

Глава 18. Удивительный сад.

На второй день путешествия, ландшафт, постепенно начал меняться. Деревья редели, гигантское болото, давно осталось позади. Герои вступили в область под названием Земли хаоса.

К полудню местность стала холмистой. На невысоких склонах холмов, росли ягоды и травы. Между склонами встречались полевые борозды, поросшие сорняком. На них росли какие-то жёлтые овощи, по форме напоминавшие кабачки.

-Раньше в этом регионе было несколько поселений. В основном деревни состояли из мигрантов. Это они засеяли поля. Но затем, вода в местном озере была отравлена и крестьянам пришлось покинуть земли. - объяснил Муратаги.

Блум поднялся на вершину высокого холма, покрытого мелкой растительностью. Оттуда открывался отличный вид на всю округу. Местность была как на ладони. Поля, заброшенные дома, заросшие тропы и густой лес позади.

-Мы пришли с той стороны, ведь так? - Нензин указывал в сторону леса.

-Ага, но лучше посмотри сюда. - Глядя в противоположную сторону, произнёс Муратаги.

Нензин и Феннета прикрывали глаза рукой, защищаясь от солнечного света. Они щурились, вглядываясь в даль.

-Э-э-э, синие деревья? - С сомнением пробормотал Нензин.

-Ошибаешься! Это не деревья, а цветы!

-Цветы? - Всматривалась вдаль Феннета.

-Ага, огромные цветы. Это и есть то место о котором я вам рассказывал. Прямо сейчас мы находимся в безымянной заброшенной области, на которой восемнадцать лет назад поселился один странный цветок.

-Правильно говорить цветы, их тут много, Таги.

-А вот и нет. На самом деле - это одно растение. Имя ему - Синепсис. Никто точно не знает как размножается этот цветок. Он случайным образом вырастает в совершенно разных уголках континента.

Сначала вырастает одно растение с голубыми лепестками. Но уже через пару недель, появляется не меньше сотни таких цветов. Этот цветочный лес, за восемнадцать лет, захватил площадь в десять километров и цветок продолжает расширять свои владения.

По сути, Синепсис - это огромная корневая система, из которой вырастает весь сад, создавая определённый ареал обитания с уникальным климатом и монстрами. Более того, каждый сад Синепсис порождает уникальных монстров, которых нет в других похожих садах.

-Ты сказал, что цветок создаёт монстров? Разве такое возможно? - Удивилась Феннета.

-Ещё как возможно. Скоро ты сама в этом убедишься. Кстати, Феннета. Ты выглядишь взволнованно. У тебя всё в порядке? Не беспокойся, в этом саду безопасно. - Муратаги переживал, что Феннета в последний момент откажется от охоты и покинет команду.

-Я в норме. Просто я переполнена впечатлениями. Столько интересного случилось за эти два дня. - Улыбнувшись, промолвила девушка.

-Мы ведь просто два дня ехали по лесу. Самое интересное ждёт впереди. Ну что, если все готовы, то можно выдвигаться! - Муратаги не мог дождаться.

-А ты полон энтузиазма, Таги. Обычно ты не энергичнее дохлой мойвы, что-то случилось? - Издевался Нензин.

-Ещё бы! Если всё пойдёт по плану, то за несколько дней охоты я получу новый уровень. А если удача решит сыграть на нашей стороне, то хватит и одного дня. Интересно, что за профессии будут открыты на двадцатом уровне? Я вёл себя хорошо и отличался доблестью целый год, а потому мне должны открыться благородные классы. - Мечтательно заявил воин-плут.

-Может быть я смогу стать королевским стражем? А ещё, я не плох в переговорах, и могу оценивать свойства растений, поэтому, мне может открыться класс оценщика. Тогда, я запросто смогу устроиться риелтором в одном из столичных городов. Я буду жить безбедной жизнью и забуду о сражениях и муравьиных кишках как о страшном сне. Ва-ха-ха!

-Таги, эти профессии тебе совсем не подходят. - Нензин недоверчиво посмотрел на товарища.

-Точно, точно. Ты больше похож на маньяка-извращенца, чем на телохранителя принцессы. - Размеренно кивая, согласилась Феннета.

-А ты не поддакивай! Вот увидите, скоро в моей судьбе наступит координальный поворот. Так что за дело! Начнём охоту сегодня, переночевать можно прямо в цветочном саду. Как я уже говорил, это одно из самых безопасных мест в мире и скоро вы узнаете почему.

Феннета и Нензин сели в заднюю ездовую корзину. Муратаги расположился впереди. Он дал команду Блumu и змей начал неторопливо спускаться с холма.

...

Перед героями возвышался гигантский сад из цветов. По виду, цветы напоминали тюльпаны. Высота растений была не менее двадцати метров. Все цветки были похожи: Зелёный стебель толщиной со ствол молодого деревца, а на верхушке - синий бутон.

Некоторые бутоны распустились голубыми цветами и источали сладкий аромат.

Герои стояли перед гигантской клумбой. Нензин и Феннета не могли оторвать глаз от прозрачно-голубого поля. Это желеобразное поле окутывало весь сад.

-Удивлены? Это называется зоной Синепсиса. Цветок источает пыльцу, которая и создаёт защитное поле. В этом саду в воздухе повышенный уровень кислорода, поэтому первое время будет непривычно дышать. А ещё, внутри зоны Синепсиса, невозможно заболеть, а так же восстановление маны и здоровья, происходит чуточку быстрее. - Словно гид, Муратаги рассказывал о саде.

-Как ни посмотри, а это идеальное место для поднятия уровня. Почему же вокруг нет ни единого авантюриста? - Озадачено проговорил Нензин.

-Разве? Действительно, вот же простак... - Нервно пробормотал воин-плут.

-Ты что-то не договариваешь, Таги! - Прищурил глаза, молодой маг.

-Да всё в порядке, правда. Просто земли находятся под контролем какой-то дрянной гильдии. Гильдия получила разрешение на единоличное пользование дарами этого прекрасного места. Всем остальным искателям сюда путь закрыт.

Разве это не ущемление прав вольных авантюристов? Проклятые благородные! Пусть Синепсис и вырос на их земле, но какое право они имеют не пускать нас внутрь? Если мы и вправду решили стать героями, то должны бороться с несправедливостью этого мира! Поэтому, предлагаю назвать наш рейд - экспедицией в честь порядка и равновесия, а не браконьерством.

-Но что будет, если нас заметят?- Взволнованно спросила Феннета.

- В худшем случае, придётся заплатить штраф. Но послушав сплетни в кабаке Даримора, мне достоверно удалось узнать, что в последние годы, никто не видел членов этой привилегированной гильдии. И несколько авантюристов собирали группу, чтобы проверить, куда пропали хозяева этих земель. Тогда то я и подумал, что неплохо было бы опередить их. Если эта гильдия, покинула сад, то мы будем первыми, и единственными авантюристами в этих угодьях. Это означает...

-Что все монстры будут нашими! - Воскликнул Нензин.

-Верно, Нензин! Мы сможем поднимать уровни без конкуренции со стороны других искателей. Возможно, сейчас это самое лучшее место в мире для поднятия уровня.

-Тогда за дело! Отправляемся в сад Синепсис!

-Да-а!

-Подождите, но это же незаконно. Мы с Блумом ещё не проголосовали. Почему вы меня не слушаете...

...

-Эти кустарники и травы. Я никогда не видел таких растений. Как они называются? - Вертел головой, любопытный маг.

-Моя способность не может их идентифицировать, так что не жуй что попало.

-Я нарушила закон! Жрица вечного духа проникла на запретную территорию. А ещё нахожусь в команде с двумя озабоченными мужчинами, которые вероятно только и ждут момента, чтобы сорвать с меня одежду и сотворить всякие непристойности. Интересно, кто из них не выдержит и первым набросится на меня?

-Вообще-то мы всё слышим. И никакие мы не озабоченные. - Оправдывался Муратаги.

Место напоминало лес, только вместо деревьев росли высокие стебли с цветами на макушке. Между стеблей, росли небольшие кустарники и подножная трава. Вокруг было тихо, синее поле пронизывало воздух.

-Как-то уж слишком тихо. - С подозрением произнёс Муратаги.

-Угу, мы уже полчаса передвигаемся по цветочному саду, но я не почувствовал ни одного

монстра. - Подтвердил Нензин.

Внезапно, Нензин прыгнул на землю.

-В чем дело?

Муратаги остановил Блума.

-Тут следы. Судя по весу, и форме обуви - это человек. Отпечатки совсем свежие. Других следов рядом нет. Скорее всего - это разведчик. Возможно патрульный из гильдии о которой ты говорил. - Сидя на корточках, Нензин делился мыслями.

-Тогда нам стоит быть осторожнее. Садись. Я знаю безопасное место, в котором мы точно найдём монстров.

Блум сменил направление и команда через несколько минут оказалась в заросшей пышными кустами, местности. Ветки кустарников были толстыми и мешали продвигаться. Муратаги спешился и шагнул впереди отряда, разрубая ветви. Блум спокойно полз позади него.

Нензин и Феннета тоже спустились на землю.

-Я чувствую мощный источник духовной энергии. - Произнесла Феннета.

- Звучит круто, Фена. А что значит духовная энергия? - Любопытствовал Нензин.

-Ну, как бы объяснить...

-Ну, вот мы и на месте. - Ухмыляясь, произнёс Муратаги. После чего нырнул в гущу бирюзовых растений. Остальные последовали за ним.

Герои оказались на обширной поляне, посреди которой красовалось огромное озеро ярко-лазурного цвета. Казалось, озеро излучало свет, будто под водой горел огромный фонарь.

Погода была безветренной, и гладь озера отражала распустившиеся бутоны гигантских цветов. Поверхность воды выглядела как идеальное зеркало.

Это зрелище захватывало дух, и герои замерли в восхищении. Даже Блум любовался видом с открытым ртом.

-Это озеро - порождение Синепсиса. Все монстры в этом саду - травоядные. Хищников здесь нет. Поэтому, всё что им нужно для жизни - это растения из сада и вода из этого озера. - Объяснил Муратаги.

-Значит время устроить пикник! А если кто-нибудь придёт на водопой, то к обеду, мы как раз успеем разжиться свежайшим мясом. - Облизнулся Нензин.

Герои нашли укромное место, спрятавшись за полосу высокой травы, так, чтобы с поляны окружавшей озеро, их невозможно было заметить.

Они достали последние запасы продуктов. И принялись их поглощать. Нензин сходил к озеру и наполнил фляги лазурной водой.

Сделав несколько глотков герои ощутили тепло в нижней части живота.

- Эта вода восстанавливает ману и выносливость, так что охотиться рядом с озером очень удобно. Хотя пока охотиться и не на кого. Ну, во всяком случае, членов гильдии, что здесь хозяйничает тоже не видно, а тот след мог оставить какой-нибудь странствующий искатель.

-Ага, передай мешочек с пряностями, Таги. - Щёки Нензина раздувались от пищи, и было непонятно что он бормочет, поэтому пришлось повторить просьбу несколько раз.

-Кстати. - Муратаги оживился от ощущения наполненности желудка - хоть мы стали одной командой, но нам не так уж много друг о друге известно. Как насчёт того, чтобы узнать друг друга получше?

-Получше? - Феннета с аппетитом пережёвывала жареные орехи.

-Верно, верно. Хотя я и видел способности Фены в деле, но для слаженной работы в группе, этого недостаточно. - Подтвердил Нензин.

-Вот и я о том же. Хотя среди авантюристов и не принято раглашать личную информацию, но понаблюдав за Феннетой, я понял, что она добрая девушка и совсем для нас не опасна. Ты согласен, дружище?

-Ещё как согласен, я с лёгкостью доверил бы Фене свою жизнь!

Слова ребят обеспокоили Феннету.

-Матушка предупреждала, что хитрые мужчины используют комплименты как приманку для наивной жертвы. А жертва - это хрупкое девичье сердце! Теперь то мне точно ясно, что вы грязные развратники, которые только и ждут, пока я ослаблю бдительность, чтобы сделать со мной и то и это...

-К тому же, наш маг поддержки не от мира сего, поэтому нам не о чем беспокоиться. А раз так, пришло время узнать друг друга получше. Сейчас мы в группе, и способности будут видны всем участникам. Так что... Показать навыки! - Произнёс воин-плут.

Перед лицами героев возникло полупрозрачное табло навыков Муратаги.

-Теперь я. Показать навыки. - Повторил за Муратаги Нензин.

"Так вот что значит - узнать друг друга получше. Я всё не правильно поняла!" - Опомнилась Феннета. - Тогда и я. Показать навыки!

В воздухе, перед лицами героев зависли таблицы с навыками.

Муратаги. Воин - плут. 19 уровень.

1. Установка ловушек: Электрическая ловушка. Липкая ловушка. Капкан.

2. Превосходство плута.(Пассивная) Даёт возможность в любой момент отключать и включать все ловушки, установленные в радиусе 100 метров.

3. Кража. Позволяет похищать предметы из рюкзака на расстоянии. Так-же позволяет похищать одежду и оружие напрямую с противника. Успех кражи зависит как от уровня способности. Так и от разницы уровней цели и пользователя.
 4. Открытие замков. Позволяет открывать сундуки, двери, сейфы.
 5. Серия рубящих - Наносит пять сильных ударов мечом по нескольким противникам.
 6. Серийное убийство - Наносит серию критических ударов по рядом стоящим противникам. Максимальное число ударов 3. Каждый удар критический. Для применения требуется одноручный меч или кинжал.
 7. Парящий сокол. Наносит сильный рубящий удар по одному врагу.
 8. Дымовая завеса. Создаёт облако дыма диаметром 12 метров. Продолжительность 5 секунд.(при безветренной погоде). Снижает видимость врагов до 1 метра.
 9. Глаза змеи (Пассивная) Позволяет видеть силуэты живых существ как при сниженной видимости так и в полной темноте.
 10. Звериное чутьё.(Пассивная). Предупреждает персонажа за секунду до попадания в него внезапной атаки.
- Прим. Внезапная атака - нанесение урона противником, который находится вне зоны видимости и не был замечен ранее.
- (Предупреждение срабатывает при соблюдении обоих условий).
11. Изворотливость. (Пассивная) Даёт шанс уклониться от физических атак.
 12. Метание ножей. Наносит урон метательным оружием на небольшом расстоянии. Для применения необходимо иметь: дротик|| метательный кинжал || сюрикен.
 13. Тёмная кухня. При наличии рецепта, позволяет создавать: яд || снотворное || меняющее сознание вещество. Требование: наличие необходимых частей растений или животных.
 14. Травник.(Пассивная). Подсвечивает полезные растения, предоставляет информацию об их свойствах.
 15. Душа воина. (Пассивная). Увеличивает силу атаки, скорость атаки, скорость передвижения, броню, здоровье, выносливость.
 16. Язык без костей.(Пассивная) Наделяет персонажа красноречием, искусством обмана.
 17. Харизма. (Пассивная). Позволяет персонажу влиять на других существ. Склонять их на свою сторону запугиванием или внушая доверие.
 18. Бонус рассы человек: Повышенная выносливость. (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.

Нензин. Маг плазмы. 12 уровень.

- 1.Вечный огонь - Факел для освещения в темноте.

2. Плазменный заряд. - Базовая атака сгустком плазмы.
3. Термальный предел. - Создаёт кольцо из близко-расположенных цилиндров. Кольцо диаметром в 10 метров и высотой 3 метра вокруг заклинателя. Если враг касается одного из цилиндров, то получает большой урон и штраф к сопротивляемости плазменной магии 30%. Потребляет ману во время использования, сколоченный круг не движется вместе с заклинателем и на время включения остаётся в первоначальном месте призыва.
4. Парад светлячков - Магия массового поражения. Создаёт сотню светящихся шаров, устремляясь в одну сторону, они бьют по большой площади.
5. Место в аду - Создаёт мощную плазменную дугу, которая бьёт по одному врагу, потоком плазмы в течении 3 секунд и наносит огромный урон.
6. Проблемный возраст. Покрывает руку персонажа пламенем. При контакте с врагом, пламя наносит урон. Потребляет ману во время использования.
7. Усиление магии. (Пассивная). Увеличивает силу магии.
8. Запас маны (Пассивная). Увеличивает максимальный запас маны.
9. Бонус расы гибрид: Повышенная сила, ловкость. (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.
10. #Error 520#.

Феннета. Маг вечного духа. 22 уровень.

1. Замедление. Замедляет движения и восприятие реальности живого существа на 50%. Время действия 10 секунд. Шанс успешного наложения зависит от разницы уровней заклинателя и объекта.
2. Массовое замедление. Замедляет движения и восприятие реальности всех живых существ в радиусе 50 метров от заклинателя на 50%. Время действия 10 секунд. Шанс успешного наложения зависит от разницы уровней заклинателя и объектов.
3. Ускорение мышления. Ускоряет восприятие реальности (мир вокруг замедляется) для всех союзников на 50%. Продолжительность 10 секунд. Примечание: ускоряется именно восприятие и мышление, физические характеристики не меняются.
4. Воскрешение. Позволяет воскресить умершее живое существо. С момента смерти должно пройти не более одного часа.
5. Массовое воскрешение. Позволяет воскресить умерших живых существ. С момента смерти должно пройти не более одного часа.
6. Лечение. Восстанавливает часть здоровья существа. Возможно использование на себя.
7. Воодушевление. Увеличивает у союзников скорость передвижения. Увеличивает физическую и магическую атаку. Длительность - 15 минут.
8. Божественный щит. Увеличивает у союзников сопротивление физическому и магическому урону. Длительность - 15 минут.

9. Элексир. Накладывает заклинание, восстанавливающее здоровье у всех союзников.

Время действия - 5 минут. Эффект заклинания невозможно отменить.

10. Искривление пространства. Сфера из другого измерения проходит сквозь тело врага и нарушает целостность тканей и органов существа. Заклинание игнорирует броню и все виды защиты. Наносит чистый урон.

11. Волшебная стрела. базовая магическая атака.

12. Ящер-компаньён. Призывает боевого Ящера, который сражается на стороне заклинателя. Ящер не является живым существом. Он лишь временная форма сотканная из чистой энергии. Продолжительность 1 минута.

13. Паралич. Парализует нескольких противников попавших в область действия заклинания. Шанс успешного наложения зависит от разницы уровней заклинателя и объекта. Продолжительность 4 секунды.

14. Тёмный поток. Концентрирует тёмную энергию в определённой области, нанося противникам огромный урон. Сила урона зависит от интенсивности переживаемых заклинателем эмоций.

15. Молитва. Во время молитвы, заклинатель восстанавливает здоровье, ману и выносливость.

16. Целомудрие.(Пассивная). Повышенная нервозность рядом с людьми противоположного пола.

17. Прирождённый маг. (Пассивная). Значительно увеличивает урон атакующих заклинаний.

18. Колодец маны. (Пассивная). Значительно увеличивает максимальный запас маны.

19. Источник. (Пассивная). Восстанавливает ману заклинателя.

20. Бонус расы человек: Повышенная выносливость. (Пассивная). Увеличивается с каждым новым уровнем.

Нензин и Муратаги переглянулись, пытаясь сдержать восторг от увиденного.

-Кхм. Ну, в общем, извини что сомневался в твоих способностях, но мне трудно было поверить, что можно прокачаться до двадцать второго уровня, одной лишь молитвой. - Промолвил Муратаги.

-Ничего, я понимаю. Безбожникам не просто осознать вещи, выходящие за пределы их интеллектуальных способностей.

-Ну, пусть будет так. Но теперь тебе придётся постараться в настоящем бою. Ведь не зря же ты получила благословение искателя. Сейчас самое время испытать на что способна волшебница вечного духа. Вот и первый экземпляр на подходе. Нензин, ты слышишь?

Последние слова Муратаги произнёс почти шёпотом.

-Ага, кто-то четвероногий приближается к озеру. - Ответил молодой маг.

-Где, где? Это монстр? - Всполошилась Феннета.

-Вон там, где трава заканчивается. Сейчас увидишь.

Нензин указал пальцем на участок земли перед озером. Высокая трава в этом месте, плавно покачивалась на ветру.

Герои затаили дыхание.

Через секунду, из травы выполз геккон, длиной не больше 1,5 метров. Его кожа была тёмно-синего цвета, с оранжевыми пятнами. Геккон полз к озеру, лёжа на животе. Он отталкивался от земли, гребя лапами, словно это были вёсла.

-Ты только взгляни на него. Ведь ему даже лень по сторонам посмотреть. А как медленно и расслабленно он движется! - Удивлялся Нензин.

-А я что говорил! Местные существа понятия не имеют о том, что такое естественный отбор. Они тут проживают в тепличных условиях, в отсутствии хищников. Находясь под защитой местной гильдии, они совсем расслабились.

Хоть это с виду и геккон, но на самом деле он травоядный.

Рассмотрев геккона, лицо Феннеты преисполнилось умиления.

-Может не будем его обижать? - Дрожащим голосом произнесла девушка.

-Это ещё почему? - Возмутился Муратаги.

-Ты разве не видишь, насколько мил и незащищён этот малыш? Мешок с тестостероном понятия не имеет о том что такое сострадание!

- Сострадание? Как ни посмотри, а ты просто фанатка милых зверушек. Прости, но он не сможет стать твоим фамилльяром. Эти существа не способны жить за пределами зоны Синепсиса. А по сему, ему придётся стать нашим обедом!

-Я не позволю навредить этому существу! - Замахала ручками Феннета.

Она обхватила ногу Муратаги, не позволяя ему сдвинуться с места.

-Отцепись! Он нас услышит! Да хватит уже. Нензин. Помоги мне. Эй, а где Нензин?

В ста метрах от них раздался голос молодого мага.

-Ха-ха. Лёгкая добыча значит? Но разве можно проявлять неуважение к противнику и быть слишком расслабленным? Следует основательно подготовиться и атаковать во всю мощь!

Геккон повернул голову в сторону говорившего.

-Геко?

-Место в аду!

<http://tl.rulate.ru/book/73881/2043469>