

"С точки зрения класса ее уровень демонической энергии выше, чем у меня, но ее телу не хватает, но все же оно достойно восхищения; она, должно быть, прошла строгую физическую подготовку и укрепление. Не то, что сделали бы многие дьяволы."

Я думал в своей голове.

Она была довольно сильна среди сильнейших игроков высшего класса.

"Я довольно скоро отправлюсь в Девять Королевств. А пока, когда я уйду, осмотрите Фуэриг и границы с демилитаризованной зоной с Падшими".

- сказал я ей, на что Грейфия кивнула. Поскольку она присматривала за Фуэригом и моей территорией, я мог быть уверен, что они в безопасности.

Вскоре я должен был отправиться в Девять Королевств, и моей главной целью было добраться до Хелы, которая находилась в Хельхейме.

Единственным способом для меня попасть в Девять Миров было пройти через Драконию Деус и найти портал, который соединен с Хельхеймом в Драконовом Деусе. Если мне повезет, я смогу найти его относительно быстро.

Я немного изучил Девять Миров, они были огромными взаимосвязанными пространственными мирами, созданными из девяти миров Асгарда, Ванахейма, Альфхейма, Йотунхейма, Свартальфхейма, Нифльхейма, Муспельхейма, Мидгарда и Хельхейма. Были также некоторые второстепенные царства, такие как Нидавелир.

Иггдрасиль, мировое древо, которое соединило их всех.

Асгард был домом для боевой расы Озиров, которая правила всеми Девятью Королевствами. Ванахейм был домом для ванов, расы с огромным талантом в магии и колдовстве. Етунхейм - это замороженный мир, населенный ледяными гигантами. Муспельхейм, вулканический мир бушующего пламени под властью Огненного гиганта Суртра. Альфхейм является домом для Светлых эльфов, особой породы эльфов с высокой склонностью к светлой магии.

Нифльхейм - родина бесконечного холодного, ледящего тумана. Свартальфхейм, в настоящее время мертвый мир, был разрушен древней войной между королем Борром и королем темных эльфов Малекитом. И, наконец, маленький мир Нидавелир, где проживает несколько племен гномов.

Некоторые могут не различать Мидгард и Землю, но на самом деле это были разные места. Мидгард был плоскостью, которая вечно находилась в эпоху викингов. Почти все эйнхерии, которые начинали как смертные, были отобраны из Мидгарда. Можно сказать, что это было похоже на фабрику для солдат, которая снабжала Асгард своими армиями.

Я телепортировался к Драконьему Божеству, в Норвегию. Я не утруждал себя осмотром; здешние люди все еще были за пределами примитивной культуры и едва ли представляли для меня какой-либо интерес.

Я немедленно применил заклинание для поиска пространственных возмущений, для поиска туннеля в Хельхейм. Я спешил, так как больше не мог затягивать это дело из-за чрезвычайно высокой напряженности в Асгарде.

"Вот так".

- пробормотал я, когда мое заклинание обнаружения, наконец, обнаружило что-то в нескольких милях от моего текущего местоположения.

Мне также нужно было быть осторожным, потому что два человека могли легко почувствовать, как я вхожу в Хельхейм. Одним из них был Один, поскольку Бог-король обладал абсолютным контролем над Девятью Царствами и мог легко обнаружить, если кто-то входил.

Вторым, еще более проблематичным, был Хеймдалль. Он был всевидящим Богом, непосредственно связанным с источником Девяти Миров, и его восприятие было даже выше, чем у Одина. Ускользнуть от его Всевидящих глаз было бы весьма проблематично; к счастью, прямо сейчас он должен сосредоточиться на Хеле и ее армии, и с небольшим количеством магии сокрытия все должно быть в порядке.

Я отправился на поиски пространственного туннеля, ведущего в Хельхейм. Удивительно, но я нашел его довольно быстро, и он был защищен несколькими мощными охранными заклинаниями и даже магическими образованиями по всей площади.

Первое, что мне было нужно, это разрушить магическую формацию, но это было сделано довольно быстро, так как я сделал это с помощью грубой силы, так как формация была слабой и грубо выполненной. После того, как я закончил с этим, я перешел к защитным заклинаниям, которые блокировали вход в пещеру, где находился пространственный туннель.

Мастер Магии Озиров соответствующим образом применил эти заклинания в Магии Озиров. Эти оказались более проблематичными. Чтобы разрушить их, потребовалось бы некоторое время, но с помощью Архитектора я мог легко найти слабые места в защитных заклинаниях и барьерах над входом в пещеру, разрушить барьеры и войти в пещеру всего за один час.

После этого я вошел в пещеру и быстро нашел портал, который находился в самой глубокой части подземного лабиринта.

Я вошел в портал и довольно скоро оказался в Хельхейме.

"Черт возьми, это место даже хуже, чем Подземный мир".

- пробормотал я, оглядываясь по сторонам.

Небо было темно-черным, совсем как смерть. Воздух здесь был пропитан ароматом гниющей плоти и крови.

Это была настоящая дыра, царство мертвых.

Мне нужно было как можно скорее найти Хелу и заключить с ней сделку или что-то в этом роде, поскольку я понимал, что мои заклинания сокрытия не могут длиться вечно, и рано или поздно их обнаружат Один или Хеймдалль, и тогда мне будет хреново.

"Найди Хелу, привлеки ее на мою сторону и отправляйся в Подземный мир с ее армией как можно скорее. Тем не менее, если Один решит изгнать ее и лишить ее божественности, тогда она вернется к Высшему классу, поскольку она получила свою божественность, когда достигла Высшего класса. Но у Озиров есть врожденная способность пробуждать божественность; естественно, я читал, что это сделал Один, но из нынешних асгардцев почти никто не достиг такого подвига."

Я думал в своей голове.

Тем не менее, я спешил; судя по последним сообщениям, которые я получил, враги Асгарда, а именно Лауфей и Суртр, уже начали выдвигать свои армии против Всеотца. В то время как Малекит все еще скрывался в темноте, надеясь нанести удар, когда Один будет наиболее слаб.

По правде говоря, после того, как я уговорю Хелу присоединиться ко мне, мне на самом деле все равно, что будет с Асгардом, хотя некоторые из их технологий, магии и сокровищ слишком ценны для меня, чтобы игнорировать их.

Может быть, я украду их и допущу хаос.

<http://tl.rulate.ru/book/53601/2703637>