитов в компании одного бывшего паладина — что иронично, бандитов также возглавлял бывший паладин — и, забрав у последнего очередной огненный кубок — по сути, обычные накопители, переделанные под божественную энергию и выступающие фильтром для улучшения усвояемости этой энергии человеком, именно с них я скопировал фильтрацию для зелья, подготавливающего для драконицизации - Безымянный по прибытию в Варант сразу же напоролся на Диего. Немного пообщавшись со старым другом и выполнив пару заданий, мой компаньон наткнулся на мага воды Риордиана, узнав некоторые тонкости обращения с магией, он решил проводить его к кочевникам, а мне хотелось кое-что сделать, точнее проверить один факт из канона.

- «И куда держите путь?» - связался я с ними двоими сразу, когда они достигли каньона. Как обычно я расположился на горе.

- Что? Кто здесь? - сразу заозирался маг, а Безымянный немного удивился.

- Судя по поведению Риордиана, ты с ним тоже разговариваешь, зная тебя, есть какая-то причина, - озвучил герой свои мысли для водника. - Успокойся, маг, этот голос пусть и неизвестно кому принадлежит, но он помогает мне на протяжении всего моего пути в Миртане. И я ему доверяю, так что свою подозрительность засунь в одно место. - О как! Не ожидал такой поддержки.

- «Причина действительно есть, и заключается она как раз в магах Воды. Они наиболее здравомыслящие среди всех магов Миртаны, да и тебе пригодится их помощь,» - говорил я не скрываясь.

- Может, хватит говорить так, словно меня нет! - некоторое раздражение проскочило в словах мага.

- «Не беспокойся, про тебя я не забыл. Но прежде, чем начать разговор, внимательно посмотри на этот амулет, он лежит чуть южнее на холме, прямо на сундуке.»

- Поверь, лучше сделать так, как он просит, я, по крайней мере, ни разу не разочаровывался, - добавил Безымянный. Учитывая, что авторитет у главного героя Готики среди знающих людей был о-го-го, то Риордиан всё же последовал его совету.

Пройдя до нужного места и наткнувшись на тушку местного динозавра, что стал моим обедом, особо герой не удивился, а вот маг озадачился, хотя быстро переключился на амулет, всё же магией от него фонит на километр. Какое-то время водник молча рассматривал амулет, производя слабые манипуляции маной.

- Поразительно, амулет обладает отличными защитными свойствами, не исключаю, что он создан очень могущественным магом с божественной помощью! - наконец сказал маг.

- «И кроме защитных свойств ты ничего не видишь?» - с сарказмом спросил я. После моих слов Риордиан нахмурился, но, видя серьёзное выражение лица Безымянного, принялся за более внимательный осмотр. Осматривал на этот раз маг гораздо более внимательно и намного дольше.

- Не могу понять! Мне с трудом удалось найти одно хорошо замаскированное действие амулета, но что оно именно делает не знаю! - сдался спустя полчаса маг воды.

- «Я бы удивился, если бы понял. Это ментальная магия,» - видя непонимание на лице, можно так сказать, коллеги, я всё же пояснил. - «Магия Разума, по-другому, она позволяет читать мысли, заставлять делать что-то против своей воли и так далее. В данном случае носитель амулета почти полностью открывает свой разум создателю амулета - Аданосу. И бог может сделать с носителем что угодно вплоть до того чтобы сделать из него раба. А ещё помимо этого есть такая вещь как откачивание магии и... поглощение души,» - мрачно закончил я. На это свойство я наткнулся случайно, активировав духовное зрение, и какого же было моё удивление, когда я увидел там больше десятка тысяч душ! Вот когда я увидел это, тогда я и понял, почему меня попросили забрать эти артефакты, ведь это же чудовищное количество энергии, я молчу про недоступные моему пониманию вещи. А они обязаны быть! Не может быть всё так просто.

- Что?! - закричал маг. Безымянный в шоке молчал.

- «А ты думал, боги добрые, белые и пушистые? Нет, эти артефакты - крайне опасная вещь, подозреваю, именно из-за них были уничтожены древние, а храмы на деле построены для защиты мира от них,» - мои выводы были подтверждены системой, добавившей мне целых 5 единиц к Интеллекту.

- Если всё это действительно так... эти артефакты надо уничтожить! - со сталью в голосе принял решение маг.

- «А по-твоему, чем мы занимаемся? Только нужно не уничтожить, а нейтрализовать. Уничтожение даже одного артефакта приведёт к мощнейшему выбросу энергии, и как бы вам не повторить судьбу древних,» - это, конечно, мои размышления, но... они правильные, что подтвердила система, ещё +3 единицы к Интеллекту. - «И вот тут я и прошу тебя помочь Безымянному. Как бы он ни был силен, в одиночку такое никому не осилить!» - это не игра, где всё можно делать одному. - «От тебя будет достаточно поделиться знаниями о магии и сопровождать его в пути, правда, мантию придётся сменить. Взамен я покажу вам настоящую магию, а не тот идиотизм, что вы сейчас используете!» - и чтобы вы думали? Согласился как миленький, я получил прибавку к Харизме и двух очень жадных до знаний учеников. Но я об этом не жалел.

Внимание! Получено новое задание: «Обучение магии!»

Обучите основам магии как минимум 5 магов этого мира, в дальнейшем они сами обучат остальных магов.

Награда: 10000 очков опыта, +20 к свободным очкам характеристик.

Штраф: продолжение падения магических искусств в Миртане.

Дополнительные задачи: 1000 очков опыта, +5 к свободным очкам характеристик, за каждого нового ученика.

И вот уже не один герой, а целых три... откуда третий? Так Диего также был завербован, пусть я и не открылся ему, но он присоединился к вновь собирающейся гоп-компании. А дальше потянулись дни обучения магии. Для меня, если честно, было шоком узнать, что стандартный набор заклинаний, создание свитков и простейших артефактов, причём по готовым шаблонам - это предел магов для этого мира. Пришлось давать направляющего пинка... опять. В общем, я им дал рунный алфавит, что сам получил от Укил'Сокара, и показал принципы действия заклинаний и пару нехитрых приёмов как создавать заклинания и артефакты. Дело сдвинулось с мёртвой точки, два мага уже есть. Третьего нашли неподалёку от Лаго, друид Шакиор Лев Пустыни, в самом Лаго благодаря красноречию Безымянного был уболтан хозяин города и отпущен Ватрас, ещё один маг Воды. Немного обучения - и вот четыре начинающих, но весьма грозных мага вломились, а по-другому не скажешь, в Бен Сала. Заручившись поддержкой местного отряда орков — только для прикрытия, не более - эта четвёрка пошла с радостью тестировать созданные ими заклинания на выбравшейся из открытого храма нежити. Часть из которых я честно себе скопировал, да и вообще принимал активное участие в создании заклинаний. Итого в арсенале были следующие заклятья: школа Огня: «Огненный шар», «Взрывной огненный шар», «Огненное копье», «Стена огня», «Огненный щит», «Огненная плеть»; школа Воды: «Ледяная стрела», «Ледяной щит», «Ледяной залп»; школа Земли: «Каменный щит», «Земляные шипы»; школа Воздуха: «Воздушный щит», «Воздушный толчок»,

«Лезвие ветра», «Сфера давления»; школа Света: «Светляк», «Малое исцеление», «Изгнание зла». Последние заклятья исключительно моя заслуга.

Получив море благодарностей и золота на дорожку, эти деятели, отправив орков куда подальше, по моей наводке принялись потрошить храм на предмет новых знаний. И пусть знаний было немного, но они были весьма полезные, особенно для магов, только-только понявших принципы работы заклятий. Результатом стали заклинания: «Воспламенение», «Заморозка», «Ледяной взрыв», «Оковы Земли».

А дальше они пришли в Бакареш, где навели шороху. Их поначалу пытались завербовать к служителям Белиара, но Тёмных магов послали, а чтобы не лезли показательно разобрались с племенем диких орков, что сидели на побережье. Когда за минуту 50 орков отправляются в мир иной, это впечатляет. И вот эта гоп-компания идёт к храму Аль-Шедим, попутно вербуя Кроноса, ещё одного мага Воды и гарантируя мне выполнение задания. Уже на пути к храму произошёл сюрприз: отряд Безымянного догнала тройка магов, что сбежали из Бакареша и... попросили взять в ученики. Как оказалось, это были молодые маги, которых не слишком устраивало служение Белиару, вот они и сбежали. Естественно, никто их гнать не собирался, а благодаря по-тихому утащенным ими свиткам из Бакареша были созданы ещё пара заклятий: «Разряд молнии» и «Цепная молния». Кстати, меня представили как могучего мага древних, что давно умер, но дух отказался уходить за грань и остался помогать всему роду людскому, эту версию с каменным выражением лица выдал Безымянный, внутренне покатываясь со смеху, я был недалёк от его состояния.

Непосредственно около храма были встречены Сатурас и Миксир, после демонстративной зачистки руин за пару дней маги Воды прониклись и тоже принялись за обучение, и пока я учил новых магов, оставшиеся облазили все руины, нашли ключи от храма, залезли в каждый сундук, открыли храм, зачистили его, грохнули всю нежить, по-тихому передали мне Мантию Аданоса и... принялись дальше потрошить храм с руинами в поисках знаний. Я немного ошалел от такой жажды знаний, впрочем, вспомнив реакцию Проклятых на нормальную магию, я сообразил: все маги фанатики до знаний об этой самой магии, главное - показать что-то новое. После тотального разграбления был организован совет, где разбирались новые заклятья, анализировались знания и принимались решения о дальнейших действиях.

Меня уже несколько напрягало столь долгое нахождение в этом мире, по Арье я за три месяца уже изрядно соскучился, поэтому с моей подачи было принято поступить так. Безымянный, достигший уже 135 уровня, что меня радовало, вместе с магами из Бакареша, Кроносом и Миксиром отправились выворачивать наизнанку храм у Мора Сул, а также попутно взять и притащить мне на обучение Мердариона и Нефариуса, если получится, вербуя ещё адептов для обучения, благо поисковый амулет для магов мы смогли смастерить. Остальные топают до перевала в Миртану, где строят Академию Магии, благодаря магии это не было проблемой, и обучают магическим наукам любого желающего, а тем временем Шакиор Лев Пустыни идёт к своим коллегам-друидам и также тащит ко мне на обучение. Халявный практически опыт я упускать не собираюсь.

В итоге всё прошло как по нотам. Академию достроили как раз к возвращению из пустыни Безымянного, тот притащил аж 6 магов помимо магов Воды, ну и корону Аданоса, конечно, в это же время Шакиор притащил друидов Поргана, Рунака и Торна. Было решено утвердить название Круг Магов и заявить о себе миру, заявить весьма забавно, кстати: очистить Готу от

нежити. Учитывая, что на данный момент в Круге состояло 18 магов, да плюс сам Безымянный, это реальная сила. Но по моему совету мой компаньон сначала заскочил в Нордмар, где забрал из гробницы Акаши кольцо Аданоса и свистнул у Мильтена огненный кубок. Попутно притащил ко мне магов Огня из Реддока, Окары, Неморы и Гельдерна. Итого: 23 мага.

И вот вся эта честная компания за пару часов выносит всю нежить в Готе, демона вынесли за минуту. Который раз убеждаюсь, что толпой можно и архидемона загасить. Забрав телепорт в столицу, Безымянный телепортируется туда, отправляет на тот свет почти всех орков в городе, окончательно убеждается, что король Робар II полный идиот, так как он предпочитает сидеть на месте и не рыпаться, авось всё само рассосётся. Плюнув в морду этому имбецилу, герой телепортируется в Монастырь, освящает огненные кубки и... несётся обратно в Немору, оттуда ближе всего к Академии Магии.

Орки и ассасины недовольные появлением новой неподконтрольной им силы, быстро нагнали солдат и принялись штурмовать Академию. Хотя маги заявили о своём нейтралитете. Вот только строили её по моим советам, так что высокие крепостные стены в два метра толщиной и десять в высоту, несколько башен, откуда для магов всё перед глазами и бей куда хочешь, узость прохода, сама Академия наполовину вмурована в скалы, да плюс сотня лучников из странников, что пошли за друидами... В общем, ни наскоком, ни штурмом взять крепость не смогли, а тут ещё и Безымянный с тылу вернулся и начал нести доброе слово «Огненным шаром», увидев пришедшую помощь, маги Круга тоже начали раздавать оркам лучи добра и счастья. Итогом стал полный разгром нападающих, Безымянный, не будь дураком, воспользовался этим и, заручившись поддержкой магов и повстанцев, быстро освободил города Миртаны от орков, ну и отдал огненные кубки... магам. Ибо паладины так же, как и король ничего не делали. Ну и наконец-то Безымянный получил 168 уровень, тем самым выполнив моё задание «Помощь Герою!»

Правда, вышла накладочка одна, те три сбежавшие из Бакареша мага были засланными казачками. И хотя двое из них реально сменили сторону, один был фанатиком до мозга костей. Так вот, эта падла выкрала из сокровищницы все знания, что скопил Круг Магов и самое главное — Артефакты Аданоса! Эта сволочь почти добралась до Бакареша, намереваясь отдать артефакты Белиару, когда я догнал его и всадил подряд 5 Стрел Смерти, после чего забрал Артефакты Аданоса и вернулся в крепость Круга Магов.

- «Вот, собственно, и всё, пора прощаться, друзья мои!» - начал я свою прощальную речь, когда по моей просьбе все маги вышли на склон горы рядом с Академией.

- Как? Почему? Что мы не так сделали? - посыпались с разных сторон вопросы от всего Круга Магов. Молчали только Безымянный и Ксардас, последний, кстати, сам пришёл и попросил взять его в ученики.

- «Моё время в этом мире подошло к концу. Да и нечего мне больше вам дать. Вы встали на путь истинных магов, что плюют в лицо богам, полагаясь только на свою силу. У вас есть все необходимые знания для дальнейшего совершенствования,» - продолжаю нести пафосную чушь, и только Безымянный понимает, что я так скомкано прощаюсь.

- А что с артефактами Аданоса? - задал вопрос Ксардас.

- «Они покинут этот мир вместе со мной,» - успокоил я его.

- Ну что же... - вышел вперёд Безымянный. - Прощай, мой друг. Не исполнишь последнюю просьбу?

- «Смотря какую, но я постараюсь,» - с улыбкой ответил я. Пусть я и оставался под Сокрытием, но все уже поняли, что лёгкое марево воздуха метрах в 20 от них и есть я.

- Скажи хоть своё имя, мы оставим его для потомков, - маги согласно закивали.

- «Я...» - только я хотел сказать, что не могу, как услышал довольный голос Вечной Невесты.

- «Можешь показаться, сейчас это уже не имеет значения,» - прошелестел в моей голове шёпот моей госпожи.

- «Хорошо, я даже покажусь, но сразу скажу, просьба заклетьями не кидаться!» - люди слегка удивились... ненадолго, я снял заклятье Сокрытие.

Перед шокированными магами предстал тридцатиметровый дракон, покрытый блестящей в лучах солнца синей чешуёй. Оху*****е людей было понятно, как и Безымянного, что лично сталкивался с драконами, правда с мелкими, максимум 10 метров в длину и к тому же не особо красиво выглядящими. А тут в три раза больший дракон, прекрасно сложенный и выглядящий куда более приятно. Сам мой вид внушал здоровое опасение.

- Ты дракон! - спустя пять минут шока пришёл в себя Безымянный. - Но ведь они служат Белиару!

- «Верно, я дракон. Моё имя Малигос. Но я не из этого мира и служу я Вечной Невесте, это само воплощение такой силы как Смерть. Есть несколько таких сил: Огонь, Вода, Воздух, Земля, Порядок, Хаос, Тьма, Свет, Жизнь и Смерть,» - я не стал мучить их вопросами времени и пространства, сами додумают когда-нибудь. - «Именно ей я отдам эти артефакты, ибо души нужно вернуть в круговорот перерождения.»

- Не думал, что мне будет помогать дракон, - задумчиво проговорил Безымянный.

- «В нашей изменчивой вселенной всё возможно. Прощайте, друзья, рад был со всеми вами познакомиться!» - и уже обращаясь к Вечной Невесте: - «Госпожа, я готов!»

- Прощай, мой друг! - сказал напоследок человек перед тем, как меня поглотила вспышка света.

- «Молодец, я довольна. Но прежде, чем ты отправишься обратно, я хочу показать тебе

результаты твоей работы,» - не успел я удивиться, как перед глазами замелькали картинки будущего.

Круг Магов, что был создан при моём активном участии, процветал. Маги со всех концов мира стекались в Академию для обучения. Робар II снял барьер только спустя пару месяцев после окончания моего пребывания в мире. Трусость короля обрушила и так небольшой авторитет Робара II, всё больше людей стекались под руку Круга. С их посильной помощью орков окончательно выдворили из страны, хотя небольшая часть осталась, также признав над собой власть Магов. Ассасины так и не смирились со своим поражением и решили взять реванш, война долго бушевала на просторах пустыни Варант, спустя столетие, видя своё поражение, Тёмные маги призвали на помощь Белиара. Однако маги Круга выстояли, благодаря своим знаниям они смогли запечатать силу бога в его же мире. Иннос... в тот же момент просто исчез. Позже маги выяснили, что это был один и тот же бог. В итоге Круг Магов стал править всей Миртаной. Безымянный занимает почётную должность Высшего Архимага, руководя Академией и страной, и пока есть такой мудрый правитель, Миртана будет процветать.

<http://tl.rulate.ru/book/32540/704396>