

Опустило меня, когда я начал жевать яблочные косточки. Выплюнув их и посмотрев на полусгрызанный хвостик от яблока, я сделал несколько глубоких вдохов. Хера себе, как меня проняло. И это не удивительно. Тут то же самое, как если бы ты очнулся в незнакомой больнице, а на твоей груди неизвестно откуда возникло несколько резанных шрамов. Мысль, что тебя вскрывали и рылись в твоих внутренностях, никого не оставит равнодушным. У меня, кажется, было 12 яблок? Возьму ещё одно.

Так... какие выводы можно сделать? Меня перекинули в другой мир, омолодили и дали знания языка. На случайность ну никак не тянет. Однако, никакой встречи с богом у меня не было, на месте появления, не считая Сионы, тоже никого, и в статусе нет никаких почтовых сообщений. Странно. Это всё очень странно. С призвателем что-то случилось? Или я оказался не там, где планировалось? Или же всё идёт, как надо? Кто-то из богов развлекается, мол, закинул муравья в новый аквариум и смотрит, как он себя поведёт? Куча вопросов и ноль подсказок, но искусственное воздействие тут чётко прослеживается.

Хм... искусственное? А что, если... это работа неосознанной сущности? Монстры же тут респятся по некой автоматической воле - на поле я это уже оценил. Может и меня перекинуло аппаратно с автоматическим добавлением знаний для повышения коэффициента выживания? Но, зачем тогда меня молодить? Непонятно... но... если это что-то подобное, то подобные случаи должны быть людям известны. Если, конечно, это не из тех функций, что активируется раз в сто лет. Надо будет спрашивать людей, бывали ли случаи появления людей из ниоткуда... но сделать это надо ненавязчиво, так, между делом. Мало ли, вдруг на таких вообще охотятся?

Ой... снова сгрыз хвостик от яблока. Скинув огрызки яблок в урну, я задумался, насколько сильно в меня вшили местный язык? Я открыл записную книжку, поднёс к ней ручку и закрыл глаза. Надо отвлечь мозг. Какие существуют простые числа? 1, 3, 5, 7, 11, 13... угу, теперь пишу своё имя. Написал. Не по-русски. Теперь старательно вывожу текст именно русским языком. Получилось.

Что ж... похоже, новый язык в меня вшит на уровне «по умолчанию», но родной я не забыл. Собственно, это не проблема. Наоборот, без этого мне бы тут пришлось очень тяжело. Остаётся только в этом не запутаться.

Ладно, пока что у меня нет никакой информации, чтобы получить больше ответов. Сейчас нужно изучить аквариум, в который меня закинули. Я вновь открыл книгу и начал её читать.

Прошло 2 часа.

Я закрыл вторую книгу. Если отфильтровать не относящиеся к делу факты, мнения и комментарии писателя, который при написании позволял себе лишнего, книги о прошлом оказались не особо информативными. Закончив делать выписки в записную книжку, я посмотрел, что получилось.

Мир Рагнарёк - это мир на краю гибели. Если верить легендам, все началось с долгой и кровопролитной войны между богами, людьми и демонами. Но все изменилось, когда стало

понятно, что это война приведёт всех к гибели, где не будет победителя, и было заключено великое перемирие. Этот мир, который обошёлся слишком дорого каждой стороне, продлился всего 1000 лет. Люди позабыли свои прошлые ошибки, среди которых вновь взошли зёрна высокомерия и эгоизма. Но затем что-то пошло не так. Появились сообщения о том, что во всех уголках мира начали нападать ужасные монстры. В некоторых местах послабее, в некоторых по сильнее, но бедствие обрело характер мировой катастрофы. С тех пор все три стороны ведут вечную войну с монстрами, в которой не видно никакого просвета.

Маловато, но для введения сгодится. Если я ничего не путаю, в городе Юно есть огромная библиотека. Надо будет туда завернуть. Вдруг получится узнать, что из себя представляют эти боги и демоны, а заодно на почве чего у них была грызня.

Дальше у нас История Рун Мидгарда.

Посмотрим, что тут... хм-хм... конкретно эту страну люди основали спустя 472 года после великой войны. В дальнейшем по факту было зализывание ран, не ввязываясь в особо тяжкие конфликты. Так продолжалось до одного особо тяжкого события, произошедшее при правлении предыдущей королевской династии. Король Шмитц Вон Вальтер был подозрительным и безумным правителем. Жадность и жажда власти его не имели границ. Пронтера, изначальная столица Рун Мидгарда, испокон веков служившая домом для правящей семьи, показалось ему слишком маленькой и недостойной его персоны, и он приказал воздвигнуть новый, более величественный город - Гластхейм...

СТОП, ЧТО?!

Я ещё раз вчитался в название. Гластхейм? Тот самый Гластхейм?! Э-э-э... так, что там дальше...

Несмотря на жалобы подданных монарха на слишком высокие налоги, возникшие из-за столь грандиозного строительства, новый дворец был построен под огромной горой Мьёлнир, названной в честь легендарного оружия бога Тора. На строительство ушло более пяти лет, в течение которых недовольство населения возрастало, а помешательство владыки всё сильнее усугублялось. Как только королевская воля была исполнена, вся правящая династия переехала в свой новый дом, отдаленный от страны и её забот, и объявила Гластхейм новой столицей.

Хм... сколько простоял Гластхейм не указано, но, в 528 году, после основания Рун Мидгарда, началось вторжение монстров. Даже под столицей образовалось крупное подземелье с особо опасными монстрами. Люди далеко не сразу поняли степень опасности, которые они несут, а вот у Шмитца возникла великая по своей задумке идея. Видя, что монстры всё время возрождаются, он захотел того же. Бессмертия.

Сходивший с ума Шмитц Вон Вальтер, неудовлетворённый своим бранным телом, начал проводить самые разные эксперименты, не отягощаясь моральными рамками. Мечтая о бессмертии, он дошёл до того, что попытался принести в жертву демонам свой народ. Приближённые к власти, давно заподозрив в неясности ума своего короля, подняли восстание, которое возглавил Гренхольм Вон Гаеболг, который свергнул тирана с престола в 529 году. Повстанческие войска Гренхольма разгромили королевскую армию, препятствующую входу в Гластхейм. Войдя во дворец, ополченцы встретили орду демонов, вызванных безумцем

из Нифльхейма, мира мёртвых. Многие солдаты погибли жуткой смертью в борьбе против злых сил, но, в конце концов, цена за победу была уплачена. Оттеснив предавшего народ монарха в одну из башен замка, люди ужаснулись от безумства Шмитца, чьё тело было деформировано демонами, в попытке придать ему бессмертие. Из-за неопишемого ужаса и паники, было принято решение запечатать башню.

Дальше для людей настали тяжёлые времена. Из-за экспериментов короля, канализация Гластхейма сама превратилась в подземелье со своим набором монстров, а сдерживание двойного подземелья стало очень тяжёлым испытанием для людей.

Спустя несколько месяцев, Капитан Уорд, один из возглавлявших восстание, распечатал башню пленного короля и обнаружил, что он исчез. В результате долгого и тщательного исследования было выяснено, что загнанный в угол Шмитц, использовав демоническую силу, сбежал в зеркальное отражение своей комнаты.

Шмитц не заставил себя долго ждать. За месяцы заточения в башне он насквозь пропитался тьмой, превратившись в безумного демона, которого в дальнейшем назвали Повелитель Тьмы.

О как... тот самый МВП - бывший король? Неожиданно!

Незаметно для всех, он пропитал тьмой королевский замок, в результате чего ожило то, что жить было не должно. Доспехи, оружие и даже книги обернулись против людей. Мало того, монстры из подземелий достаточно окрепли и, ведомые тьмой, начали массированное шествие наверх. Силы, собранные в королевском замке, были огромны, но такого страшного удара изнутри они выдержать не смогли. Королевский замок пал, в следствии чего между монстрами и жителями столицы больше не было преград. Монстры вышли на улицы города и начали рвать её жителей, истребляя и уничтожая всё на своём пути. Остановить их было больше некому. В итоге, из города смогли эвакуироваться менее 10% жителей, да и то это были в основном те, кто жили на окраине. Выжившие смогли вернуться в Пронтеру. После этого город восстановил свой былой статус столицы, а Гластхейм был полностью потерян, превратившись в обитель зла. В дальнейшем к правлению пришла чета Гаеболг, ныне из которых правит Тристан Гаеболг III.

Закрыв книгу, я горько усмехнулся. Гластхейм. В игре это было одно из самых запоминающихся мест из-за своей холодной и обречённой атмосферы. Самое интересное, что это место для меня было даже более жутким, чем Нифльхельм.

Тогда я не понимал, почему, но теперь всё встало на свои места. Нифльхельм - это мир мёртвых, созданный для мёртвых и где обитают мёртвые. Это правильно. Гластхейм - это человеческая столица, цветущий город, где должны были расти дети, работать взрослые... там просто должна была царить жизнь, как в любом живом и богатом городе.

А в итоге? Да там страшнее, чем в аду. Вид разбитых домов и разбросанных вещей людского быта, показывающий, что тут когда-то жили люди, вызывал интуитивный страх даже у ребёнка сквозь монитор. Гластхейм был не просто жутким местом. Это осквернённое место. Место, построенное для жизни, но где царствует смерть. И это НЕ правильно.

Я тут удивлялся тому, что тренировочный центр новичков полностью спонсируется Королевством. Больше меня это не удивляет. Вполне естественно, что, после ТАКОГО урока, Королевство всеми силами спонсирует подготовку авантюристов, которые, как вчера сказал Брэд, «способны успешно охотиться на монстров или способствовать ей». Повторение такой резни не нужно никому. Если бы в моём мире кто-то вырезал под корень Москву, я дико сомневаюсь, что это не вызвало бы глобальных изменений.

- Мда-а-а... вот тебе и трушное место для кача... - покачал я головой, продолжая вносить заметки в записную книжку.

<http://tl.rulate.ru/book/60547/1571296>