

Хризалида. Безграничный

Автор:

Джон Голд

Хризалида. Безграничный

Джон Голд

Хризалида #3

Найдя ключ от Серых Земель Саджи отправляется в мир мёртвых в поисках погибшей семьи. Что такое Хризалида? Почему Фемида всеми силами помогает своему избранному? Кем были самые первые игроки этого мира? И самое главное, кто же снился Саджи все это время. Финал? Нет, конец – это тоже часть пути.

Джон Голд

Хризалида. Безграничный

“Женщина изменит тебя.”

Джон Голд

Часть первая

Путешествие туда и обратно

Глава 1

«Саджи, помни, что ты остаешься человеком, несмотря ни на что. Твои поступки, мысли, решения и действия основаны на опыте и ситуации, которая складывается вокруг. Не вини себя за ошибки, не испытывай горечи за содеянное, но и не считай себя идеалом. Видеть и понимать больше, чем другие, не значит быть умнее и лучше всех. Тебе будет страшно смотреть на мир, понимая все больше и больше. Подлость, лесть, похоть, жадность, глупость и непонимание собственных поступков – это лишь малая часть того, что ты будешь замечать в каждом человеке. Сейчас я ближе к пониманию истины, абсолютной истины и порядка вещей в мире. Сейчас моему разуму доступно то, что не могут осознать Фемида, Леон и Бернард. Я понимаю больше, чем кланы и теневые лидеры альянсов. Ты и я – мы прошли путь от обычного человека до чего-то большего. Сейчас понимаю, что я и сам не идеален. Мотивы поступков, причины реакций на различные действия, мечты, желания, цели – все это было переосмыслено. И я понял суть всего. Но ты пока не готов это услышать. Не переживай, весь мир пока не готов это узнать.

* * *

Серые поля безжизненного пепла окружали все вокруг. Блеклый серебристый туман, смешиваясь с грунтом, становился серым. Тут не было ветра, и он просто висел над землей и не двигался. Но стоило шагнуть, и он двигался тебе навстречу. Даже прокачанное до предела восприятие не давало мне хоть что-то увидеть за этим туманом. Активировал синестезию, и все чувства смешались так, словно мозг взболтали в миксере. Начало казаться, что мир кружится, земля и небо поменялись местами, а туман обрел форму. Повсюду мелькали призраки неведомых существ, моих врагов, единственной подруги, семьи, старых и новых богов. Минут пять я приходил в себя, пока в моей душе смешивались гнев и страх. Гнев шел изнутри, из самых темных уголков сознания. А страх был вызван неизвестностью. Первое знакомство с Адом научило меня прятаться в случае неизвестности и опасности. Поэтому я лежал посреди открытой местности рядом с неизвестным врагом и вел себя как последний идиот. Эффект синестезии рассеялся.

Тридцать секунд работы телекинетической лопаткой – и я закопался так, что видны были только глаза. Несколько заклинаний из магии воздуха – и на пепле не осталось моих следов. Минута, вторая, третья, но никто не пришел

посмотреть на гостя Серых Земель. Восприятие обострилось до предела, ловя любое колебание в воздухе или мерцание в серой пелене тумана. Десять томительных минут я ждал, слушал, нюхал и ощущал. Но не было никого и ничего, только безжизненный пепел, заполнявший все вокруг. Мое тело ничем не пахло, но звуки от удара сердца, словно удары молота, ранили обострившийся слух. Глаз импа улавливал движения, создаваемые моим собственным телом. Микросокращения мышц от каждого удара сердца смещали частицы вокруг моего тела, и даже это я чувствовал, но не врага. Тут вообще никого не было.

Нет! Глубже! Нужно лучше исследовать все и десять раз убедиться, прежде чем двигаться вперед и делать первые опыты. Выдох, вдох, расслабить все тело, еще сильнее расслабиться. Притвориться мертвым, так, чтобы сердце почти перестало биться.

Восприятие обострилось, сердце билось раз в шесть секунд, скорость мысли немного снизилась. Мне удалось повысить чувствительность слуха, осязания, зрения и запаха. Но я по-прежнему ничего не ощущал. Словно находился в капсуле полной сенсорной депривации. Даже температура воздуха и общая атмосфера такие же. Глаза напряглись до предела, и я активировал заклинание метеора так, чтобы оно ударило на самой границе восприятия.

Тело ощутило ударную волну, затем над землей прошла волна пепла, а слух уловил звуки взрыва. И снова тишина... Пять... Десять минут – и никаких изменений в обстановке. В магозрении все представало в сером цвете, и не было никаких проблесков какой-то конкретной магии.

Несмотря на показную безопасность, я продолжал лежать и думать. Почему не работали карта и мини-карта? Точнее, они отображали, что я стою на месте и никуда не двигаюсь. Ноль процентов открытой территории, только серый туман неизвестности повсюду. Хм, а почему на карте нет указателей направления? Где стороны света? Мини-карта показывала, что я нахожусь в Доме гнева, но вокруг ни единого строения.

Потоки сознания слились воедино, но ничего конкретного понять не удалось. Выходило, что тут нет четкой навигации и двигаться надо, опираясь на какие-то подсказки. Но тут вообще ничего нет! Долгих шесть часов я ждал хоть каких-нибудь изменений, но ничего не произошло.

Вспомнилось наше с Фемидой шоу и план великого комбинатора. С самого начала я точно знал, что Фемида не пойдет со мной в Серые Земли. Потому попросил Аккароне присмотреть за мечницей в мое отсутствие. Наша встреча на Катайне больше походила на выдачу девушки замуж. О, как она краснела, когда Аккароне сказала: «Иди ко мне, моя прелесть!» Обе девушки были рады побыть наедине, а я был абсолютно уверен, что Аккароне не даст Фемиду в обиду. В этот момент родился жуткий план по выбиванию денег из всех наших врагов. Суть сводилась к тому, что Фемида «готова предать меня и отослать в закрытую локацию в другом измерении, из которой не выбраться». Неделю она выжимала соки из Леона, малого пантеона и еще кучки «меценатов», готовых пожертвовать деньги в случае, если я пропаду. Фемида заключила контракт с Леоном, по условиям которого она получит двести восемьдесят восемь миллионов кредитов в случае, если я не появлюсь в мире в течение недели. Пришлось пожертвовать моим новым именем из клиники, а Фемиде вывести свое настоящее на обозрение. В последнюю неделю рядом со мной паслось не меньше тридцати духов ищеек, которых я старательно игнорировал. В тот момент, когда я перенесся в Серые Земли, мой след в большом мире пропал. Через две недели Фемида получит двадцать процентов от общей суммы контракта, и так за каждый месяц моего отсутствия. Если бы в «Хризалиде» было достижение за рэкет, то Фемида его однозначно получила бы. Она использовала мою плохую репутацию для выбивания денег из богов. Богов! Из тех самых гадов, на которых молился весь мир! А какой красивый финт мы исполнили перед Бернардом! Он был единственным известным человеком, который точно знал подробности попадания в Серые Земли. Фемида вогнала красный колышек мне в спину, точно в нужное место, и я растворился у него на глазах. Предательство в чистом виде для стана моих злейших врагов. Этих уродов, Таламея и Миридию, я отыщу и снова отправлю в Серые Земли. Жаль, убить не получится. В общем, весь мир обвели вокруг пальца. Все старые и новые боги уверены, что избавились от меня навеки. Фемида в надежных руках, а я на пути к заветной цели.

Вылез из пепла и осмотрел себя. Как и в Аду, кожа приняла пепельный окрас, и только белый подгузник четко выдавал мое присутствие. Одежды нет, инвентарь пуст. Кольца кровавых уз, которые я хотел использовать для поиска родителей в Серых Землях, остались у Фемиды. Хорошо хоть тату оставили, а то было бы совсем страшно.

После переноса в Серые Земли доступ к моему источнику в астрале был отрезан. Заклинание переноса к источнику перестало быть доступным, как и все заклинания телепортации. Даже скачок перестал работать. Чаты всех видов,

колонки новостей и доступ к любой информации из большого мира отсутствовали. Даже мешок инвентаря заменили на базовый с двадцатью ячейками.

- Окно характеристик.

Имя: Саджи (Альмарк).

Уровень: 2561

Опыт: 121 560/28 313 620 (до следующего уровня - 28 192 060).

Раса: человек (полубог [недоступно])

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 1467

Ловкость: 1467

Выносливость: 2130

Интеллект: 18 184

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 500

Живучесть: 1095

Вторичные показатели:

Физический урон: 733,5 (сила /2, но не менее 1)

Грузоподъемность: 3667 кг (сила x 10 / 4)

Общий запас сил: 36 550 (выносливость x 10 + 15 250 от тату)

Мана: 27 413 (общий запас сил x 0,75)

Здоровье (жизнь): 9138 (общий запас сил x 0,25)

Восстановление здоровья и маны: 10 950 ед./мин. (мана x 2)

Скорость бега: 184 км/ч (1 + скорость / 10)

Защита - 5

Сопrotивляемость:

Физическому урону: 100 % (игнорирование урона: до 25 млн ед./сек.)

Ядам: 12,60 % (игнорирование урона: до 47 368 ед./сек.)

Огню: 100 % (игнорирование урона: до 25 млн ед./сек.)

Электричеству: 100 % (игнорирование урона: до 25 млн ед./сек.)

Ментальному урону: 100 % (игнорирование урона: до 25 млн ед./сек.)

Холоду: 100 % (игнорирование урона: до 25 млн ед./сек.)

Навыки:

Кулинария: 284

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 252

Плавание: 377

Задержка дыхания: 701

Скрытность: 253

Магия жизни: 1000

Магия духа: 288

Магия пространства: 660

Магия земли: 401

Магия воды: 303

Магия огня: 699

Магия воздуха: 701

Магия света: 458

Магия тьмы: 633

Медитация: 682

Рукопашный бой: 122

Восприятие: 1000

Некромантия: 251Магия крови: 277

Химерология: 250

Ритуальная магия: 288

Создание артефактов: 254

Изготовление ядов: 25

Изготовление мазей: 25

Укрепление металлов: 25

Укрепление древесины: 25

Усиление тела: 612

Мечи и кинжалы: 211

Астрал: 42

Магозрение: 48

Идентификация предметов: 3Масштабирование заклинаний: 711Манипуляция магической энергией: 802

Профессии:

-

Способности:

Глаз импа Одиннадцать потоков сознания Свой человек Покров тьмы Друг леса

Дары:

Отложенная встреча.

Интересно, если умру тут, меня перенесет в Чертоги Смерти? Как и любому живому человеку, встречаться с костлявой мне не хотелось. Попал в мир душ, миновав ее косу и справедливый суд. Да по мне Ад плачет!

Пока спускались на дно моря Безумия, успел получить четвертый ранг достижения «Вестник творца»: +40 ко всем характеристикам. Выращиваемые грибы были самостоятельной экосистемой с внутренним микроклиматом. На пути вниз успел вырастить девять огромных грибов, которые, ко всему прочему, были малыми местами силы. За счет еще восьми деревьев в сердце пустыни Хашан, вулкане и на Северном полюсе удалось получить третий ранг достижения «Житие святых»: + 150 ко всем характеристикам. Учитывая все это плюс бонусы от «Эгиды» и «Дайвера с того света», получил прибавку +380. Это частично компенсировало слабость от полного отсутствия экипировки. Интересно, а боевой памперс тут создать можно?

Навык манипуляции магией прокачался сильнее, чем масштабирование заклинаний. Он мог стать моим козырем в битве с более сильным соперником. Все остальное развивалось от постоянного использования в процессе прокачки полного сопротивления ко всем типам урона. С ядами промашка вышла, но сейчас это не критично.

Пора проверить, что тут с местным населением.

Я бежал прямо, никуда не сворачивая, около десяти минут. Меня бесило полное отсутствие признаков жизни. Может, я попал в недостроенную локацию? Или ошибка в программе? И как выбраться из места, которого нет? Раздражение усиливалось, а тишина давила на нервы. Кучки пепла вылетали из-под ног и бесшумно падали на землю. Словно я бежал в сферическом вакууме.

Злости было так много, что я не заметил, как налетел на сидевшего на корточках Грюнта. Мой старый знакомый по деревне Орани – моим игровым яслям. Интересно, а Рейчел тоже тут? Этот парень вырос за прошедшие девять лет и сейчас был примерно моего возраста.

Человек, Грюнт, 2561 уровень

Пока я приходил в себя от падения, он накинулся на меня и начал избивать голыми руками.

Получен урон:51 220 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

9138/9138

Я был слишком самоуверен и даже не поставил щит, а ведь мог умереть от одного плевка такой силы. Благо мой противник наносил только физический урон и уже использовал шесть боевых приемов бойцов-рукопашников. Почему я его не почувствовал? Почему не увидел? Почему его уровень равен моему? Откуда он вообще тут взялся? Причем в той же самой одежде, что играл со мной в деревне девять лет назад. А ведь я помнил, как разбил ему нос на турнире в честь ярмарки.

Я убил его с большим удовольствием, проломив темя усиленным ударом локтя. Мои знания рукопашного боя были основаны не на боевых техниках, а на искусстве убивать. Гнев! Столько лет прошло, но я точно помнил, как они таскались за Рейчел. И вот я смог ему отомстить.

Через три секунды я получил удар ногой в голову со спины. Сила была такой, что меня подбросило в воздух и проволочло по земле метров пять. Упал неудачно, лицом вниз, чем и воспользовался противник. Это снова был Грюнт, а рядом валялось его бездыханное тело, словно я его и не убивал.

Первый, второй, десятый, сотый... Они шли друг за другом и не исчезали. Куда ни глянь, везде трупы Грюнта. Интервал появления – три секунды с момента смерти предыдущего тела. На контакт не шел, если парализовать, умирал через десять секунд. Грюнт не был местным, а значит, это часть испытания. Но какого? И почему меня так бесила его рожа? Он, конечно, похож на обычного малолетнего бандита, но такого бурного гнева он раньше у меня не вызывал. Хм, гнева?!

Прислушавшись к собственным чувствам, я понял, что гнев не уходит. Уже пара сотен трупов окружала меня, и это чувство должно было полностью пропасть после первого десятка, но лишь усиливалось.

Методом пробы смог определить направление, в котором гнев усиливался. И, напротив, если бежать в противоположную сторону, он понемногу пропадал. С навигацией, кажется, разобрался. В Серых Землях было только одно направление, основанное на эмоциях. Дом гнева предполагал, что двигаться надо в ту сторону, которая вызывает прилив гнева. Жаль, не было какой-то шкалы, тогда смог бы рассчитать расстояние до центра. Больше всего это похоже на действие ментальных аур с их эффектом эмоционального давления. И это вполне логично, учитывая, что я находился в загробном мире.

Ради опыта побежал перпендикулярно пути к центру Дома гнева. То есть просто повернул налево.

Получен урон: 500 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

9138/9138

Появился ментальный урон от непонятной ауры. Теперь гнев доставлял боль. Через минуту бега урон удвоился, еще через две – поднялся до десяти тысяч. Через час перевалил за миллион и начал расти с огромной скоростью. Не было

гарантии, что источник этой ауры не передвигается. С другой стороны, он давал защиту от большинства возможных противников.

Хотелось немного отдохнуть и подумать. Гнев сильно истощал запасы сил, психика проседала, становясь вялой. Сейчас я это чувствовал и понимал, как мое реальное тело страдало от передозировки гневом. Медкапсула ввела в кровь легкое успокоительное, и мне хотелось спать.

Сейчас мне нужна разведка боем и понимание логики испытания. Если нужно убить противника тысячу раз, то особых проблем с этим не возникнет. Но такого в принципе быть не могло. Это слишком просто, ведь только для того, чтобы попасть на это испытание, игрок должен очутиться в месте с пятидесятиmillionным уроном. Помимо этого, требовалась печать сефирота, аналогов которой я не видел. Испытание не могло быть таким простым.

Мне нужна была информация, поэтому пришлось подняться и побежать в ту сторону, где гнев усиливался. Два часа бега по безжизненным равнинам в абсолютной тишине, в одинаковой атмосфере и с давящим на сознание чувством гнева. В отличие от прошлого раза, я точно двигался по другому маршруту, но снова наткнулся на Грюнта. Его уровень, как и мой, поднялся на один, а значит, это линейная зависимость. В прошлый раз я убил его двести десять раз, но засчитали только первые десять убийств, причем опыта с каждым убийством давали все меньше. Сейчас на ходу снес ему голову мечом и рванул дальше. Мне нужно знать, что находится ближе к источнику гнева.

На ходу бил в бегущего за мной Грюнта. Опыта не давали, а парень не отставал. Интервал респайна в три секунды никак не изменился. Внезапно я почувствовал чье-то присутствие и резко остановился. Рядом кто-то прятался в стелсе, а значит, разбойник или ассасин. Удар дыханием дракона по области, и из пламени на меня вылетел Они. Этот мелкий паршивец все время шатался с Грюнтом. Неудивительно, что он следующий противник.

Человек, Они, 3062 уровень

Он на пятьсот уровней выше меня. Невидимость, колющий урон, опасные боевые приемы, яд! Очень неудобный противник для мага вроде меня. Активировал щит,

влив в него всю ману. После слов Фемиды о том, что разрушение химерного оружия может повредить мне, я старался его не использовать. Щит в этом плане намного уязвимей меня. Особенно сейчас, когда нет доступа к астральному источнику.

И вот я снова бежал по серым безжизненным полям, периодически вырезая преследовавшую меня компанию. Очень хотелось остановиться и оторвать им головы, переломать все кости в теле, медленно зажарить до хрустящей корочки... Гнев негативно влиял на рассудок, и я живое тому подтверждение. Но как же хотелось их убить! Замучить до смерти!

И снова я столкнулся с противником, которого люто ненавидел. Это был тот самый наемник, что держал мои руки на алтаре в храме Теуруса девять лет назад.

Человек, Ритан, 3562 уровень

Безмерная жестокость! От трепыхавшейся пары Они и Грюнта я отбивался заклинаниями, но с наемником я долго играл, ломая конечности и отсекая их, ослепляя, оглушая, поджигая... На десятом воскрешении я понял, что слишком долго стою на месте, надо двигаться дальше. Нельзя мучить людей, это разрушало меня самого, мои личностные ценности. Ломались культурные устои, и я переставал видеть в жертвах людей. Я никогда не стану таким, не опущусь до уровня животного.

Оковы гнева немного расслабились, и я побежал дальше, туда, где давление на разум усиливалось. Теперь за мной бежало уже трое, и, к счастью, никто из них не имел в своем арсенале дальнобойных атак. Двадцать минут бега – и передо мной предстал новый противник. Мужчина лет тридцати в кольчуге с металлическими пластинами поверх жизненно важных участков. И снова знакомое лицо. Это был второй мужчина, державший меня на алтаре Теуруса.

Человек, Джэб, 4062 уровень

Силовое лезвие моего меча снесло две трети его здоровья, но не убило, а значит, это мой предел. Я не смогу продвинуться дальше привычными методами, а противник будет становиться только сильнее. Пока разум не покинул меня, развернулся и рванул обратно. Нужно было все обдумать.

В этот раз я не бежал обратно по своим следам, а повернул перпендикулярно пути роста гнева и уже через час был в области действия ментального урона под десять миллионов. Мои преследователи повымирали, как только урон от неизвестной ментальной ауры перевалил за сто тысяч. И главное – они не воскрешались, а значит, эта аура подавляла сам механизм их возрождения.

Кажется, я смог понять суть испытания. Тот, кто бывал на приеме у психолога, наверняка помнит, что первым и самым важным условием успеха является создание комфортных условий для беседы. Пациент обретает спокойствие и раскрывает душу, а психолог понимает суть проблемы пациента. Тут, в Серых Землях, условия работы аналогичны, но направлены на самопознание. Идентичные условия в любой точке пространства, тишина, отсутствие предметов, на которых можно сфокусировать внимание, идеальная температура. Тут созданы все условия для того, чтобы испытуемый направил свой разум на мысли, а не на предметы вокруг. Предположу, что «Дом гнева» можно трактовать как «испытание гневом».

А теперь о собранной информации. Если бежать в сторону источника гнева, каждые пятнадцать-двадцать минут появлялся новый противник на пятьсот уровней выше предыдущего. За это время я пробежал примерно пятьдесят километров, значит, от стартовой точки до финиша семьсот пятьдесят километров. В конце меня ждал противник десятитысячного уровня, которого я однозначно не смогу победить в текущих условиях. А ведь еще те, кто будет бежать следом за мной.

Выход.

* * *

Вчера я наконец получил разрешение от врача на установку нейросети. Одевшись и позавтракав в пустой столовой, спустился в клинику санатория. Подвал встретил меня тишиной, лишь в таинственной комнате по-прежнему гудел какой-то генератор. Дверь была надежно заперта, а вскрывать замок и

портить отношения с персоналом мне не хотелось. Там явно что-то интересное, но сейчас мне туда не попасть.

Операция по установке сети проводилась в капсуле с наноботами. Обычной хирургией пользовались только в экстренных условиях, преимущественно – в боевых. Войны за месторождения ресурсов никогда не заканчивались. Сейчас шло два десятка боевых столкновений за добычу полезных ископаемых на астероидных полях и спутниках планет. Вот там часто требовались услуги хирургов.

Нейросеть J12P47-02 ставилась преимущественно инженерам на производственных конвейерах оборонных предприятий. Дело в том, что модификация «02» была нужна для управления оборонными установками комплекса. Всем гражданским было запрещено использовать нейросети, связанные с военными технологиями, но некоторые модификации были доступны людям, прошедшим базовую военную подготовку. Фемида через своих знакомых умудрилась добавить в мой биопаспорт запись о прохождении такой подготовки, потому врач и согласился установить ее, сказав при этом:

– Такой маленький, а уже побывал в армии.

Интересно, а что еще можно добавить в мою запись? Может, докторскую степень в области кораблестроения? Нет, это явный след, который может привести противника ко мне. Рибонз Альмарк – новая личность, никак не связанная с Анжи Ганетом.

Суть операции сводилась к созданию дополнительных нейронных связей между полушариями и отдельными участками мозга. Сначала строилась базовая сеть, поверх которой наращивали нервную ткань. В затылочной части мозга между полушариями появилась тоненькая полоска, которая и была нейросетью.

В себя пришел только на вторые сутки. В голове бардак, каждый поток сознания думал о своем, моторика тела работала со сбоями. Надо мной навис врач и уставился в мои открытые глаза.

– Удивительно! Могу сказать с уверенностью, что ты в сознании, но мозговая активность говорит о том, что ты в полукоматозном состоянии. Слово твой разум размазан тонким слоем по всему сознанию. Ты ничего не хочешь мне

сказать?

– Есть хочется. – Мысли путались, но кое-что немного омрачало обозримое будущее: наверное, Клод заставит проплыть меня четыре километра, если не явлюсь на физиотерапию.

– Значит, не хочешь говорить. Видимо, это касается эксперимента.

Никому никогда я не раскрою информацию о себе. Всю правду обо мне должен знать только один человек, которому я доверяю больше всего. И даже на этот шаг я пошел ради того, чтобы подстраховать себя на случай очередной потери памяти.

В прошлый раз у моего дерева в Курзе активировавшийся резонанс едва не убил меня. Из-за полученных повреждений мозга полное восстановление тела затянулось на месяц дольше положенного. Риск был всегда, а теперь, когда я попал в Серые Земли, он существенно возрос. Нейросеть позволит отслеживать состояние мозга в реальном времени, а в случае травмы подскажет медботам, как меня лечить.

* * *

Вход.

И снова я, серый пепел под ногами и абсолютная тишина. Урон от ауры не изменился, а значит, его источник стабилен и неподвижен. Голод не появился, хотя физическое тело у меня есть. С противников ничего не падало лутом, значит, мне надо пройти испытание только имеющимися силами. Но, как говорил Уве Грааль: «Миром правит тот, кто мыслит по-новому».

Я снова вернулся в зону испытания и удивился, увидев сразу четырех противников. Значит, у каждого участка есть своя «зона отдыха» с ментальным уроном. Гнев также резко усиливался по сравнению со стартовой площадкой. Но каждый раз при возвращении бой будет идти со всеми противниками.

Сейчас биться было легче, несмотря на возросшее количество противников. Оуни и Грюнта я мог убить с одного удара, усилив заклинание. С наемниками

намного сложнее. Если одного из них оглушить, то через три секунды он умрет, еще через три – появится новый. Приходилось в одного из противников кидать заклинанием телекинеза, как это делал архимаг, со вторым драться до смерти.

Прошел час, второй, третий, пятый, и я уже знал все уловки противников. Но и они учились тому, как со мной драться. Противник уже вычислил, что моя слабость – колотые атаки разбойника и яд на его клинках. Но у меня совершенная защита, огромная скорость восстановления маны, а также щит и меч. Гнев не уходил, а лишь сильнее давил на психику. К счастью, у человека есть удивительная способность – адаптация. Мозг привыкал к постоянному потоку немотивированного гнева и начинал искать способ подавить его. В сознании зародилось подобие точки отсчета для шкалы гнева. С каждым ударом, с каждым убийством противника и его возрождением я все четче представлял норму, точку спокойствия. Прошло еще часов пять, прежде чем я начал замечать, что чем лучше я контролировал гнев, подводя его к нулевой точке, тем больше времени проходило между убийством и респавном противника.

– Бинго!

Ключ крылся в сознательном управлении эмоциями. Разум как бы отказывался от гнева, сбрасывая его в мусорное ведро. Но чем дольше я подавлял эмоции, тем сильнее чувствовал давление этого ведра. На двенадцатом часу боя я сорвался и оторвал противнику голову голыми руками, едва не получив удар кинжалом в глаз. Вновь подавив гнев, я убежал в зону отдыха. Нет, я не стану чудовищем или монстром. Я человек и останусь им, каким бы ни было испытание. Нельзя быть настолько жестоким.

Ментальная аура была уроном в двадцать миллионов, а я был морально опустошен и сейчас смотрел в пустое небо Серых Земель. Тут не было шестнадцати лун большого мира, которые хорошо видно в ясную ночь. Не было ковра из ярких звезд, неповторимого аромата земли, растений, запаха деревьев. Во время наших с Фи путешествий мы часто останавливались на ночевку в поле. У нашей планеты есть естественный спутник – Радужный. Это название он полностью оправдывал за счет своей уникальной атмосферы. Когда ночь только наступает, и Радужный начинает светиться, любой человек может заметить на его поверхности концентрические круги разных цветов. Круглые радуги переливаются только в полночь и перед самой зарей. Радужный обладает повышенной гравитацией, весом и уникальной атмосферой с повышенным содержанием воды. При этом он самый маленький спутник планеты. Сейчас мне

было жутко одиноко, и я скучал по нашим ночным посиделкам с Фемидой.

Сознание собралось в кучку, а потоки соединились в один. Вспомнились слова отца: «В любом бою с более сильным противником у тебя должно быть преимущество. Всегда. Всегда контролируй ситуацию». В Аду это стало основой для понимания пути к спасению. Сейчас мне нужно преимущество в бою с более сильным противником.

Я вернулся к тому месту, где урона от ментальной ауры не было. Сев в позу для медитации, включил ауру жизни на предельную мощность. Максимальная сила и площадь покрытия. Сейчас мало кто знает, что пепел – удобрение для роста растений. Для меня поля пепла все равно, что Клондайк садовода. Не прошло и десяти минут, как меня с головой опутали сотни растений. Аура жизни расходовала пятьдесят шесть тысяч маны в минуту. За это же время я успевал восстановить чуть больше восьмидесяти пяти тысяч. На краю сознания появился ЭлДжей, и я постепенно погрузился в сон. Гнев жутко утомителен.

Проснулся только через восемнадцать часов от того, что по спине потекла вода. Вода? Меня так плотно оплели растения, что пришлось подобно змее проползать под корнями огромных деревьев. Мыши! Тут были огромные полевые мыши! А значит, были и те, кто на них охотится.

На том месте, где я сидел еще вчера, был семидесятиметровый холм из растительности. Чирикали птички, ползали змеи, насекомые порхали от цветка к цветку. Кто сказал, что в Серых Землях нет места жизни?

Как и в случае с плавучим островом, весь холм обладал единой корневой системой, а, значит, я мог использовать его для расширения запаса здоровья.

– Панацея! Максимум!

Никогда раньше не использовал заемное здоровье как источник маны. Ощущение такое, словно из меня вытащили все нервы зараз. Словно все тело было пронизано струнами, а сейчас их разом вырвали. Надо использовать этот метод только в крайнем случае.

Мой островок жизни разросся до ста двадцати метров, а в центре выросло небольшое дерево. ЭлДжей показался, едва я заметил удобное место для

лежанки. Нет! Сейчас надо наращивать преимущество. Нужна большая площадь леса, намного больше!

День, второй, третий, пятый – и мой лес увеличился. Центральный островок рос намного медленней, но запас здоровья его корневой системы увеличивался. Как только площадь перевалила за километровый диаметр, он был признан новым участком локации.

Текущая локация: Дом гнева. Лес безумца.

Админы с юмором подошли к делу. Может, они оракулы и предвидели то, что я собираюсь сделать?

Недалеко от центрального холмика началась стройка века. Я копал шахту! Лес создал устойчивую почву чернозема на пять метров вниз. Когда пошел пепел, я начал складывать его в пустой вещмешок. Весь пепел складывался в одну-единственную ячейку, а максимальный переносимый вес у меня больше трех тонн. Кусок плотной коры использовал как совок и сейчас засыпал им пепел в материализовавшийся вещмешок. Аура жизни стимулировала корневую систему деревьев, и корни стали прорастать еще глубже вниз, тем самым создавая подобие стенок шахты. Весь пепел выкидывался за пределами леса. Он закончился только на пятидесятиметровой глубине, когда я уже совсем было отчаялся найти тут хоть один камень.

За прошедшие две недели лес самостоятельно вырос еще метров на тридцать, а главное дерево ежедневно получало спонсорскую поддержку в виде зарядов панацеи. Это была благодарность за крепкие корни, ставшие основой для стенок шахты.

Зачем мне камень? А где я буду варить зелья?! Где взять песок для стекла и создания склянок?! Лес – моя фармзона с уникальными природными условиями. Почва богата минералами, в растениях повышенное содержание активных веществ, а это значит, что их эффективность выше. Мой островок стал малым местом силы, и теперь вокруг него росло много весьма заманчивых растений с вопросиками в описании.

В отличие от большинства игроков, я умел ждать и спокойно делать сложную работу любого объема. В одиночку вырастить лес и выкопать пятидесятиметровую шахту для меня не составляло проблемы. Я видел свою конечную цель и десять промежуточных задач. Две недели работы – это только начало пути. Лишь первый шаг к созданию преимущества.

Как только пошел камень, работа несколько замедлилась. Приходилось ломать его в мелкое крошево и только после этого сгружать в инвентарь. Система автоматически отделяла пустую породу от крупниц полезного материала. Через неделю я собрал достаточного металла на создание бронзового котла и нашел залежи черного песка.

Черный песок

Тип: Ингредиент

Класс: Легендарное

Требования:???

Прочность: 1/1

Вес: 433 кг

Отыщете дурака, который будет искать руду в своей могиле? О! Да это же я! Я не знал, где используют черный песок и в каких целях, но из него получалось хорошее стекло.

Настал черед фарма всех кулинарных ингредиентов в округе. В ход шло все: грибы, трава, кора, корешки, побеги, почки, листья, плоды деревьев, все, что падало лутом с мелкой живности. Жаль, пруда с водой так и не появилось.

Методом проб и ошибок удалось собрать новую кулинарную базу знаний. В отличие от прошлого раза в Аду, часть информации о построении базы эффектов ингредиентов я получал из сообществ зельеваров «Хризалиды». Существовали

методики определения совместимости ингредиентов, основ и нейтрализации негативных эффектов. За каждые сто единиц навыка кулинарии можно было использовать еще один ингредиент и один катализатор (или ингибитор). За счет последнего компонента регулировалась длительность эффекта от зелья.

За месяц непрерывной варки зелий тоннами мне удалось поднять зельеварение до шести сотен. Открытием стало то, что черный песок давал черное стекло с особым эффектом. Оно могло хранить небольшой заряд, увеличивая эффективность зелий, помещенных внутрь него, на десять процентов от базового значения. Однако у зелий появлялся параметр срока хранения, причем если зелье давало кратковременный эффект, то и срок хранения у него был меньше.

Большая часть найденного песка пошла не на склянки, а на создание огромного котла. Если в стекло добавить кремний и еще пару минералов, то его устойчивость сильно возрастала, и это давало возможность делать из него алхимическую посуду. На создание ротора и перегонного куба у меня не хватило сил и мастерства, а вот сделать огромный котел для варки зелий мне удалось.

Под корнями огромного дерева появилась моя новая лаборатория. Каждый день я дарил ему панацею в благодарность за огромный свод над головой. Все зелья тоннами сливались в его корневую систему. А учитывая, что делал я их на основе своей крови, тут начали расти весьма специфические растения. Они все были хищными! Красный папоротник хватал любое насекомое или птичку, севшую на его листья. Лианы парализовали своих жертв, а потом утаскивали их куда-то вверх. Обычная трава превращалась в острые иглы, норовя пробить ногу невнимательному путнику. На меня ни одно растение не кидалось, видимо, чувствовали, чьей кровью подпитываются. У всех был уровень в пределах пяти сотен, и с них падал редкий лут из ингредиентов.

А может, все дело не в том, что я варил зелья на основе магии крови, а в том, что делал ритуальные печати усиления магии? Главный недостаток Серых Земель – полное отсутствие лута с обычных противников. Достоинством было их безграничное количество. Вот и я, настреляв пару десятков жертв, тащил их в свою лабораторию. Это же не только две тонны полезного мяса, но и куча дармовой некротической энергии! Ритуальная магия и магия крови использовались для усиления эффекта от зелья. Десятки тонн крови ушли под корни дерева, которое упивалось дармовой энергией. Когда пошел второй месяц варки зелий, оно уже получило статус среднего места силы.

Когда с момента попадания в Серые Земли прошло уже три с половиной месяца, я наконец достиг поставленной цели.

Кулинария +1

Навык кулинарии достиг предела развития.

Получена способность: Гурмэ.

Раз в сутки вы можете приготовить блюдо максимальной сложности, навсегда повышающее одну характеристику на 50 единиц. Гурмэ вкладывает в свои блюда все чувства, что испытывает к изысканной еде, и расплачивается за это потерей 20 уровней.

Ограничение: Один человек не может два раза повысить одну и ту же характеристику.

Дайте две! Уровни получить легче, чем постоянную прибавку к характеристикам. Хм, кажется, я понял, почему в мире мало высокоуровневых поваров.

День ушел на сбор самых ценных ингредиентов и варку особых блюд. Под конец я брал миску с едой и активировал способность гурмэ. Выпадающее меню давало возможность выбрать повышаемую характеристику. Это был уникальный вечер только для меня и моей еды. Одиноко тлели факелы по краям стола. Четыре набора тарелок, чашек и столовых приборов, и только я один сидел за столом и тихо ел свой суп-гуляш с нотками тмина. Густой мясной соус с гарниром из ломтиков неизвестного корнеплода. Вместо чая – безалкогольная настойка на лесных ягодах. Это было бы красиво, элегантно, если бы не полное одиночество, в котором я находился уже четвертый месяц. Больно, душе больно...

В следующую неделю я раз в день готовил себе изысканную еду и ел, наслаждаясь каждым съеденным кусочком. Предельный уровень восприятия стал ключевым фактором в прокачке кулинарии, а также давал возможность

насладиться любым приготовленным блюдом в полной мере.

Сейчас я собирал соли, которые контролировали длительность и силу эффекта от зелий. Теперь я мог использовать до десяти ингредиентов и такого же количества солей. Это одна из ступенек для победы над противником, превосходившим меня по уровням в несколько раз.

Несмотря на прошлый негативный опыт с зельями для постоянных эффектов, я все равно сварил их.

Квинтэссенция зелья интеллекта

Мастер, сваривший это зелье, был гением. Повышает интеллект на 30 единиц навсегда.

Воздействие: Интеллект +30

Время: постоянный эффект.

Затем еще четыре зелья на другие характеристики. Вполне возможно, что после испытания эффект зелий уберут админы, но сейчас это преимущество, необходимое для победы. Загадочный кусочек соли, делающий из временного зелья постоянное, я случайно нашел в корнях растений, которые удобрялись обильными порциями крови от моей кулинарии. Правда, не кусочек, а двадцать два килограмма соли. Теперь понятно: главное условие зарождения такого вещества – огромное количество крови. После переработки растениями она оседала в грунте в виде солевых отложений. «Хризалида» удивительна!

Сделал временных зелий на повышение интеллекта и запаса маны. Еще! Мне нужно еще больше преимуществ!

Все это время я старательно растил дерево и сейчас не мог представить, какой высоты оно достигло. Было страшно лезть на него в таких условиях. Ведь если разобьюсь, то потеряю свою учетную запись. И неважно, что запас здоровья исчислялся семизначной цифрой. Смертельный удар с отрубанием головы или тройной крит с ударом в сердце никто не отменял.

Настала пора сделать себе доспехи и прочую экипировку. Металла тут почти не было. На тот же котелок ушел почти весь запас, и ломать его я не собирался. Кости! Костяные доспехи и бижутерия стали основой для всей экипировки. Отец давал мне много уроков, а я учился всему, использовал каждую крупницу информации для усиления и выживания. В моем лесу не было животных больше рыси – пустошь. Именно с них и падали кости, которые пошли на всю экипировку. Отец показал, как кости размягчить и придать им форму. Я же додумался, как их укрепить. Опять все дело в магии крови. Применяв ту же методику, что использовалась в укреплении металлов и древесины, я смог сделать удобные доспехи, причем полностью из костей. Любой некромант обзавидуется! Получился комплект злого лесного духа.

Поножи злого лесного духа

В Лесу Безумца жил неизвестный лесник, который собирал кости убитых им животных. Шли года, и он решил увековечить память животных, создав уникальный доспех из костей. Лесник умер, едва надел этот доспех. Души погибших животных растерзали его ментальное тело, впитав дух в элементы доспеха.

Воздействие: Выносливость +494

Интеллект +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца поножей.

Шлем, нагрудник, пояс и перчатки были из того же комплекта. Всего пять предметов с идентичным эффектом. Судя по комплекту доспехов, мои деяния были вписаны кровью в анналы истории этого мира.

Я помнил слова Фи о том, что создание таких предметов опасно для их создателя, но сейчас готов был рискнуть всем ради победы. Для создания масштабируемой экипировки использовал трупы Они, Грюнта и пары наемников. Лишний раз убедился, что условием их респавна являлся мой гнев.

С бижутерией вышло проще.

Кольцо рысьего короля

По легенде, в Лесу Безумца живет король всех рысей мира. Под видом человека он подкрадывается к своей добыче, а потом оборачивается рысью и нападает на свою жертву.

Воздействие: Выносливость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

По большому счету кольца были почти бесполезны. Живучесть не поднималась, так как и без того превзошла свой предел. Зато все кольца поднимали общий запас сил, в том числе и маны.

Ожерелье дикой охоты

Раз в год рыси Леса Безумия собираются в стаи для совместной охоты и брачных игр. Самка самого сильного самца получает уникальный дар и прозвище дикой охоты.

Воздействие: Ловкость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца ожерелья.

Самый бесполезный предмет из когда-либо созданных мной. Зачем мне ловкость? А живучесть? Но ничего другого не было, так что приходилось довольствоваться тем, что есть.

Левый обручальный браслет

Уникальные браки между дикими оборотнями закрепляются обменом браслетов из одного комплекта. Поздравляю, ты счастливчик!

Воздействие: Выносливость +494

Живучесть + 494

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца браслета.

Надо ли говорить, как назывался правый браслет и на чьей он руке? Да, дорогой Саджи. Ты женился на самом себе перед лицом единственного алтаря в этом лесу и полубожественной сущности. Дал клятву самому себе любить себя долго и счастливо, пока рассудок не покинет это здоровое тело. Одиночество медленно выедало мой рассудок.

– Окно основных характеристик:

Имя: Саджи (Альмарк).

Уровень: 2462

Опыт: 22 560/25 313 620 (до следующего уровня – 28 192 060).

Раса: человек (полубог [недоступно]).

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 1575 Ловкость: 1575 Выносливость: 10114 Интеллект: 20938

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики

Скорость: 500 Живучесть: 1095

Вторичные показатели:

Физический урон: 787,5 (сила / 2, но не менее 1)

Грузоподъемность: 3937 кг (сила x 10 / 4)

Общий запас сил: 116 390 (выносливость x 10 + 15 250 от тату)

Мана: 87 293 (общий запас сил x 0,75)

Здоровье (жизнь): 29 098 (общий запас сил x 0,25)

Восстановление здоровье и маны: 10 950 ед./мин. (мана x 2)

Скорость бега: 184 км/ч (1 + скорость / 10)

Теперь у меня была возможность использовать заклинание, расходовавшее сто тысяч единиц маны. Решил больше не брать заемное здоровье дерева для заклинания панацеи, а то складывалось ощущение, как будто из меня душу вытягивают.

Настала пора прокачки других ключевых навыков.

Все началось с некромантии, благо рабочего материала было в избытке. Ритуальный кинжал с рунами подчинения пришлось делать из кости злополучной рыси. Как и в случае с призывными существами, я не мог контролировать больше одиннадцати созданий. Даже в такой локации, как Серые Земли, были свои плюсы для прокачки навыков. Дабы не мараить лес эманациями смерти, уходил на поля пепла и там творил свои эксперименты. За день через мой жертвенный алтарь для создания зомби проходило не меньше двух тысяч тел. Даже для меня с моей психикой это было очень сложно. Все дело в однообразности процесса: убить, положить тело, поднять зомби, скелет, дух, а затем убить с помощью магии духа или огня. Так удавалось качать некромантию, ритуальную магию, элементы огня и духа.

На второй неделе этого кошмара я сдался и перешел на химерологию. От алтаря фонило эманациями, создавая ауру смерти в полтора миллиона. Приходилось отбегать подальше в поисках жертв, иначе они не появлялись.

Создание химер – занятие куда более веселое и дающее разуму хоть какую-то пищу для размышлений. При создании химер с помощью ритуальной магии надо было нанести руны на части тела, которые послужат основой, телом и броней. Как правило, делали костяное основание, тело из мускулов, а оставшиеся части шли на броню. Но такой алгоритм применим только к малым химерам. В случае с моим песиком в Стигийских Болотах требовалась куда более тонкая работа, которая давала ускоренную прокачку навыка. Вот и сейчас я использовал ритуальную магию для создания костяных змеев и носорогов. Усиленный внешний скелет и мощная мускулатура. Аналогичный принцип используют

насекомые.

За два месяца работы в области химерологии мне удалось прокачать ее до предела. Я был рад не тому, что смог достичь поставленной цели, а тому, что мой разум наконец отпустили тиски безумия и вернулась ясность мышления. Даже в реальности я спал вполглаза, боясь увидеть творимые мной кошмары из костей и плоти. Пройдя по самой грани, отделяющей психа от нормального человека, я смог достичь предела.

Химерология +1

Навык химерологии достиг предела развития.

Получена способность: Творец души и тела.

Раз в сутки вы можете создать душу уникального химерного питомца, который будет служить вам верой и правдой. В случае смерти питомца вы можете вселить его душу в подходящее тело. Опыт и навыки не теряются в случае его смерти. За создание каждого питомца вы теряете 50 уровней.

Любой петовод «Хризалиды» будет готов отдать правую руку за такую способность. Только я уверен, что питомца нельзя отнять или передать, а значит, пользоваться ими могли только химерологи-петоводы. Цена в пятьдесят уровней слишком велика, а питомец однозначно будет первого уровня. Сейчас для меня это малополезная способность.

Второй гранью безумия стала прокачка некромантии.

Некромантия +1

Навык некромантии достиг предела развития.

Получен дар: Некрофикация [0/10].

Выдающиеся некроманты при жизни закладывают основу для своего бессмертия. Дар некрофикации позволяет заменить кости, мускулатуру и связки сильнейшей некротической мускулатурой. Старение тела замедляется, сила и ловкость возрастают до трех раз. Каждый пройденный этап некрофикации дает 20 % усиление и 10 % замену указанных частей тела.

Вот так я и вскрыл тайну бывшего архимага Тиберия Сена. Я мог получить его звание и титул мастерства, но он также имел некоторые обязанности перед Академией Магии. Участвовать в собрании высших чинов Академии, ходить на поклон к королям и императорам... Я не искал славы, поста или денег. Мой путь лежал в тени мира, в том месте, где меня никто не видел, и звание архимага будет лишним».

Глава 2

Фемида тихо стояла за лестницей в приемной филиала Академии Магов Кхора. Куратор Саджи сейчас отправлял очередного студиязуса на курсы по магии огня. Но вот он освободился и начал отплясывать на месте какой-то дивный танец. Фемида хорошо помнила того болезненного толстячка, которого исцелил Саджи. Сейчас ухоженный мужчина радовался жизни как мог, но своего поста в Академии так и не покинул. Стоявшая рядом Аккароне тихо хохотнула, и это привлекло внимание мага.

– О! У меня гости, а я даже не в курсе. – Маг пригляделся к Фемиде, снявшей шлем. – Погодите... вы подруга моего дорогого ученика. А где же он сам?

– Здравствуйте, Анри. Он сейчас недоступен для любых контактов с большим миром.

– А вы можете передать ему мой подарок в знак благодарности? – Маг достал из кармана кольцо, из которого бил зеленый свет – явный признак сильной магии жизни.

Фемида улыбнулась.

– Боюсь, я не могу взять его. Ни я, ни он сам до конца не уверены, что у него получится вернуться. Но он просил передать вам вот это в надежде, что вы передадите его законному владельцу.

Фемида открыла панель торговли и передала посох архимага, выпавшего лутом с Тиберия Сена. Глаза Анри широко распахнулись, он громко рассмеялся, утирая скупые мужские слезы.

– Вы знаете, юная леди, я ожидал от него именно такого действия. Как только стало известно о смерти архимага и о том, кто его победил, я подумал, что он откажется.

Фемида улыбнулась, но все равно не понимала, как такой артефакт можно отдавать. Сознательно отказываться от уникальной должности и огромной силы, получаемой за высшее звание мастерства среди магов.

– Почему он так поступил? Это же глупо!

– Нет. Не с его точки зрения. Прошло чуть больше года с того момента, как он вошел в это самое здание, желая получить класс мага. В нем все было удивительным. Высокий уровень при отсутствии класса. Как он смог получить магические навыки, вообще не имея класса мага? Как он смог развиваться до такого невероятного уровня? Почему он скрывался от всех, а не искал денег? Прошло полгода, всего полгода, и он сделал то, чего я не смог сделать за всю жизнь – снять проклятье. Ваш друг не ищет внимания или славы, потому и отказывается от звания архимага.

Из-за лестницы вышла Аккароне.

– Простите, что вмешиваюсь в вашу беседу, но сейчас нам надо поговорить о более важных делах.

Анри холодно отнесся к незваной гостье.

– И что может быть важнее для Академии, чем должность нового архимага?

– Единственный в мире наставник демонологов, а также единственный человек, способный остановить нашествие демонов. Полагаю, вы в курсе пророчества.

* * *

«Прошло почти полгода с того момента, как я попал в Серые Земли. Сейчас я прокачивал магию крови и ритуальную магию, создавая кровавых големов и практикуя новые заклинания из арсенала магии крови. Кровавый улей разрывал тело противника на сотни маленьких пчел красного цвета. Пасть пожирателя, плоть Амиды, доспехи братской крови, кровавый клинок, копье горькой милости. Противники погибали самым страшным образом, а затем попадали на алтарь для кровавых ритуалов. Ко всеобщему счастью, магия крови уже была прокачана до девяти сотен кулинарными экспериментами. Потому ушла всего пара недель на то, чтобы достигнуть предела развития.

Магия крови +1

Навык магии крови достиг предела развития.

Получена способность: Братская кровь.

Пролитая кровь будет сама тянуться к вам, стараясь исцелить ваши раны. Способность дает полный иммунитет к ядам и кровотечениям, причиняющим урон здоровью.

Полный подсознательный контроль над кровеносными потоками! Однако существовали еще яды паралича, столь любимые разбойниками и ассасинами. Оглушения, галлюцинации, снотворное, да и вообще любой яд, влиявший на сознание, для меня по-прежнему был опасен.

С ритуальной магией дела пошли намного шустрее. Набивая пять сотен жертв в огромную магическую печать, я использовал их как источник сил для усиления заклинаний. Пяти сотен жертвенных тел хватало на десять заклинаний с десятикратным усилением от ритуальной магии. Берем обычный фаербол,

увеличивая его размер в восемь раз. Затем вливаем почти девятикратный запас маны и усиливаем до предела за счет магии крови. Узнал для себя много нового. Например, что пепел можно превратить в кипящую магму, или то, что простенькое базовое заклинание можно раздуть до пятидесяти миллионов урона по площади. Каждый такой шарик поднимал навык магии огня на одну единичку. Ритуальная магия росла по одной единице за каждые пять сотен жертв. Интересно, сколько в мире человек, которые прокачали ее до предела?

Магия огня прокачалась первой.

Магия огня +1

Навык магии огня достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Потухшее светило.

Бог солнца дарует своим адептам великий дар. Каждую секунду во вселенной гаснет одно светило. Теперь вы можете увидеть крохотный пример одной такой катастрофы.

Эффект: создает шар огня, который притягивает к себе любую материю в радиусе десяти метров в течение двух секунд мощной гравитационной волной, а затем взрывается, нанося урон любому объекту внутри области поражения 50 млн единиц урона в течение трех секунд.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 24 часа.

Конечно, я решил узнать, какой силой обладает созданное заклинание. Спустил поводья, дав гневу взять верх, и тут же появился Грюнт. В него сразу полетело созданное заклинание. Этот гад рванул ко мне что есть мочи, и новое заклинание едва не убило меня самого. В момент его активации и мощной гравитационной волны успел зацепиться за алтарь, но нас обоих снесло уже на

второй секунде. Под конец третьей секунды получил двадцатимиллионный урон огнем, разрушенный алтарь и полет на тридцать метров. Вывод проведенного эксперимента – нельзя использовать заклинание без четкого плана. Слишком опасно!

Хорошей новостью стало уничтожение алтаря, от которого фонило магией смерти на тринадцать миллионов. Эх. Его бы в инвентарь спрятать, да он весил две тонны и относился к предметам, которые нельзя положить в сумку. Еще два таких были закопаны в моей шахте от греха подальше.

Собрал новый алтарь, нанес руны и снова начал качать ритуальную магию. Перешел на магию духа и магию тьмы. За счет ритуала я мог вызывать из астрала духов практически любой силы. Используя навык работы с астралом, погружался в него и нырял сразу на второй пласт. Тут водились существа 2000–3000 уровня. Силы ритуала хватало не только на призыв духа, но и на материализацию тела. Когда я впервые призвал из астрала дух 2700 уровня, тот сразу кинулся на меня. Как и говорил куратор кафедры магии духа, если уровень призывающего ниже уровня призванного существа, оно автоматически атакует. А призвал я рейд-босса.

Опыт оказался весьма интересным и даже загадочным. За убийство местных и рейдовых боссов давали опыт, а за обычных существ опыт не шел вообще. Лута не было, но сейчас он мне и не был нужен. Опыт! Я мог прокачать тут уровни.

У меня зародилась одна ужасная идея, требовавшая длительной подготовки, но я был готов и на большее ради такого невероятного эксперимента.

Новая методика прокачки магических навыков за счет усиления ритуальной магией давала скачкообразный рост в навыках.

Магия духа +1

Навык магии духа достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Материализатор.

Любой маг духа, преданный магии, знает, что конечной целью является умение воскресить дух погибшего.

Эффект: заклинание позволяет создать для духа материальное тело, если оно раньше существовало, тем самым полностью воскресив его.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 24 часа.

Если моя семья пребывала в этом мире в виде духов, у меня был шанс воскресить их, а затем найти путь в большой мир. Еще немного, совсем чуть-чуть, и я смогу коснуться их, услышать мамин голос и похвалу отца. Как там Роза?! Больно, больно, больно... Хватит, я вас найду и вытащу отсюда.

Маг из академии был прав – десятый слой астрала заблокирован. Но я физически ощущал, что та астральная штука находилась именно там. Мощь такая, что духи на девятом пласте старались не подходить к границе.

Магию духа удалось прокачать всего за три недели за счет ритуальной магии. Одно заклинание усиливалось и масштабировалось мной, а затем происходило усиление за счет ритуала. Разумеется, я использовал максимальное усиление, поэтому все призванные существа были поголовно рейд-боссами 3500–4000 уровня. У меня было огромное неоспоримое преимущество в боевой мощи – ритуальная магия на усиление любого заклинания! Как только противник появлялся и подсвечивался как враг, я бил самыми сильными заклинаниями. Копье света, увеличенное до размеров огромной трубы, убивало с одного-двух ударов любого противника. Базовый урон от заклинания был увеличен в семьдесят раз и легко достигал планки в 50 млн. Однако у рейд-боссов встречались эксклюзивные варианты сборок с десятизначными параметрами запаса здоровья. Вот это были самые пугающие бои. Жертвы заканчивались, мана тоже, и я бежал к своему дереву, на ходу отбивая атаки противника. Веселье заканчивалось под деревом, где у меня был одиннадцатизначный запас здоровья и маны.

В моей шахте было уже два десятка алтарей, от которых пахло кровью и фонило магией смерти. Из темного зева постоянно слышался чей-то плач или голоса,

зовущие спуститься. После того как я услышал голос родителей, закопал двадцать метров шахты, и голоса прекратились. Вот что бывает, когда слишком долго практикуешь общение со смертью.

Это событие стало для меня своеобразным предупреждением, но я им пренебрег и не пожалел об этом.

Днями напролет я практиковал ритуальную магию, вызывая духов, а затем убивая их. Большую часть противников уничтожал молниями и другими заклинаниями магии воздуха, потому она прокачалась до предела на день раньше ритуальной магии.

Магия воздуха +1

Навык магии воздуха достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Воплощение торнадо.

Маг воздуха, долгое время проведший в уединении, знает, что у ветра есть разум и небольшая воля. Буря, циклон, торнадо, ураган – каждый из них имеет персональное воплощение. Познавший это заклинание лишь начинает путь истинного мага воздуха.

Эффект: заклинание позволяет призвать торнадо и воплотить его дух на одну минуту. Воплощение будет атаковать всех противников призвавшего его мага.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 24 часа.

Конечно, я испробовал заклинание в первую же минуту! Туман вокруг рассеялся, собравшись в вихрь, и начал уплотняться. Стали бить молнии, создавая подобие электрического кокона, из которого на меня смотрели два глаза, полных гнева. Это настолько напугало меня самого, что я расслабился и уже через пару секунд

был окружен четверкой противников. Воплощение торнадо приняло форму огромного титана и начало метать молнии в моих врагов. Боевой клич был такой силы, что я получил дебаф оглушения вкупе с остаточными разрядами от близких ударов молнии предельной силы. Все тело пробирали ударные волны от каждого крика ожившего торнадо. Молнии так и летели в постоянно появляющихся противников. А я ловил разряд за разрядом, сжавшись в комочек на земле. Через минуту кошмар закончился, а я улыбался, как самый счастливый идиот в мире. Это просто нечто! И это на моем 2677 уровне. А какой эффект будет при апогее его силы?!

На следующий день я смог прокачать ритуальную магию.

Ритуальная магия +1

Навык ритуальной магии достиг предела развития.

Суть ритуальной магии сводится к усилению творимого эффекта или заклинания. Высшей точкой в мастерстве ритуальной магии считается умение изменять конечный эффект от ритуала на один из возможных вариантов использования этого ритуала. Так, призыв демона может быть изменен на массовое благословение или освящение местности.

Получен дар: Нарушитель.

Дар позволяет изменять итоговый эффект от использования ритуальной магии. Каждая печать, ритуал обладает несколькими возможными эффектами, и конечный эффект определяется мелочами, на которые обычный человек не обращает внимания. Дар позволяет сознательно выбирать конечный эффект ритуала, а также нарушить ритуал, проводимый другими людьми.

Тут же использовал дар на уже созданной ритуальной печати. Оказывается, мой ритуал усиления заклинания можно использовать для самонакладывания сильных бафов или использовать как механизм самоуничтожения. Очень интересно! Правда, параметр каждого последующего варианта снижался на двадцать процентов от базового значения. То же самое усиление за счет бафов

давало лишь 80 %. Даже такой баф продержался на мне не больше одной минуты, но это очень интересная тема для размышлений.

Прошло восемь месяцев с момента, как я покинул большой мир. Фемида наверняка не могла нарадоваться ежемесячным выплатам от Леона и союза богов. Ведь только она способна прикрыть мир своей широкой грудью от злого Саджи. И дабы интерес не пропадал, на ее счет ежемесячно капали шестнадцать миллионов кредитов, половина из которых автоматически переводилась на мой анонимный счет. От этой аферы я получил больше двухсот миллионов кредитов, и деньги продолжали поступать каждый месяц. Фи собирала уникальные цветы в сердце пустыни, кору дерева у жерла вулкана, листву с сосны на Северном полюсе. После заключения договора с Фемидой и подтверждения факта моей пропажи союз отозвал контракты из гильдий охотников за головами. Сейчас ее разыскивали только местные стражи порядка.

У меня были подозрения, кого я встречу в центре Дома гнева, потому начал прокачивать магию света. Ритуальная магия, усиление и масштабирование заклинаний давали взрывной рост навыка. Я перешел на бои с противниками 4000–4500 уровня. Все поединки длились не больше минуты, каждый раз приходилось обновлять запас жертв. Теперь я в совершенстве контролировал гнев, чувствовал точку покоя и свой запас терпения. Постоянное таскание жертв – хорошая разминка для всего тела. А прокачка навыка усиления тела – очередной жирный плюс в копилку преимуществ.

А ведь я чуть не забыл, как красиво взрывается молот света, размазывая противника по полу. Красивая лепешка от рейд-босса!

Магия света +1

Навык магии света достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Каратель.

Высшее проявление контроля над магией света – создание стабильного материального объекта на расстоянии. При контакте с иными твердыми

объектами созданный предмет высвобождает заложенную силу.

Эффект: заклинание позволяет создать над врагом огромный меч из света. При падении и попадании в противника наносит мощный режущий удар, а затем взрывается.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 24 часа.

После заклинания огня и воплощения торнадо решил метнуть меч как можно дальше от себя. В небе над точкой удара за одну секунду появился десятиметровый меч. Через секунду он вонзился в землю и с грохотом взорвался. Ударная волна была хорошо ощутима с семидесяти метров и едва не сбросила меня с алтаря. По эффекту и способу воздействия заклинание было очень похоже на молот и копье света, но обладало большей проникающей и поражающей способностью.

Через две недели смог прокачать магию тьмы.

Магия тьмы +1

Навык магии тьмы достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Истинная тьма.

Наш мир лишь раз посещали представители истинной тьмы. Их сущность обладает отрицательным магическим потенциалом, потому их тела постоянно поглощают все живое вокруг, в том числе и свет. Единственный выживший маг смог создать заклинание, дающее аналогичный эффект.

Эффект: заклинание позволяет создать десятиметровый участок с тьмой, которая поглотит любое живое существо, заклинание или материю. Базовый заряд заклинания – минус 1 млн единиц. Время действия – 1 минута. Заклинание

исчезнет, как только поглотит больше, чем позволяет его заряд.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 24 часа.

Додумать вариант реализовать вариант стабильной антиматерии – это выше всяких похвал. На пробах заклинание поглотило целую гору жертв, и его заряд продолжал грызть пепел, разрушая при этом печать. А ведь это только базовый миллион единиц урона!

Магия земли и воды были для меня почти бесполезны. Самый мощный из физических щитов, алмазный, решил прокачать потом. Прошло уже девять месяцев, и времени почти не осталось. Если не вернусь в большой мир через три месяца, потеряю класс-ранг полубога.

Последний магический навык, который сотни раз спасал мне жизнь, – магия пространства. За десять дней смог добить его до предела. Сейчас я мог увеличивать расход маны на одно заклинание до ста раз, скорость прокачки магических навыков резко возросла.

Магия пространства +1

Навык магии пространства достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Гравитационный колодец.

Маги пространства мечтали создать две вещи: межконтинентальный портал и гравитационный колодец, способный локально изменить гравитацию.

Эффект: заклинание позволяет создать вертикальный тоннель, который либо резко увеличит силу гравитации, либо ослабит. Направление и сила гравитации зависят от желания мага.

Расход маны: 10 000 ед./мин.

Откат: 2 часа.

Полубоевое заклинание, задуманное для непонятных целей. Неужто в космос можно отправиться?! А у Серых Земель есть космос? Страшно было пробовать, особенно сейчас, когда до цели – один шаг.

Я снова слышал голоса из шахты. Отец звал меня спуститься к ужину, мама успокаивала малютку Розу. Я закопал шахту второй раз, понимая, что третьего не выдержу. Пора в путь, но сначала решил сделать то, к чему готовился все это время.

В лесу Безумца построена цепочка из десяти ритуальных алтарей. Первый и последний рассчитаны на десять заклинаний максимальной силы, а все промежуточные – на одноразовое использование. Ради чего такая масштабная подготовка? Зачем тратил время, которое и так утекало сквозь пальцы? Все просто. Я собирался призвать мест-босса десятитысячного уровня.

Сидя на алтаре, я нырнул в астрал. Через минуту был на девятом пласте и достиг самой границы, где обитали самые сильные астральные сущности мира. Тут очень сложно определить расстояние до объекта и его реальные размеры. Выбранная змейка показалась мне наиболее безобидным существом в этой куче гигантских тел. Моя ошибка состояла в том, что это не змейка была маленькой, а расстояние до нее было огромным. Она в одиночку плавала у самой границы десятого пласта астрала. Вторая ошибка состояла в силе заклинания. В призыв было влито предельное количество сил, и результат оказался смертельно опасным.

Чудовища, Аарох Бледный – Король Ледяных Ужасов, 9998 уровень,

Рейд-босс

Полупрозрачная змея с одним-единственным глазом уже навесила десять слоев щитов и активировала ауру ужаса. Растения начали чахнуть, с деревьев

посыпались листья, грунт проваливался, и печать с телами жертв была разрушена. Почти семьдесят метров мощного тела левитировали над землей, аккуратно огибая деревья. Я успел использовать одно-единственное заклинание перед тем, как печать разрушилась, и ритуал был сорван.

– Каратель! Максимум!

В заклинание был влит десятикратный запас маны, тем самым увеличив размер небесного меча до целой скалы. Ритуальное усиление – и я физически ощутил излучаемую им мощь. Почти полкилометра, а он давил на психику одной только ею.

Падение меча произошло за секунду до активации заклинания скачка. Взрыв и дикий рев были приглушены ударной волной. Часть леса погибла после одного-единственного заклинания. А вот король ледяных ужасов потерял все щиты и десять процентов здоровья. Сколько же его у него?

В воздухе материализовалась стража короля, а сам он уже полз в мою сторону. Накинул полог невидимости и спрятался за алтарем. Надо мной пролетело два десятка стражников, а затем нависла туша рейд-босса. Меня нельзя было увидеть, но он точно знал, что я рядом. Я чуял его силу: словно скромный человек рядом с ядерным реактором. Каждая клетка моего тела восхищалась его мощью!

– Воплощение торнадо! Максимум!

Нельзя назвать меня просто дураком. Нет, это будет слишком простое и неточное объяснение. Когда используешь заемное здоровье для преобразования его в ману, это очень больно и неприятно. Раньше я думал, что из меня струны вытягивают. Но сейчас мне казалось, что оставили только нервы и выдрали все мясо и кости. Ужасно больно и противно.

Торнадо обрело невиданную мощь и начало засасывать в себя все, что было рядом. Куски деревьев, землю, растительность и даже пару любопытных охранников. Наверное, к счастью, так как и меня затянуло в этот вихрь и выкинуло через пол-оборота. Воплощение торнадо обрело четкую форму и теперь походило на титана, укутанного в грозовую броню. Легкая аура молний выжигала растительность и мгновенно привлекла внимание змея.

Выбравшись из кустарника, в который меня закинуло разбушевавшейся стихией, рванул к следующему алтарю. Рейд-босс отчаянно бился с облачным гигантом. Физические атаки не действовали, а ментальных у него, видимо, не было. Пора было и мне внести свою лепту.

– Истинная тьма! Максимум!

Тело змея накрыло плотным покрывалом шевелящейся тьмы. Голова целиком была покрыта этим смертоносным заклинанием. Здоровье противника начало резко падать, беснующийся облачный гигант бил молниями и лезвиями ветра. А потом произошло то, чего я никак не ожидал. Пасть змея открылась, и он выстрелил плотным потоком света, разрывая призванное существо на куски. Ментальное тело воплощения грозового гиганта было разорвано в клочья. Спецатака босса!

Истинная тьма пропала, едва попав под удар заклинания, а я уже несся к следующему алтарю. Змей активировал новую способность, и с неба пошел дождь из ледяных копий. Магический щит спасал от них, но не от туши, что сейчас парила в сотне метров за моей спиной. Для монстра такой силы это шуточная дистанция для атаки.

На ходу активировал алтарь с печатью самоуничтожения. Через три секунды меня отбросило взрывной волной еще дальше, а за спиной орал разозленный противник. Затылком чуял, как сзади творилось мощное заклинание, и резко ушел влево. Атака с уроном по области заморозила целый участок леса, убив все, к чему прикоснулась. Через еще шесть алтарей, десять минут и километры сожженных нервов наш бой подошел к финальной точке. Мой последний алтарь, рассчитанный на десять заклинаний, был всего в двадцати метрах впереди меня, когда змей уничтожил его, применив луч смерти. Догадался-таки, где мое слабое место. Фиг тебе! Ушел влево к стволу дерева и пропустил противника вперед. Змей пролетел мимо, лихо щелкнув огромной пастью, и развернулся ко мне огромной мордой.

– Копье света! Максимум!

Целился в единственный глаз, и противник успел это понять. Опустилось второе бронированное веко, и удар пришелся на толстую кожу. Мне удалось пробить верхний слой брони, и сейчас змей метался из стороны в сторону, паникуя из-за

яркой вспышки. Оставшиеся 15 % здоровья могло снести одно-единственное копьё света, но критического удара не получилось. План Б! Побег.

Рванул к единственной недоступной для противника местности – моей шахте. Он туда влезть не сможет, и были шансы, что забудет обо мне. Успел прыгнуть и уже в полете понял, что шум прекратился. Противник пришел в себя и сейчас смотрел на меня рентгеновским зрением. Все, я попал!

ЭлДжей в панике, я схватился за корни, висевшие на границе шахты, и вовремя! Физически ощутил, как тьма внизу зашевелилась, и услышал злые довольные голоса. Спускаться ниже нельзя.

Внезапно стало темно, а воздух задрожал от чьего-то дыхания. Змей висел над шахтой, глядя на загнанную в угол добычу. Его гнев, смешанный с удовольствием, давил на сознание. Силен, гад! Даже мое ментальное сопротивление не справлялось с таким давлением. Тьма у самых ног начала шевелиться, змей открыл пасть, а значит, сейчас будет луч смерти.

– Потухшее светило! Максимум!

Черный шар из остывшей магмы сорвался с рук. Из-за используемого заемного здоровья кисти свело, и я упал во тьму, провожая взглядом венец всей магии огня.

– Скачок.

Точка возврата заклинания была у самого входа в шахту. Дальше у меня не хватило сил переместиться. Змей уже напрягся, готовясь использовать свою сильнейшую атаковую способность.

– Гравитационный колодец! Максимум!

Лучше умереть от падения, чем от змея или заклинания потухшего светила. Взлетая, успел заметить, как мое заклинание попало точно в пасть гигантскому монстру. Голова чудовища взорвалась, глаз вывалился наружу, а здоровье резко упало до нуля. Отец многому меня научил. Например, искать уязвимые точки на теле противника. У змея это были глаз и пасть во время финальной атаки.

Получен уровень: 2877 уровень.

Доступно к распределению: 5 очков характеристик.

Получен уровень: 2896 уровень.

Доступно к распределению: 95 очков характеристик.

Получено достижение: Убийца титанов. Тридцать девятый ранг.

Убить противника на 1950 уровней выше собственного.

Награда: +195 ко всем характеристикам.

Получено достижение: Убийца титанов. Сто сорок второй ранг.

Убить противника на 7000 уровней выше собственного.

Награда: +710 ко всем характеристикам.

Да! Да! Да! Я сделал нечто безумное! Деятнадцать уровней и прибавка в 710 единиц ко всем характеристикам! Все очки характеристик, полученные за новый уровень, вложил в параметр интеллекта.

- Окно основных характеристик.

Имя: Саджи (Альмарк).

Уровень: 2896

Опыт: 889 660/30 015 620 (до следующего уровня – 28 192 060).

Раса: человек (полубог [недоступно])

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 2271

Ловкость: 2271

Выносливость: 10634

Интеллект: 24542

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 500

Живучесть: 1695

Вторичные показатели:

Физический урон: 1135,5 (сила / 2, но не менее 1)

Грузоподъемность: 5677 кг (сила x 10/4)

Общий запас сил: $121\,590$ (выносливость $\times 10 + 15\,250$ от тату)

Мана: $91\,193$ (общий запас сил $\times 0,75$)

Здоровье (жизнь): $30\,398$ (общий запас сил $\times 0,25$)

Восстановление здоровья и маны: 16950 ед./мин. (мана $\times 2$)

Скорость бега: 184 км/ч ($1 + \text{скорость} / 10$)

Кто на новенького? Кого порвать на грелки? Да я полностью восстанавливался за три минуты и мог таскать больше пяти тонн!

Мне было невероятно хорошо, ведь я совершил невозможное! Прошло девять месяцев и три недели с того момента, как я попал в Серые Земли. Пустой рюкзак, полное отсутствие экипировки и знаний, а я не только выжил, но и стал значительно сильнее. Параметр интеллекта увеличился на 25% , я приобрел кучу новых заклинаний, способностей и даже пару даров. А сейчас я летел в своем гравитационном колодце, максимально увеличив скорость подъема.

На километровой высоте начались ветки моего дерева, и я вышел из своего «лифта» – это мой этаж. Лезть выше я не стану – времени в обрез. Спустившись, собрал все свои скромные пожитки, включая стол, четыре стула, факелы и деревянную посуду. Отныне я гурман!

Шахту закопал полностью. Не дай бог, родится во тьме какая-нибудь гадость и пойдет искать меня. Нет уж, покойся с миром.

Взял последнюю заготовку для алтаря и побежал к месту своих экспериментов. Пора делать химерных питомцев.

Среди всей химерной нежити костяные гончие и умертвия – самые быстрые. Я сделал одиннадцать псов, каждый два метра в холке. Идеальный рост для атаки гуманоидных рас.

Нежить, Адский костяной ужас, 2896 уровень

Как говорится, существо получилось злобное, но забавное. А теперь финальная подготовка.

Выход.

* * *

Спать.

Проспав двадцать часов, а затем проплыв четыре километра, с удивлением осознал, что плавать мне нравится. И даже штрафные два километра за пропущенные процедуры нисколько меня не выматывали. решил каждый день столько проплывать.

* * *

Вход.

Когда я прокачивал магию, то порой занимался экспериментами по двое-трое суток подряд. Это была тренировка терпимости к гневу. Все ради этого дня!

Грюнт, Они, наемники, библиотекарь, участники турнира и прочие злобные личности, которых я встречал в своих путешествиях. Вымогатели, обманщики, воры и разбойники – они все были тут. Вся та грязь, с которой сталкивался, пока меня носило по миру. Но меня беспокоило, почему я не встретил прообразы Леона, Бернарда и Рейчел из Серых Земель. Наглая рожа Нейта, главы службы безопасности Леона, нашлась, и уровень у него был 9587. Какой-то уникальный класс разведчика-убийцы, но ничего такого, чего я бы не смог почуять. Да где же Леон?

Я так погрузился в свои мысли, стараясь подавить гнев и найти логический ответ на свои вопросы, что не заметил перед собой каменную стену. Не будь у меня полного сопротивления к физическому урону, сломал бы нос и получил

трещину в черепе. Откуда здесь стена?

Иногда лучше не знать, что перед тобой не каменная кладка, а щиколотка пятисотметрового гиганта.

Титан, Бернард,??? Бог большого пантеона

Камень шелохнулся, и я понял, что сейчас мне не выиграть бой. Я не в той весовой категории, чтобы биться с богом большого пантеона в зените своих сил.

Гончие рассредоточились, а я ушел заклинанием скачка на предельную дистанцию. А потом рванул к границе зоны испытаний. Пока убегал, три химерных питомца героически расстались с жизнью, а я понял, что с таким арсеналом не победить бога войны в боевой форме.

Через шесть часов я вернулся к своему алтарю на границе Леса Безумца. Кажется, научился тут ориентироваться по тому, как сильно гнев давил на сознание.

Еще пять дней ушло на то, чтобы создать новую зверушку. Точнее будет сказать, пять суток, так как за это время поспать мне удалось всего десять часов. Все дело в том, что химерные питомцы тоже бывают разными. Можно сделать одиннадцать собак, надеясь, что они разорвут противника. Или сделать одно суперсущество, которое принесет тебе победу.

Четыре тысячи жертв на само тело. Еще две тысячи ушли на ритуал скрепления плоти и наделения созданного существа псевдожизнью. Мерзость из переплетения тысяч тел пришла в движение и издала свой первый утробный рев, сообщая всему миру о своем рождении.

Нежить, Пожиратель Миров, 2897 уровень

Червь! Именно так можно было назвать это мерзкое создание, на подавление разума которого у меня уходили все одиннадцать потоков сознания. Вся его

сущность вызывала дикое отвращение своей формой, природой и причиной рождения. Как я мог породить нечто настолько отвратительное? Само его существование противоречило основам существования! Мерзость!

Восемьдесят метров неживой плоти сейчас ползли к Бернарду, а он восседал на импровизированной скамье. Потухшие красные глаза смотрели только вперед в надежде найти то, чем можно полакомиться, а меня воротило от таких эмоций питомца. Я маг жизни! Маг природы, земли воды и живительной искры, а не этой мерзости. Но своему зарождению и существованию она обязана только мне.

Настоящим испытанием было сохранять спокойствие, подавляя гнев, я постоянно испытывал дикое отвращение к своему питомцу. Я не был готов столкнуться с такими противоестественными эмоциями и из-за этого сильно морально уставал.

В этот раз стопу гиганта я успел заметить намного раньше, так как точно знал, что искать. Пожиратель миров, извиваясь вокруг ноги, начал подниматься, а я старательно прощупывал противника в поиске слабых мест. Меч кары небесной не снял и одного процента здоровья. Если 50 млн единиц урона отнимали меньше 1 %, то шансов победить его обычными способами просто не было.

Мы едва достигли лопатки полуголого гиганта, когда мой транспорт скинули с тела одним движением руки. Гравитационный колодец позволил зависнуть в воздухе, а затем снова подняться за спину бога. Судя по его телодвижениям и потухшей полоске здоровья пожирателя миров, он только что раздавил его одним ударом ноги. Передо мной был затылок, и я никак не мог дотянуться до него. Но Бернард начал искать хозяина змейки, активно вертя головой. Мне выпал удачный шанс, и я уже отключил гравитацию, как вдруг гигант встал вполоборота, и вместо затылка я упал ему на плечо. И вот наши глаза встретились.

Он захохотал, и его рука уже потянулась сбросить мелкого ездока. Но я был быстрее и добивался именно этого. Один шанс, у меня только один шанс!

Все тело напряглось до предела, и я внимательно следил за тем, как шевелятся каменные губы. И вот он удачно повернулся ко мне. Прыжок.

Полторы секунды барахтаний, уклонений от языка и зубов, и я завис на языке у самых гланд.

- Дыхание дракона! Максимум!

Дикий вопль гиганта – мощная звуковая волна прошла по всему моему телу.

Получен урон: 22 550 130 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

30 398/30 398

Никогда не думал, что могу умереть от звуковой волны. Тем временем здоровье гиганта начало уменьшаться, по горлу потек расплавленный камень. Сейчас я легко выдавал 50 млн единиц урона, так еще и площадь поражения увеличена в семь раз. Раскаленная порода потекла по стенкам гортани, и я переключился на полость рта. Уникальная услуга дезинфекции ротовой полости методом пиролиза от Саджи! Только сегодня! Только для тебя, мой дорогой Бернард.

Страдания гиганта закончились через двадцать минут, когда голова отвалилась от расплавленной шеи. Пришлось выпрыгнуть на ходу, чтобы не разбиться при падении.

Первым делом, когда здоровье Бернарда упало ниже одного процента, я дал себе команду успокоиться и собраться. Трех секунд на респаун никто не отменял. Приземлившись, ждал почти минуту, активно подавляя гнев. Уф, пронесло! А где выход?

Пока моральные силы еще были, продолжил путь в ту сторону, где гнев усиливался. Меня не покидало чувство тревоги, и уже через двадцать минут я понял его причину.

Человек, Рейчел, 10 496 уровень, Святой Жрец Леона

Стоило мне ее увидеть, как плотину гнева прорвало. Никакой обычный противник, ни святой, ни мест-босс меня не остановит! Единственным козырем против меня был паладинский бабл, который она могла использовать. Но я сильнее... И лучше во всем!

Отрубание головы, смерть от кровотечений, перелом шеи, четвертование, размозжение головы ударом... Я упивался гневом и кровью противника.

В себя пришел через несколько часов, лежа глубоко в зоне отдыха. Тут аурный урон был больше двадцати миллионов. На краю сознания топтался перепуганный ЭлДжей. Его беспокоило мое душевное спокойствие, и, насколько я понял, именно он вывел меня из зоны испытания.

Я с ног до головы был покрыт кровью. И это были отнюдь не пятна и мелкие брызги. Даже волосы ссохлись и теперь торчали во все стороны иглами. Таймер показывал, что прошло шесть часов и... Я девяносто шесть раз убил Рейчел. О, а я не спешил!

Выход.

Глава 3

Голова болела, есть не хотелось. Сначала медкапсула, потом Клод, а затем и я сам стал замечать, что плохо себя чувствую. Снова из носа шла кровь, появилась вялость в движениях, точность координации резко упала. По рекомендации медбрата, а потом и врача пришлось менять рацион и принимать витамины. Они думали, что это последствия эксперимента, в котором я якобы принимал участие. А в действительности все дело в «Хризалиде» и Серых Землях. Даже мне с моими скудными знаниями в нейрофизиологии было понятно, что у меня истощение и переутомление на нервной почве. Витамины и еда купировали симптомы, но не лечили причину.

В этот раз я спал больше суток. Гнев и последние пять дней занятий химерологией истощили душевные силы. Разве человек способен испытывать такие сильные чувства? Как можно убивать одного и того же человека шесть

часов подряд?! Несмотря на все, что она сделала, я не испытывал к ней настолько сильной ненависти.

Эта мысль натолкнула меня на догадку о том, кто будет в финале испытания. Я уверен, это точно будет он! Скалящийся лысый череп!

Клод, заметив, что я проплыл зараз четыре километра, заставил сделать это дважды. Восемь километров брассом в два подхода с четырехчасовым интервалом. Да наш медбрат настоящий зверь! Он все это время плыл рядом со мной. А потом принялся рассказывать, как следить за балансом солей, и о методах борьбы со стрессом. За полтора года, что я тут находился, успел изучить меня достаточно хорошо для того, чтобы делать правильные выводы.

* * *

Вход.

И снова безжизненные поля Серых Земель. В голове роились десятки вопросов. К примеру, почему никто никогда не говорил, что существуют mobs, превосходящие десятитысячный уровень? А если игрок достиг предела развития, то как ему победить противника двадцатитысячного уровня? И если это только Дом гнева, то каковы же другие дома? А в том, что они есть, я не сомневался.

Еще в первый раз, когда я обнаружил участки без противников, у меня проскочила шальная мысль о том, чтобы пробежать вдоль зоны отдыха и выйти у финиша. Но сколько бы я ни бежал вперед, назад я мог вернуться за пять минут. Тут действовало искажение пространства. Других ответов я не видел.

Использовал заклинание панацеи и вырастил полянку с деревьями. Особый эффект от деревьев я заметил еще в Аду, когда искал способ уничтожить ненавистный кристалл, излучавший ауру. Деревья и растения гасили эффект воздействия на сознание, но не саму ауру. Мой островок спасения дал возможность посмотреть на ситуацию с разных сторон. Вот я пересек границу поляны, вышел из-под кроны, и меня охватил едва сдерживаемый гнев. Вернулся – и гнев пропал, словно его и не было. Не с чем было сравнить для точного описания проблемы. Видимо, сильный гнев вводил меня в состояние

аффекта, срывая все моральные и этические запреты, а когда сознание немного привыкало, ЭлДжей уводил меня в зону отдыха. Нужна была тренировка точки спокойствия, иначе дальше мне не пройти.

Теперь я все время проводил в зоне испытаний, выращивая и уничтожая растения магией тьмы. Так удавалось тренировать концентрацию, магию тьмы и точку спокойствия. Когда надоедало, начинал прыгать, рывками прокачивая усиление тела, попутно посылая высшие заклинания в серый грунт. Это также позволяло тренировать концентрацию и усиление тела. А вот грунт тут был не совсем обычный. Солнце мертвых, в которое я влил почти десятикратный заряд, ушло в землю меньше чем на метр. Будь это обычный камень, черный шар закончил бы свой путь на глубине тридцати метров. Обидно, но магия тьмы на такой шикарной земле совсем не прокачивалась, поэтому пришлось вернуться к созданию и уничтожению островков жизни.

На третьи сутки мои моральные силы закончились, и я едва не сорвался. В себя пришел на границе зоны отдыха и зоны смерти. Стояла плотная белая стена тумана. Именно так я видел зону смерти, из которой на меня смотрели два пепельных глаза. Это был Повелитель ужаса, но сейчас его аура на меня не производила никакого эффекта. К счастью, лог показал, что пока я был в отключке, ЭлДжей вывел меня в зону отдыха, не дав натворить глупостей.

Выход.

* * *

Сутки сна в одиночной палате санатория, и я полон сил. Все-таки человек жутко адаптивная тварь! И я яркое тому подтверждение. Сколько в мире людей, умеющих улыбаться и жать руку смертельному врагу? Сколько из них смогут сдержаться, если у них будет реальный шанс убить? Мало, очень мало. Но если они будут всю жизнь находиться в таких условиях, у них выработается граница в сознании, которая будет отгораживать логику от эмоций. Моя стена, мой щит от эмоций только формировался, а разум позволял строить защитную стену по моему желанию.

* * *

Вход.

Сегодня я решил проблему с гигиеной в Серых Землях. Телекинетической лопаткой вырыл котлован для бассейна. Благо мана восстанавливалась быстрее, чем я ее тратил. Затем использовал заклинание цунами и подогрел получившийся бассейн заклинанием Геенны Огненной. И вуаля! Джакузи готово!

Вода расслабляла, позволяя сосредоточиться только на разуме. Я лежал в воде и формировал в сознании подобие стены. Центральный поток сознания отвечал за концентрацию. Еще три – за подавление гнева, а я тем временем старался до предела абстрагироваться от контроля, уча подсознание справляться самостоятельно. Четыре магических барьера, великая гранитная сфера и мой персональный химерный щит сторожили покой. ЭлДжей переместился к управлению химерным щитом, последней границей защиты, и сейчас внимательно наблюдал за тем, что творилось вокруг. Тишина, полное беззвучие в темноте. Мое тело было погружено в воду с температурой около тридцати шести градусов и укрыто светонепроницаемым земляным барьером. Этот аналог камеры сенсорной депривации помог мне в совершенстве овладеть контролем над гневом. Я заставлял подсознание бороться самостоятельно, строить щиты и отказываться от чувств. Все свободные потоки сознания были погружены в подобие небытия. Тяжелее всего было заставить себя не думать, и мне это удалось.

Прошло пять дней, и я мог свободно бегать по зоне испытаний, вообще не чувствуя гнева, словно его и не было. Напротив, мне приходилось прикладывать усилия, чтобы противник появился. В конце концов я смог выработать в сознании аналог рубильника, который включал эмоции, когда это было необходимо.

Я вернулся к Рейчел и убил ее без каких-либо проблем. Память подсказывала, как я себя вел под воздействием эмоций. Лишние движения, ошибочные удары, безответственное ведение боя и отсутствие тактики. Сейчас противник сделает шаг и махнет мечом. Корпус повернется на двадцать градусов, а вторая рука отойдет назад, компенсируя инерцию. Глаза, подбородок, горло и область кадыка будут открыты на время, равное практически полутора секундам. Это не ошибка приема, это недостаток самого стиля боя с коротким одноручным мечом. Хм, удивительно! Дело не в том, что я это видел, а в том, что я и раньше это замечал, но не осознавал. Даже когда отец учил меня постоянно наблюдать и анализировать, я упорно искал эти ошибки боя только в безвыходных ситуациях. Сознательный контроль эмоций расширял сознание, но делал его более сухим,

безжизненным.

До пятнадцатитысячного противника я добрался всего за день. Ошибки! Теперь я видел каждую из них! Одно и то же действие в рамках разного контекста можно интерпретировать по-разному. Сейчас я понимал слова Фемиды об истинном мастерстве в совершенно ином ключе. Она говорила о реальном боевом опыте, понимании приемов и оттачивании контрударов до автоматизма. Таков ее стиль боя. А я всегда давил силой и сейчас столкнулся с противником, которого не смог бы одолеть привычными методами. Нужно иное решение.

Нежить, Миридия,??? Бог малого пантеона

На костяном троне сидела женщина-упырица в коричневом доспехе жреца. Вокруг нее были разбросаны кости разных разумных существ, даже пара скелетов драконов и иссушенный русал. Они стали основой и украшением костяного трона.

Ловушка! Эти кости не просто так разбросаны. Дело не том, как они лежали, а в том, что все они были напитаны силой. Крупица божественной энергии была в каждой косточке, и по мере приближения к трону силы становилось все больше.

Будь я на ее месте, для одного врага создал бы ловушку на удержание или взял численным превосходством. В некромантии было одно заклинание, совмещающее сразу два типа ловушек. Пляска смерти! Кости при появлении противника собирались в различных существ в зависимости от силы мага и данной им команды. В случае реальной угрозы некроманту кости формировали обратный костяной щит вокруг противника, тем самым лишая его возможности двигаться. И просто так из него не выбраться. Он восстанавливался до тех пор, пока у мага была мана. А если некромант бог, то это лучшая в мире тюрьма с пожизненным заключением. Конечно, можно выбраться заклинанием скачка, но если меня поймут на точке возврата, то станет совсем худо.

Второй вариант использования этих костей – создание костяного доспеха с подпиткой от запаса маны. Недостаток для обычного некроманта состоял в том, что при его использовании мана не восстанавливалась. Для бога такого ограничения не было, так как он связан со своим источником через астрал. Итого

я имел противника, который напустит на меня скелетов при появлении. Поймает в костяную тюрьму при попытке побега. А при прямой атаке использует бессмертный костяной доспех. Хм, а вот и недостаток тактики. Нельзя использовать одновременно костяную атаку и защиту. В обоих случаях у нее останется божественная магия для атаки.

Пора действовать! Выпил пару зелий на увеличение выносливости и интеллекта. Эффект продержится меньше минуты. Активировал заклинание «власть тьмы», тем самым заставляя противника уйти в глухую оборону. Беспросветный мрак накрыл все в радиусе ста метров. Откат пять минут. Миридия мгновенно активировала костяной доспех и била заклинаниями по области. Ну-ну. Она меня не видела, не знала, где я, поэтому била наугад, но попасть могла только в том случае, если я не смогу поставить мощный магический щит. Но я способен сделать щит с запасом прочности в пять-десять секунд с пятидесятиmillionным уроном.

Миридия поставила защитный барьер, который я вскрыл простейшей стрелой тьмы. Надо экономить запас маны. Она успела создать толстый полупрозрачный алмазный щит, но я уже был позади нее и попал внутрь купола. Богиня уловила движение ветра за спиной и начала махать руками, стараясь поймать меня. А я внимательно изучал доспех, ведь на меня эффект заклинания не распространялся. Стыки локтей и коленей были укрыты подвижными пластинами. Плечи и тазовые суставы открыты только под определенным углом, а глаза прикрыты костяной полоской шлема с множеством дырочек, через которые можно было увидеть зрачки противника. Но отверстия так малы, что туда и тонкое лезвие стилета не пролезет.

У меня оставалось меньше двадцати секунд, когда я, наконец, смог увидеть тонкую щель в пластинах, прикрывавших горло. Едва ли шире сантиметра, она появлялась в тот момент, когда Миридия откидывала голову после очередного неудачного замаха.

Вдох, выдох, воткнуть костяной клинок в щель, выпустить силовое лезвие, отрубить голову ослабленному противнику. Не существует абсолютной защиты, и я это знал лучше других.

С места этого убийства я уходил абсолютно спокойным и полным сил. Моральная усталость вообще пропала, уступив место пустоте в сознании. Несмотря на победу, я вернулся в зону отдыха и проанализировал ощущения. Без эмоций

сознание пустело, тупело и двигалось только за счет рефлекторных порывов. В критических ситуациях эта пустота позволяла найти путь к спасению. Но без цели, без четких причин так поступить этот «режим работы сознания» лучше не использовать.

Насколько я понял, после победы над противником я мог двигаться дальше. Искажение пространства снималось, позволяя перемещаться от точки старта до максимально пройденной отметки.

Еще три дня ушло на то, чтобы найти компромиссный вариант между режимом робота и обычного человека. Но я решил пойти дальше и найти четкую грань в ощущениях. Чувствовать только половину, затем треть и четверть. Это был мой предел контроля испытываемых эмоций.

Два дня в рукотворной камере сенсорной депривации, и сознание само стало переключаться от режима робота к обычному чувствительному юноше. Да, восприятие – это не только дар, но и тяжелая ноша.

После Миридии было еще девять противников, четверо из которых – естественные боги. Три русала, что чуть не убили нас у реки жизни, и Гамби – божество, отказавшее в помощи моим родителям во время их похищения. Эту четверку я убил дважды, так как их убийство шло в зачет счетчика убийцы богов.

Получено достижение: Богоубийца. Четвертый ранг.

Убить четырнадцать божеств. Текущее значение – 14.

Награда: +400 ко всем характеристикам.

Третье убийство, как и в прошлых испытаниях, не принесло желаемых плодов. А вот с Бернардом и Миридией я связываться не хотел. Противник учился бою со мной и с каждым раундом становился все сильнее. Мне их не победить, если они поймут свои ошибки. Риск не оправдан.

Полчаса назад я убил противника 19 511 уровня и сейчас, пробежав пятнадцать минут в режиме спринта, остановился. Нет, я не устал, и мне не надо выходить из игры. Просто я чуял сквозь туман ту мощь, ненависть, отвращение, что испытал десять лет назад у крепости Айрис. В сознании возник ЭлДжей. Его беспокоило мое душевное состояние. После встречи с Бернардом я был абсолютно уверен, что моим последним врагом будет он. Тот, кто убил моих родителей и посмеялся над горем ребенка.

Нежить, Таламей,??? Бог малого пантеона

Пятидесятиметровое тело с полупрозрачной кожей и выпирающими костями позвоночника трудно забыть, даже если хорошо постараться. Его пафосное отношение к слабым людишкам, демонстрация силы и статуса... Он вызывал отвращение. Уже на подходе к Таламею я отключил все эмоции, сосредоточившись на ощущении присутствия. И только поэтому смог заметить его раньше, чем он меня.

Падший бог явно ждал, что я приду, и даже смог каким-то образом скрыть часть испускаемой силы. С моей позиции не видно тела, но я отчетливо видел контур противника и знал, что еще шаг – и я покойник. Он опытнее и сильнее Миридии. Магофон вокруг его тела был искажен, а звук доносил до сознания легкий гул – явный признак мощной магии.

Нет. С моими текущими силами мне не победить. Нужно изменить баланс сил, тогда у меня будет призрачный шанс на победу.

Последний противник принес мне сообщение о новом достижении.

Получено достижение: Убийца титанов. Триста тридцать второй ранг.

Убить противника на 16 600 уровней выше собственного.

Награда: +1660 ко всем характеристикам.

Вернулся в зону отдыха и прошел вдоль границы почти до самой стартовой точки. Лес Безумца немного вырос за время моего отсутствия, лишь место шахты по-прежнему было безжизненным.

- Окно основных характеристик.

Имя: Саджи (Альмарк).

Уровень: 2911

Опыт: 889 660/30 015 620 (до следующего уровня - 28 192 060).

Раса: человек (полубог [недоступно])

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 3812

Ловкость: 3812

Выносливость: 13 224

Интеллект: 26 787

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 500

Живучесть: 2845

Вторичные показатели:

Физический урон: 1906 (сила / 2, но не менее 1)

Грузоподъемность: 9530 кг (сила x 10 / 4)

Общий запас сил: 147 490 (выносливость x 10 + 15 250 от тату)

Мана: 110 618(общий запас сил x 0,75)

Здоровье (жизнь): 36 873 (общий запас сил x 0,25)

Восстановление здоровья и маны: 28 450 ед./мин. (мана x 2)

Скорость бега: 184 км/ч (1 + скорость / 10)

Мои боевые навыки увеличились в полтора раза по сравнению с тем уровнем, на каком я был на момент попадания в Серые Земли. Прокачал навыки, получил доступ к предельным заклинаниям, использовал зелья для усиления своей боевой мощи – но даже этого было недостаточно. Таламей – непреодолимая преграда, даже будь у меня доступ к астральному источнику сил. Мне нужно его ослабить, и ради этого я вновь вернулся в Лес Безумца. Пора было взяться за проклятия всерьез.

Выход.

* * *

Фемида посещала меня уже дважды. Сегодня снова пришла ко мне в гости. После дружеского чаепития начала рассказывать о новостях в большом мире.

– Этот жук Леон умудрился поставить на пост архимага своего человека. Ты его знаешь, тот парнишка, которому ты на уши лапшу вешал с антилеоновской пропагандой.

– Кирк?

– Уже нет. Теперь он Кирк Светлоликий, посланец богов на земле. Леон обернул свое поражение в очередную победу. – Взгляд Фи расфокусировался, а сама она начала зачитывать сообщения с новостного сайта. – «Клан Золотая Рука проводит масштабную реорганизацию в своих рядах. Смещены с постов ключевые фигуры, отвечавшие за оборону крепости, подготовку боевых групп и командных действий. Личный отряд Рейчел был распущен. Поиски «Загадки» не дали никакого результата. Гильдия охотников за головами «Доброе утро, Вьетнам» организовала целую сеть из магов духов для поисков Саджи в нашем мире и Инферно. В обоих мирах не было найдено ни единой зацепки, упоминания или следов присутствия этой загадочной личности».

– Судя по ежемесячным денежным переводам на мой счет, Леон по-прежнему считает, что только ты можешь сдержать меня в моей клетке.

Фемида улыбнулась.

– Думаю, он уже все понял или догадывается. У тебя как дела? Прошло больше десяти месяцев, а ты ничего толком не рассказываешь.

Я задумался. У меня были страхи, которые я хранил в сердце. Сейчас мне лучше было их озвучить.

– Я боюсь потерять свою человечность в этом испытании. Недавно я встретил копию Рейчел и убил ее почти сто раз. Сначала впал в состояние аффекта, потом убивал, чтобы выработать сопротивление к гневу. Затем тренировал себя не чувствовать эмоции и переживания. И я достиг цели, едва не забыв, как радоваться жизни: любить, смеяться, наслаждаться едой и хорошей компанией. Потеря эмоций – это очень страшно. Представь себе, что ты не сможешь любить Аккароне, наслаждаться поцелуями и временем, проведенным с ней. Представь,

что забудешь, что такое любовь к родителям. Как ты радовалась подаркам от них. Ждала, когда мама придет с работы, а ты ей расскажешь, как интересно прошел твой день. Представь мир, где ты не испытываешь эмоций. Фи, мне страшно... каким я стану после Серых Земель?

Мы молчали, потягивая ароматным кофе. Балкон второго этажа давал хороший обзор на бассейн с резвящимися детьми. Солнечный день, детские крики и теплый ветер.

Фемида немного расслабилась.

– По твоим словам получается, что испытание внушает эмоции. И чем дальше ты заходишь, тем сильнее тебя испытывают. Я думаю, что цель испытания в том, чтобы ты научился их контролировать, а не подавлять. И ты успешно с этим справился.

– Спасибо за теплые слова. Сейчас для меня это многое значит. – Девушка довольно хмыкнула и улыбнулась. – Как дела у тебя с Аккароне?

– Аки передала наставничество демонологов Анри Дювалю.

– И он согласился? Он маг жизни до корки мозга! Какой к черту наставник демонологов?

– Он согласился. Сказал, что после встречи с тобой хочет насладиться жизнью. Посмотреть на мир и возродить Орден Демонологов. Последнее можешь гордо записывать на свой счет. – Девушка изобразила грубый мужской голос: – «Долг должен быть уплачен, так ему и передай».

– Дурак! Пусть жизнью наслаждается! А вы ему наставничество навязываете. Тьфу на всех. И не меняй тему. Я спросил, как у вас дела.

– Средней степени паршивости. Мы обчистили под ноль три гномьих банка, кучу лавок, две императорские казны.

– Хомяки!

– Потом решили проверить хранилище одного топового клана. Появился какой-то бог и отправил нас на точку возрождения. Потом было два освободительных похода и отбивание разграбленных городов у демонов. Все кражи повесили на нас. Сейчас освобождено 60 % процентов континента. Бои идут постоянно, боги раздают плюшки, короли – деньги, а мы ушли в неизведанные планы Инферно.

Фемида улетела, а я продолжил изучать книги по малефицизму. Для открытия навыка надо было провести несколько ритуалов с применением проклятий. Эту альтернативу использовали в случае отсутствия рядом учителя, который мог бы обучить заклинаниям. Я мог получить навык и небольшой шанс на победу над Таламеем.

И снова тысячи жертв, которых я проклинал самыми ужасными способами. Уже десяток тел лежало на земле, не в силах подняться из-за снижения силы на 99 %. Сбросить предметы они не могли, а вес экипировки превосходил максимально допустимый груз.

Переходя от тела к телу, я навешивал все новые и новые проклятья: слепота, почти глухой, немой, потеря 99 % живучести, потеря контроля над руками, болезни. К счастью, они не мучились, а лишь лежали на земле и тихо умирали.

Читая книги по малефицизму, я наткнулся на две очень интересные новости. Первая: все проклятые места имеют постоянный неснимаемый дебаф, который действует до тех пор, пока игрок находится внутри такого места. Маг-отступник описывал это как постоянное воздействие на ментальное тело жертвы через астрал. Единственный способ защититься – использовать магические щиты, отрезающие игрока от астрала. А в мире был только один класс, который имел такое заклинание, – паладины. Святых в счет не брали, так как у них набор навыков и заклинаний зависел от божества. Меня это заинтересовало потому, что это также означало, что боги подвержены проклятьям в таких местах. Бабл они использовать не могли, так как источник их сил находился в астрале, а разум – в теле аватара. Для них использовать бабл все равно что отрубить себе голову.

Вторая интересная запись гласила, что проклятые места появляются на местах массовых убийств и кровавых ритуалов. Это было моим величайшим открытием! Для создания проклятых мест с постоянными дебафами внутри требовались предметы, фонившие магией смерти. И я как раз знал, где целые залежи проклятых предметов огромной силы.

Спустившись в шахту, почувял, как тьма нежно коснулась моего тела. Она пыталась выпить из меня живительные силы, а лишь смеялся!

Получен урон: 22 700 000 ед. (Игнорирование: 25 000 000 ед.)

36 873/36 873

Азарт! Меня охватило чувство первооткрывателя, который откапывает свой первый клад. Я чувствовал, как цепкие лапки страха пытаются опутать мое сознание. Тихий голосок старательно внушал ужас, а холодок, пробежавший за спиной, навевал жуткие картины. Фиг вам! Я уже не тот, что был раньше! И такой ерундой меня не напугать.

Откапывая алтари, я чувствовал себя ребенком, который искал подарки под елкой. Всего двенадцать увесистых каменных плит стояли аккуратным столбиком перед шахтой. Хм, а вот постоянного эффекта проклятий они не давали.

И я снова окунулся в книги по магии, читая все от корки до корки, анализируя построение печатей. Эксперименты шли один за другим, и я с ужасом осознал, что осталась неделя до потери класс-ранга полубога. Через десять минут я продолжил копать в набросках ритуалов, смирившись с потерей. Сейчас одно неверное решение могло стоить всего достигнутого.

На второй неделе, перечитав и перепробовав все возможные варианты набросков, окончательно убедился, что печати создания проклятого места попросту нет. А значит, дело не столько в печати, сколько в проводимом ритуале.

Полдня ушло на формирование теории создания проклятых мест. Еще полдня на проверку. Сами алтари были частью огромной печати. Ритуал заставлял их работать в единой сети, транслируя один и тот же накладываемый эффект. Двенадцатиконечная звезда с одноразовым алтарем в центре. Весь ритуал был инвертированной версией печати массового пожизненного проклятья. Каждый алтарь после активации должен усиливать накладываемый эффект. Последняя

жертва была уложена на новенький жертвенник в центре. Активировалась способность «Нарушитель ритуалов».

Выберите желаемый эффект от проводимого ритуала:

Массовое самопожертвование

«Все, кто попал в печать ритуала, получают 22 700 000 единиц ментального урона»

Проклятье слабых ног

«Пожизненное снижение силы на 90 %»

Проклятье одного легкого

«Пожизненное снижение запаса сил на 75 %»

Наложил на себя проклятье «одного легкого» и тут же исцелил его панацеей. Не прошло и одной десятой доли секунды, как проклятье вновь появилось в панели эффектов.

Центральный алтарь после использования рассыпался, превратившись в мелкий щебень. Черное облако, вылезшее из рассыпающихся останков жертвы, разделилось на двенадцать частей и устремилось ко второй части обратной печати. Тела, сваленные кучей в узловых точках, рассыпались в прах, и черное марево впиталось в двенадцать алтарей, что стояли на границе внешнего периметра проклятой печати. Я сделал это! Создал мобильное проклятое место своими руками.

Эксперименты показали, что тип проклятия зависел от того, какими сильными сторонами обладала жертва, а порядок и сила воздействия – от того, как хорошо они были развиты у жертвы. В первом эксперименте основной жертвой был Грюнт – рукопашный боец. Затем были наемники, разбойники, пара жрецов.

Весь следующий день я провел за перетаскиванием алтарей к месту последней битвы и доставкой подходящей жертвы. Рейчел сопротивлялась, но совсем недолго. Оглушение, пробежка на восемьсот километров, и я принес долгожданную жертву.

Получен дебаф: Подкидыш гоблинов.

Воздействие: Интеллект -90 %.

Время: Пожизненно.

Алтари закопаны, муляжи расставлены в хаотичном порядке. Транслируемый дебаф с меня снят. Неделя на выращивание дерева, покрывающего своей кроной всю область действия печати. И последний штрих – установка точки для скачка, дабы разом перемахнуть семидесятиметровую область действия печати. Пора.

Стоило мне приблизиться к Таламею на пятьдесят метров, как сработал какой-то охранный контур и вылез целый десяток злобных баньши. Падшее божество также пришло в движение и теперь искало меня взглядом, сокращая дистанцию. Один из духов смог меня заметить, и теперь весь десяток летел в мою сторону. Ушел скачком на предельную дистанцию. Откат десять минут, а значит, придется пройти полукругом, обходя печать.

Побежал, посылая смертоносные заклинания и давая знать противнику, в какую сторону двигаться. Шаги Таламея проще услышать, чем увидеть. Он противно хохотал и следовал за баньши. И вот последний дух погиб, а падший бог вошел в зону проклятых мест. Один, затем второй пас руками, а проклятье не снялось. Еще бы! Интеллекта у него сейчас всего две тысячи, и стоял он в области действия печати.

Таламей прошелся взглядом по муляжам и безошибочно начал уничтожать мои алтари! Этот гад мог видеть потоки магической энергии! Черт!

– Гравитационный колодец! Максимум!

О мой бог! Как же больно. Я пропустил через себя почти стократный заряд магии, увеличив площадь и силу заклинания в десять раз. Затраты на заклинание перевалили за миллион единиц маны в минуту. Да я чуть душу не отдал!

Тридцатиметровый столб резко рванул вверх. Падший бог неловко барахтался, пытаюсь найти точку опоры, а рядом с ним летело четыре настоящих алтаря, что стояли у самой границы печати. Пятьдесят метров в секунду, а моего запаса здоровья хватит на двадцать минут использования гравитационного колодца. Боже, как же больно!

Двадцать минут адских мук, а здоровья еще тьма. Черт! Все дело в моей живучести, которая восстанавливала пятьдесят шесть тысяч маны в минуту. И еще дерево помогало с огромной скоростью. Черт! Я в таком режиме мог находиться больше семи часов. Я забыл о магозрении богов, об их умении видеть мир в спектре испускаемых энергий. И весь план коту под хвост! Больно, больно, больно!

Таламей не появлялся, а я лежал на земле, испытывая адские муки. Теоретически он сейчас уже вышел в открытый космос и загибался от нехватки кислорода. Или нежити не нужен кислород? А космос – это еще и абсолютный холод в пятьдесят миллионов урона. Интересно, а космической радиацией он облучиться мог?

Весь мой разум сейчас боролся с болью и старался сохранить концентрацию, дабы не потерять контроль над заклинанием. Именно это испытание помогло точно определить, что есть центральный поток сознания, который координировал действия остальных. На его задворках я слышал шепот: «Борись, борись, борись». Может, у меня галлюцинации от боли? Или ЭлДжей вышел на уровень самосознания? Хотя последнего я не чувствовал. Угрозы лично мне не было, и поэтому он не появлялся.

На восьмом часу с начала боя вокруг дерева не осталось вообще ничего. Гравитационный колодец высасывал грунт, запуская его в небо. Пропал пепел, и образовалась огромная воронка. Затем начал проседать камень, который был на тридцатиметровой глубине, и дерево накренилось, повиснув на краю обрыва. Сейчас лишь корни удерживали меня и его. Зубы ныли от той мощи, которую выдавало заклинание. Казалось, что все мелкие сосуды моего дела полопались, суставы ходят ходуном, и вот-вот будет вывих всех конечностей. Глаза

слипаются, а на сознание давит боль! Чертова боль!

Активирован резонанс 4-го порядка!

Тридцатиметровый столб гравитационного колодца увеличился до трехсот метров, и все разом взлетело к небу. Меня вдавило в землю, у дерева начали ломаться ветки. Весь мир слился в едином потоке кровавых оттенков.

Стоп, стоп, стоп. Да остановись же ты!

Внимание! Угроза здоровью! Перегрузка ЦНС!

Включил рубильник эмоций и отключил действие заклинания.

Деактивирован резонанс 4-го порядка!

Голова шла кругом, руки и ноги дергались сами по себе, ЭлДжей в панике, а мне было хорошо и ничего не хотелось делать.

Получено достижение: Убийца титанов. Триста сорок второй ранг.

Убить противника на 17 100 уровней выше собственного.

Награда: +1710 ко всем характеристикам.

Получено достижение: Безграничный.

Победить бога в одиночном бою, заставив израсходовать все божественные силы.

Награда: +500 ко всем характеристикам.

Какие красивые надписи... Какое странное и тягучее у меня мышление. Почему я вцепился в дерево? А, понятно, ЭлДжей решил поиграть в кота. А почему мы так долго падаем? Стоп... А почему мы вообще падаем?

Удар о землю, хруст костей, и спасительная тьма дала мне заснуть.

Очнулся я на том же самом дереве, где и упал. Прошло около трех минут, а падший бог не появлялся. Дерево начало прорастать новыми корнями вдоль всего ствола. ЭлДжей использовал панацею и сейчас вовсю работал аурой жизни, повышая шансы на спасение в случае появления врага. А его все не было.

Глаза открывались и закрывались не синхронно, левую часть тела постоянно сводили судороги. Активация резонанса едва не убила меня в реальности и чуть не лишила персонажа в «Хризалиде».

Гнев больше не давил, даже когда я отошел от дерева. Может, испытание закончилось?

Потихоньку приходя в себя, двинулся вдоль зоны отдыха в ту сторону, где раньше давление гнева усиливалось. В нос ударил знакомый букет ароматов из деревни, и я понял, что стою на границе огромного города.

Текущая локация: Город Нирим. Район первой эпохи «Хризалиды».

Разум с трудом осознавал происходящее. Из белой пелены за спиной двигался непрерывный поток из местных. Вот отец вел двух малолетних детей за руку, а его жена несла грудничка, который постоянно кричал. Им повезло, что смогли попасть сюда вместе, а не страдать от одиночества, ища друг друга.

Голова работала все хуже, потоки сознания путались, и я упал на колени. Левая часть тела перестала слушаться окончательно.

Критическое состояние здоровья.

Экстренное отключение от «Хризалиды» через 3... 2...1.

Выход.

* * *

Мне снова снился сон о цветочном поле и девушка в белом платье. Я чувствовал тепло ее рук, заботу обо мне и моем здоровье. Боже, если ты есть, я искренне тебя благодарю за этот сон. Мне не хватало слов, чтобы описать это приятное чувство. Она оберегала меня и страдала, когда мне плохо. Словно мама, которой у меня никогда не было. Я хотел остаться тут, с ней, на этом цветочном поле. Пусть это сон, но для меня он краше реального мира, где только боль и страдания. Прошу, останься со мной. Стой, не бросай меня, мама, не бросай меня!

В себя я пришел из-за того, что меня трясли чьи-то сильные руки. На заднем фоне был слышен голос уже знакомого доктора, ворчливо упрекавшего за халатное обращение с собственным здоровьем. Боже, почему ты так не любишь меня? Зачем мне столько страданий? Разве я был плохим человеком? Хватит. Я буду полагаться только на свои силы, а не на чью-то милость.

Медбрат тормозил меня, стараясь привести в чувство.

- Очнулся? - Не открывая глаз, я понял, что это Клод.

- Знаешь... Я хотел в жизни лишь одного. Возвращаясь домой, чувствовать запах вкусного мамино ужина и слышать звук посуды, который доносится с кухни. Это всегда дает мне знать, что с мамой все хорошо и она дома. Это всегда будет моим успокоением.

- Что? Рибонз, очнись! Ты в клинике по состоянию здоровья.

На глаза наворачивались слезы, и я прикрыл их рукой.

– Со мной все хорошо, Клод. Со мной все будет хорошо.

Ему незачем было знать, что у меня на сердце. Каждый живет своими проблемами в своем крохотном мире, где нет места помощи ближнему.

Меня перевели обратно в палату спустя трое суток. В этот раз все обошлось перегрузкой и сильным нервным истощением. Затем новый курс физиотерапии и витаминов.

Клод не давал мне спуска, говоря, что плавание поможет восстановиться быстрее, чем медкапсула. Меня тошнило, мысли путались, руки дрожали, но я упорно греб, стараясь проплыть два километра. Я снова вернулся к этой скромной цифре.

Глава 4

Вход.

Город от края до края был уставлен сотнями домов. Люди тут просто жили, никуда не торопились и ничего не делали. Родители смотрели за тем, как играют дети, старики судачили, а бабули перемывали кости соседям. Бесконечный круг жизни замкнулся, как только все мирские потребности исчезли.

Дома были копиями друг друга, а все люди – разными.

Гном, Таргун, 1377 уровень, храмовник

Этот бородатый представитель подгорного народа бродил по улицам города. Как и я, он высматривал кого-то, но ни с кем не говорил.

– Простите, Таргун. Вы случайно не видели тут семейную пару с годовалой девочкой на руках?

Гном хмыкнул.

– Тысяч триста таких было.

– Их звали Камелия, Арман и Роза. Портниха, рыбак и ребенок. Уровень между сто пятидесятым и трехсотым.

– Нет, таких не помню. – Гном осмотрел мою примечательную одежду из костей. – погоди, ты что, новенький? Как ты получил такую одежду?

Все люди, жившие тут, носили идентичную одежду с пометкой злой рожицы. Серые рубашки и штаны, сшитые точно по фигуре.

– Сам сделал. А что, это важно?

Таргун внимательно в меня всматривался, а потом его глаза стали походить на два блюдца.

– Ты... ты живой, – говорить он продолжил уже шепотом, – как? Зачем? Сюда попадают только мертвые.

– Я пришел в этот мир в поисках семьи. Что означают эти рисунки и почему у всех одинаковая одежда?

Гном отвел меня в небольшой сквер с зеленью, что был расположен между домами. Тут был колодец с ключевой водой, которой я вдоволь напился. Хм, дебаф – мертвая вода. Оригинально!

Лишних ушей тут не было, и гном начал рассказывать.

– Одежда дается каждому усопшему. Ее нельзя снять, повредить или передать. – Гном указал на квадрат и две перечеркнутые линии у себя на груди. – Эти знаки говорят о пройденных испытаниях. У тебя знак злой улыбки на доспехе. Поздравляю с прохождением испытания гневом! Один на десять тысяч способен его пройти.

– А сколько всего испытаний?

Гном задумался, прислушиваясь к одному ему слышному голосу. Потом кивнул и сказал:

– Шестнадцать, – вот тут я понял, как велики мои проблемы, – но среди мертвых ходит легенда, что тот, кто пройдет все испытания, получит аудиенцию у самой Смерти.

– И что это даст? Душа сможет покинуть Серые Земли?

– А вот этого никто не знает. Никто не возвращался после прохождения шестнадцатого испытания. Считается, что он сразу отправляется на семнадцатое.

Со слов гнома мне удалось узнать, что попавшие сюда не испытывают никаких потребностей. Родители охраняли своих детей, делая это на одних инстинктах. То же касалось потребности в общении, признании, самоутверждении и самореализации. С точки зрения современного человека, это подавление желаний казалось ужасным. Но для испытания это идеальные условия.

Гном рассказал о том, что город состоит из семи огромных районов. С открытием новой эпохи открывался новый район. В каждой новой эпохе население района увеличивалось. Есть целые улицы с драконами, гоблинами, ограми и орками. Вновь прибывшие получали одно-единственное задание – найти дом в своем районе.

Это был важный момент, который мне надо было уточнить.

– То есть те, кто умер недавно, скажем, десять лет назад, находятся в районе седьмой эпохи «Хризалиды»?

– Да. Если те, кого ты ищешь, умерли недавно и прошли то же испытание, что и ты, то попали именно туда. Тебе надо будет найти людские улицы и там отыскать дом, куда их поселили.

Оставался один вопрос, который меня несколько тревожил.

– А почему твой знак на груди отличается от моего и знаков всех присутствующих?

– Когда я умер, моя душа отправилась на испытание преданностью. После его прохождения я попал в город Ран. Большинство гномов проходит испытание преданностью, потому там нашего брата в избытке. Но вся моя семья относилась к касте воинов. Класс берсерков с родовыми способностями, активируемыми яростью. Я точно знал, что вся моя родня попала сюда, в Нирим, после прохождения испытания гневом. Больше всего они жаждали славного боя. А еще сила духа у них была слишком низкой, чтобы двигаться дальше через испытания. Потому я и брожу тут целыми днями в поисках братьев и отца.

Со слов гнома можно было понять, что существует минимум два города. А также способ перемещаться между ними.

– То есть сюда ты пришел за семьей? И как ты переместился из города в город?

Конец ознакомительного фрагмента.

Купить: https://tellnovel.com/gold_dzhon/hrizalida-bezgranichnyy

надано

Прочитайте цю книгу цілком, купивши повну легальну версію: [Купити](#)