В пещере Кладбища Драконов, я нашел пятнадцать более-менее целых скелетов драконов, но не один из их элементов меня не заинтересовал.

Алмазный Дракон так и остался самым привлекательным вариантом. Магия этого дракона подразумевает невероятно высокую защиту, что несомненно полезно, но я ищу нечто другое.

Обыскав всю пещеру сверху донизу и проверив каждый драконий скелет, я уже было хотел сдаться и забрать скелет Алмазного Дракона, но потом я подумал, что стоит использовать поисковое заклинание. Мало ли.

Быстро создав заклинание и бросив его на местность, я получил несколько сигналов. Прямо под полом пещеры было похоронено ещё с десяток скелетов.

Похоже со временем земля поглотила эти кости. Без помощи Магии, я бы никогда их не нашел. Благо копать мне не пришлось и я мог проверить стихии драконов, даже не доставая их кости.

К сожалению, мне снова не повезло и там были не нужные мне элементы, вроде Дерева, Молнии, Воды и так далее. Но я не упал в уныние, так как раз уж несколько скелетов были похоронены под землей, был высокий шанс, что другие скелеты спрятаны в других пещерах.

В итоге, я начал кастовать поисковое заклинание словно пулемет по всей сети пещер под Крокусом. Моя теория подтвердилась и я нашел ещё пару десятков кучек костей вдали от основного Кладбища и многие из них были замурованы в полу или потолке пещер.

И опять же, их элементы меня не устраивали, пока я не нашел один очень интересный скелет. Наконец-то моя Серьга Удачи заработала.

Практически в двух километрах от основной пещеры Кладбища Драконов, на глубине в триста метров под землёй, я нашел маленькую пещеру, в которую я смог попасть лишь благодаря нематериальности.

Сама пещера была пуста, но поисковое заклинание указало, что в одной из стен пещеры находится практически полный скелет дракона.

Скорее всего, когда-то в этой пещере произошел обвал и поглотил все кости. Кто знает, что здесь могло случиться за 400 лет.

Прочитав пластину с информацией о драконе, я сразу же начал раскопки, так как это было именно то, что мне нужно.

Спустя несколько заклинаний, слой земли исчез и показался скелет, что в отличие от других, имел необычный оранжевый цвет.

Это был скелет Соляриса, Короля Солнечных Драконов. Никогда не думал, что найду здесь кости Короля Драконов, да ещё и идеально подходящего мне элемента.

Магия Солнечного Убийцы Драконов — это именно то, что я искал. Элемент Солнца — это более высокоуровневый Элемент Света. По крайней мере, так мне кажется.

Ещё тогда, когда я понял, что своей Магией Светового Убийцы Демонов я не могу поглощать любой свет, особенно солнечный, я хотел изменить это, так как это была большая потеря.

Я думал, что если я изучу Магию Солнца, то смогу поглотить Солнечный Эфир, но тут

оказалась проблема.

Магия Солнца действительно существовала, но она считается древней и потерянной. Уже более трёх веков не было человека, что использовал её.

Я перерыл в библиотеку, но это единственная информация, которую я нашел об этой Магии. Я даже консультировался с Мастером, но он вообще не слышал про неё.

Магия Солнца имеет огромную разрушительную силу и температуру, в десятки раз превышающую Магию Света и Магию Огня.

С моей высокой предрасположенностью к Свету, это отличный для меня элемент и я жажду им овладеть.

К сожалению, до этого момента, это было невозможно. Но теперь, я могу получить Магию Солнечного Убийцы Драконов, что намного лучше обычной Магии Солнца. И наконец, я смогу поглощать Эфир Солнца, который, по сути, является бесконечным и легкодоступным.

Достав весь скелет Соляриса, я проверил его и заметил, что у него отсутствуют задние лапы и часть хвоста.

Судя по всему, он потерял их перед смертью и я вряд-ли смогу найти их, так как они скорее всего полностью уничтожены.

Как я уже говорил, сами кости имеют оранжевый, даже скорее, солнечный цвет. И несмотря на то, что они пролежали в земле четыре века, они были полностью целы и не имели ни единой трещины или царапины. Ну, я лишь могу сказать: что и ожидалось от дракона.

На поиски и проверку всех скелетов, я почти потратил отведенные мне три часа, поэтому сейчас я не мог приступить к пожиранию костей. А ведь мне все ещё нужно забрать Врата Затмения.

Положив все кости Соляриса в пространственный карман, я отправился к Вратам. Остальные кости я заберу потом, сейчас не до этого. Они уже пролежали здесь несколько веков и никто их не трогал, так что ещё пару дней полежат.

У Врат я был уже через пару минут и должен сказать, внушает. Сами Врата были почти семьдесят метров в высоту и более двадцати в длину.

Врата Затмения представляют собой большую дверь с тщательно продуманным дизайном. В центре двери находился узор солнца с затемненной луной под ним.

Нижняя часть двери, от солнца мимо луны, темно-синяя с золотыми линиями, верхняя часть, зеленая и разделена на двенадцать сегментов.

Вокруг солнца есть несколько кругов, самый внутренний из которых соединяет луну и двенадцать отверстий, по одному в каждом сегменте.

К двери ведет лестница, а по обе стороны от двери стоят две колонны, соединяющие их аркой. На вершине арки находится эмблема в виде затемненного солнца. По обе стороны от ворот есть дополнительные опоры в виде ножек.

Сами врата созданы из сверхпрочного, устойчивого к магии металла, известного как

Магиниум.

Это настолько редкий и дорогостоящий металл, что даже в Храме Посейдона, где была куча сокровищ, не было ни одного грамма Магиниума.

Сперва я думал просто забрать и спрятать Врата, но теперь, когда я лично увидел этот огромный кусок Магиниума, у меня появились сомнения.

Это же сколько всего можно сделать с этим металлом, особенно если добавить драконьи кости. У меня сразу появились десятки идей, но все же надо взять себя в руки и обдумать это. Все таки иметь собственную машину времени, даже если она работает только в затмение и требует 12 Ключей Зодиака, невероятно полезно.

Я не собираюсь их использовать, но вдруг мне это потребуется. Мало ли, что в жизни может случиться. Всегда полезно иметь второй шанс.

'Ладно, сейчас не время для этого, сперва нужно забрать Врата.' — подумал я, после чего приступил к созданию масштабного портала.

Врата слишком большие и они не поместятся в пространственном кармане моих наручей, поэтому остаётся лишь переместить их целиком.

Используя большое количество Магической Энергии, я создал горизонтальный портал прямо под Вратами Затмения.

Сам портал я открыл в свою секретную подводную базу. Там уж точно никто не сможет найти их.

Очень медленно, Врата Затмения начали проваливаться сквозь пространную дыру, пока полностью не исчезли из этой пещеры.

Прежде чем закрыть портал я посмотрел в него и убедился, что Врата Затмения в целости и сохранности добрались до места.

Теперь, я не могу оставить все как есть. Королевская семья Фиора вкурсе, что Врата находились здесь и у них даже будет план их использования.

Примерно через 5 лет, прямо над этой пещерой построят Арену Магических Игр, которую правительство Фиора будет использовать, чтобы собрать достаточно Эфира для открытия врат.

Их план заключался в том, чтобы отправился в прошлое и убить Зерефа, пока он не натворил всё то дерьмо.

Идея похвальная и даже благородная, да что там говорить, если бы я мог, сам с удовольствием это сделал, но это никогда не сработает и план идиотский.

Настолько масштабное изменение истории никогда не обходится без последствий. Если не будет Зерефа, не будет его Этериасов, всех тех культистов и Темных Магов, что почитают его, вроде того же Аида. Это несомненно хорошо, но это только одна сторона медали.

Если не будет Зерефа, значит некому будет воскресить Нацу и отправить его и остальных Убийц Драконов в наше время, чтобы убить Акнологию.

Не стоит забывать, что несмотря на все свои сомнительные поступки, Зереф не главный злодей

этого мира. И кто знает, что будет с этим миром, если у Акнологии не будет противника.

Так что, план Короля Фиора может сделать лишь хуже, и это ещё один аргумент забрать Врата. Меня мало волнует реакция правительства Фиора на пропажу Врат, всё-таки они никак не смогут меня найти, но они поднимут шум, который несомненно привлечет внимание Зерефа.

Я уверен, что у него полно шпионов при дворе и он быстро узнает, что кто-то забрал Врата Затмения. А вот у него, несомненно, есть способ меня найти. А мне этого не хочется, все-таки я и так перед ним засветился и убил его сильнейшего Этериаса (после Э.Н.Д.а).

В итоге, после отправки Врат, я использовал окружающую землю, в качестве материала, и создал идентичную фальшивку.

Распознать, что это не настоящие Врата Затмения, сможет разве, что сам Зереф. А когда правда выяснится, пройдет очень много времени и уж тогда меня точно не найдут.

Наконец закончив с эти делом, я быстро телепортировался обратно на центральную площадь Крокуса, а то я уже опаздываю.

http://tl.rulate.ru/book/77789/2512384