

"Да, отлично. Немного больше детализации на ле... да, вот так".

Миранда руководила молодым человеком, пока он с изяществом и красотой управлял своим пламенем, вырезая большую статую. Она изображала три человекоподобные фигуры в капюшонах, стоящие на вершине лагуны с начертанными на ней маленькими руноподобными символами. Детальность была безупречной, скульптор провел много недель, чтобы довести детали до совершенства или хотя бы приблизиться к нему.

Феликс прекрасно работал над всеми статуями, которые вырезал, и уже сделал статуи для нескольких богов. Он был постоянным мастером статуй в Хэвене и до сих пор был единственным, кто создавал их, всегда в сотрудничестве с кем-то, благословленным богом или знающим о нем. А почему каждый раз именно он? Для справедливости, чтобы не было никаких дискуссий о том, что лучшим скульпторам позволено делать определенные статуи.

Впрочем, легкая предвзятость все же присутствовала, поскольку Миранда подождала со статуей Сестер Вердантской Лагуны до тех пор, пока молодой человек не освоил свою профессию. Она считала это позором, но юноша упорно стремился сосредоточиться только на скульптуре, а не на своем классе, тем самым упустив возможность совершенной эволюции. Она заметила, что он совсем не был уверен в себе в бою и начинал потеть при одной мысли об этом. Какая-то травма, подумала она.

В этом не было ничего нового. Травмы от определенных событий случались и сейчас, даже если их было немного меньше, чем до появления системы. Людям было легче преодолеть ее благодаря их силе воли, но чтобы добиться какого-то прогресса, нужно было действительно постараться преодолеть ее. Ничего не делать и ждать, что ситуация улучшится сама собой, не получалось до системы, не получалось и сейчас.

Феликс нашел новый путь, на который бросил все силы. В некотором роде, он переключил свою травму на то, чтобы сосредоточиться на чем-то другом. Это пошло ему на пользу, поскольку он развил свою профессию до 100-го уровня и, без сомнения, в какой-то момент достигнет D-ранга. Пусть не перед Охотой за сокровищами - не то чтобы он в любом случае присоединился к ней, - но в будущем, несомненно, достигнет.

Его уровень мастерства был невероятным, и он улучшался с каждым днем. На данный момент из дюжины статуй различных богов, которые он сделал, почти половина принадлежала Святой Церкви, а одна из них - самой Святой Матери.

Эта статуя стояла прямо рядом со статуей Умбры, а та, которую только что сделали, будет

стоять еще более на видном месте, чем обе эти статуи. Это вызвало критику, но Миранде было все равно. Некоторые считали, что статуя Святой Матери должна находиться на более высоком месте, но у них не было никакой власти изменить это.

Как и статуи ее богов-покровителей, статуи не изображали богов лично, а чаще всего только их символ или некое их олицетворение. Ни один смертный скульптор не осмеливался по-настоящему попытаться изобразить бога. По крайней мере, не из тех, кто имеет только E или D ранг.

Причина, по которой кто-то благословленный должен был участвовать в этом, заключалась в том, что они могли "напитать" статуи. Это давало им слабый остаток ауры бога и позволяло выполнять определенные функции. Можно было молиться богу, делать подношения и т.п., используя статую.

Миранда подошла к недавно сделанной статуе и положила на нее руку. Она произнесла небольшую молитву и получила почти автоматический ответ: ее благословение активировалось и послало в статую частицу энергии. От статуи начала исходить аура, напоминающая ауру ее Покровителей, хотя и менее интенсивная и вполне терпимая.

"Я прикажу перенести статую в храм. Спасибо, как всегда, Феликс, великолепная работа сегодня".

Она перенесла статую в храм, который представлял собой огромное деревянное строение с большими бревнами, использованными в качестве стен. Это было самое большое здание во всем Хэвене и было откровенно массивным. Такое здание невозможно было построить до системы, в основном потому, что тогда не существовало деревьев длиной в сотни метров.

Все здание имело форму креста с тремя секциями. Левая и правая секции предназначались в основном для "меньших" богов, а прямая - для "больших". Решить, где что должно находиться, было довольно просто, так как ауры статуй полупрозрачны, и если в одной комнате находился более слабый бог, его аура подавлялась. Исключение составляли случаи, когда боги были связаны друг с другом. Все боги Святой Церкви совершенно не мешали друг другу.

Ее статуя Сестер Вердантской Лагуны была помещена в самом верхнем зале прямо по коридору. Миранда знала, что ее Покровители не были на том же уровне, что Умбра или Святая Мать, но она все равно поместила ее туда, и ее аура была мощнее, чем у других - ведь ни у кого из них еще не было влитой ауры.

Как, блин, Хэвен мог заставить кого-то, благословленного Умброй или Святой Матерью, прийти? Их просто сделали на случай, если Калев Тейн или Авгур решат нанести визит. Всего было четыре статуи с аурой, и три из них принадлежали людям, связанным со Святой Церковью. Последняя была неизвестным богом торговли, о котором знал один из торговцев. Пятая была добавлена только сегодня, вместе с сестрами.

Оставалась еще одна статуя, которую они не решались сделать. Для этого потребовалось бы

участие самого Избранного бога - Малефической Гадюки. Место на самой высокой точке уже было зарезервировано, и Миранда предпочла бы оставить его пустым, чем ставить туда что-то еще. Сейчас им нужен был только Джейк.

Его не было уже четыре дня с тех пор, как он вошел в подземелье, но Миранда ожидала, что это продлится еще какое-то время. Она надеялась, что он успешно продвигается вперед, ведь это было бы очень важно для Охоты за сокровищами.

Это был обычный день в деревне. Обитатели глубин провели его, покрывая себя спорами грибов, молясь грибам, вливая энергию в грибы, ухаживая за грибами, говоря о грибах и думая о грибах.

Их злодеяния привлекли героя справедливости. Того, кто пришел положить конец их злодеяниям. Правосудие будет быстрым и эффективным, но, что более важно, взрывоопасным.

Правосудие пришло сверху в виде четырех стрел, которые распространились на большую площадь. Коснувшись земли, они взорвали целые части деревни, заставив обитателей Глубин обратиться в бегство. Их лидеры начали мобилизацию, чтобы противостоять угрозе, но они не были готовы к внезапной атаке.

Падали не только стрелы, но и сферы чистой трещащей арканной маны, создавая гораздо большие взрывы, чем стрелы. Эти взрывы даже близко не нанесли такого урона обитателям глубин, но они достаточно разрушили деревню и окружающую среду, вызвав всеобщую панику и хаос.

Фунгалмансеры начали распространять свое влияние, чтобы взять ситуацию под контроль, но первого, кто вышел вперед, пронзила стрела через голову и ногу - стрела прошла его насквозь, прежде чем упасть на землю в великолепном взрыве, вызванном арканной стрелой.

На какое-то мгновение он остался жив, но следующая стрела разделилась на три, попав в уже

лежащего Фунгалмансера, и оборвала его жизнь. Все его раны загноились от некротической энергии, так что даже его собственные целительные силы не успели активироваться.

Быстрая смерть Фунгалмансера вызвала нерешительность, а нерешительность создавала бреши. Дождь смерти сыпался сверху, и вот, наконец, появилась фигура, способная навести порядок в этом беспорядке. Это был крупный громоздкий обитатель Глубин, ростом около четырех метров, с большим щитом, похожим на шляпку гриба.

[Грибостраж Обитателей Глубин - lvl 142].

Это был обитатель глубин, очень похожий на военачальника, только гораздо более оборонительный. Он подпрыгнул и заблокировал стрелу, нацеленную на фунгалмансера, и едва успел отскочить от взрыва, как оказался спрятан за своим щитом. Он был чертовски живуч, это точно.

Но у него была одна проблема - он был не очень быстр. Еще один шквал стрел обрушился на другой конец деревни, убив или ранив еще нескольких собратьев Грибостража. Он издал гневный вопль, прекратив попытки пассивной защиты деревни, а вместо этого попытался вступить в бой с нападавшими.

Зеленая аура окружила его, он взмыл вверх, направляясь к виновнику разрушения деревни: маленькой фигурке, стоящей на воздухе прямо у потолка подземелья.

Охотник, находившийся наверху, был наготове: он выстрелил в Грибостража из лука (Арканным Выстрелом). Потом Джейк попытался заморозить его взглядом Верховного Охотника, но обнаружил, что не может - все тело проклятого обитателя глубин было скрыто за грибным щитом, не позволяя ему установить визуальный контакт.

Как раз в тот момент, когда он выстрелил, Грибостраж уклонился в сторону, в результате чего Джейк промахнулся. Точнее, он сказал "промахнулся", но выстрел все равно попал в воина глубинника внизу, сильно ранив его.

Грибостраж заметил это, что привело его в еще большую ярость, чем раньше. Он полетел прямо на Джейка, намереваясь раздавить его между щитом и стеной подземелья. Джейк не собирался превращаться в человеческий смузи и легко уклонился от атаки, в результате чего грибостраж врезался в стену.

БУУУУМ!

От удара образовался большой кратер, в который полетели камни. Джейк удивился, как гриб может быть таким прочным, но у него не было времени размышлять о физике грибов, так как грибостраж снова бросился на него. Джейк снова уклонился, два черных крыла на его спине обеспечили ему гораздо большую подвижность, чем Грибостражу. Этот страж не мог делать крутых поворотов, а двигался только по прямой или резко менял направление, часто под углом

почти девяносто градусов.

Тем временем Джейк изящно уклонялся, стреляя в Грибостража в воздухе.

Это был не первый раз, когда он сталкивался с Грибостражем. Далеко не в первый. Они были очень похожи на военачальников, и часто в каждой деревне был только один. Последние три дня после расставания с троллем Джейк был на тропе войны с обитателями глубин и все дальше и дальше уходил в подземелье, уничтожая по пути все деревни и забирая все золотые грибы, которые попадались ему на пути.

Он получил еще несколько уровней, убил много всякой всячины и в основном разобрался в обитателях глубин. Они, как правило, очень оберегали фунгалмансеров, поэтому те были лучшими целями. У фунгалмансеров было много вариантов поддержки, поэтому их лучше уничтожать в первую очередь.

Обычные обитатели глубин были просто кормом для различных заклинаний и ритуалов или раздражителями во время боя. Их армия, набросившаяся на вас, может раздражать, но кроме грибного яда у них нет никаких особых умений, поэтому они в основном не представляют угрозы.

Основными бойцами были воины. Они были очень похожи на обычных обитателей глубин, но гораздо больше подходили для боя. У них было лучшее оружие, более высокие статусы и уровни, и он считал их средней угрозой. В случае, если они объединялись в группы и окружали противника, они могли стать угрозой высокого уровня, особенно если они были с одним из трех типов лидеров, с которыми он сталкивался до сих пор.

Военачальники имели очень хорошую синергию с воинами и даже обычными обитателями глубин. Все они владели кристаллическим оружием, которым могли колоть себя, чтобы мутировать и превратиться в громадину, поглощая своих товарищей. Даже если их не подталкивали к этому, они были сильны сами по себе и усиливали всех окружающих, делая их более организованными.

Грибостражи, подобные тому, с которым он сейчас сражался, были высокочащенными противниками. Джейк сражался с таким лишь однажды, и на его убийство ушло немало времени. Обычные Глубинные жители обладали высокой живучестью, но низкой стойкостью, поэтому их было легко ранить, но они невероятно быстро восстанавливались. Грибостражи были одновременно крепкими и обладали высокой живучестью, что делало их трудноубиваемыми. Кроме того, их щиты просто раздражали, а хуже всего то, что у них были гребанные грибные шляпки.

Последним из известных ему более сильных обитателей глубин был тот, которого он только видел, но не сражался с ним. Он назывался Обитатель Глубин Сердцехранитель и был первым существом, которое Джейк увидел после эволюции до D-ранга и которое он не мог идентифицировать. Оно находилось в группе из дюжины фунгалмансеров, двух военачальников и двух грибостражей, поэтому Джейк сделал мудрое решение не вступать с ними в бой.

Похоже, они спешили, когда выбегали из какой-то пещеры, в которой Джейк увидел мертвого монстра. Джейк следовал за ними, до тех пор пока они не разделились, и нынешний грибостраж был вторым из той группы, которую он сейчас убивал. Он вернулся в свою деревню только для того, чтобы быть убитым вместе со своими собратьями.

Грибостражи были выносливы, но их наступательные возможности были ограничены. У них было несколько раздражающих атак, но в основном они просто нападали и пытались ударить кулаком или щитом. Они были совсем не так опасны, как военачальники, а скорее просто досаждали, потому что защищали фунгалмансеров и давали им время для проведения некоторых ритуалов.

К несчастью для них, Джейк точно знал, как быстро покончить с ними. Он перешел в наступление и уклонился от множества усиков, проросших из щита, пытавшихся опутать его. Из-за ограниченной подвижности Джейк держал бой в воздухе и знал, что враг не отступит, так как его цель - защищать фунгалмансеров внизу.

Он танцевал вокруг него, рассекая его своими клинками и медленно отравляя. Оно сопротивлялось, и Джейк знал, что на то, чтобы прикончить его обычным способом, уйдет немало времени, поэтому он нацеливал клинок на определенные участки. Он резал его в тех местах, которые ограничивали его подвижность, затрудняя ему защиту сзади.

И наконец, когда он закончил его резать, он подошел вплотную и крепко обнял его. Оно отлетело назад и врезалось своим телом в стену подземелья, пытаясь сбросить его с себя, но он устоял, применив "Прикосновение малефической гадюки".

Через четыре минуты сверху на деревню упал труп, превратившись в кашу при ударе о землю. Тот факт, что труп продержался так долго, пока Прикосновение постоянно наносило ему яд, свидетельствовало о его стойкости - даже если он использовал яд обычной редкости.

Вы убили [Грибостража Обитателей Глубин - lvl 142] - Получен бонусный опыт за убийство врага выше вашего уровня.

Когда грибостраж был мертв... остальное было просто зачисткой. Фунгалмансеры не могли справиться, если с ними не было сильных бойцов, а воины пытались сопротивляться, но у них был главный недостаток - они не умели летать. Несколько из них пытались взобраться на стены во время убийства Грибостража, но даже не успели до него добраться. Другие бросали предметы, но не могли попасть в него.

Работа не заняла много времени, и, когда последний фунгалмансер упал, он получил уровень. Через несколько минут он зачистил остальных воинов и всех обычных.

ДИНГ! Класс: [Алчный Арканый Охотник] достиг 120 уровня - распределены очки характеристик, +10 свободных очков.

Джейк стоял посреди того, что когда-то было деревней обитателей глубин. Его окружали кратеры и трупы, а вокруг все еще горели фиолетовые прожилки арканной маны. Во всей деревне не осталось ничего живого, кроме него и еще одного существа, спрятавшегося в подземной яме.

Он шагнул к рухнувшей палатке и сдул с нее все обломки. Еще одним взрывом маны он снял верхний слой почвы и обнаружил нечто вроде гриба, который, как знал Джейк, служил люком. Он предположил, что есть способ открыть его, но не стал выяснять, как это сделать, а положил на него руку и использовал "Прикосновение малефической гадюки". В считанные секунды люк засох, и он потянул его вверх, открыв небольшую подземную пещеру с магически укрепленными стенами. Внутри он нашел Золотой гриб, который тут же забрал.

После этого Джейк не стал сразу же покидать пещеру, а сел и начал медитировать, реагируя на еще одно системное сообщение - такое, которого, как ему казалось, он не видел уже очень давно.

Доступны классовые навыки Алчного Арканного Охотника.