# Лор и история мира BOI


- Путеводитель по миру BOI
- Атлас мира: древние земли и руины
- Атлантида: город людей и магии
- Император-дракон: проклятие и пробуждение
- I. Заговор Карла
- Один и Валькирия
- Карл и Рагнарёк
- Богини судьбы и Остров героев
- Тайное соглашение
- Руины богов и проклятие Дэсай
- Союз героев и падение Карла
- II. Золотая страна
- Разногласия героев
- Долина мёртвых и тёмный рыцарь
- Пирамида фараона
- Мир нежити и возвращение Тиаса
- Легендарная Золотая страна
- III. Чёрный дракон
- Древние исполины
- Искушение Фенрира
- Булика: пастбища богов и народ Мишеля
- Священное дерево и Ледяное море
- Джунгли майя и зверь-хранитель

- Перерождение героев
- IV. Три рода великанов
- Великаны и похищенные артефакты
- Пылающая земля
- Белый ледяной материк
- Последний золотой великан
- V. Возвращение Одина
- Кровь Чёрного дракона
- Наступление Эпохи героев
- Войны героев
- Общая цель и маска Фенрира
- Возвращение Одина
- История игровых систем BOI

# Путеводитель по миру BOI

До героев здесь правили боги. Они создавали народы, выбирали им врагов и называли равновесием войну, которая не должна была заканчиваться. Затем их собственный порядок обернулся против них. Из этой катастрофы выросла история воскресших воинов — тех, кому предстояло пройти через руины прежнего мира и решить, что делать с его наследием.

Хроника состоит из пяти частей и двадцати семи глав. Её путь начинается у источника мудрости, проходит через заговор Карла, затонувшие города, земли великанов и логово Чёрного дракона, а заканчивается у трона Одина.




Начать с первой главы — «Один и Валькирия»

## Пять частей хроники

### I. Заговор Карла

От источника мудрости и первых народов — к Сумеркам богов, Острову героев и походу в Дэсай.

## II. Золотая страна

Затонувший дневник, тёмный рыцарь, пирамида фараона и путь к божественной сокровищнице.

## III. Чёрный дракон

Древний исполин, сделка Фенрира, северная переправа и первое перерождение героев.

## IV. Три рода великанов

Стихийные кристаллы, оружие великанов и последнее испытание в Золотом лабиринте.

## V. Возвращение Одина

Битва с Мозелем, цена победы, раскол союзов и последний путь к Олимпу.

# За пределами большой хроники

Император-дракон: проклятие и пробуждение — отдельная сюжетная завязка о возвращении каменной армии. Атлас мира — краткий путеводитель по древним землям и руинам.

# Атлас мира: древние земли и руины

Путешествие в BOI связывает несколько древних цивилизаций. Египетские гробницы, восточные святилища, островные города и северные земли принадлежат одной игровой вселенной, но у каждого региона своя история. Этот атлас объясняет происхождение мест; условия входа и прохождение собраны в руководствах по подземельям.

## Восемь направлений путешествия

| Место | Что определяет его историю |
|---|---|
| Атлантида | Морской город, связанный с Посейдоном и человеческой магией. Его жители превратили защищённое поселение в отправную точку экспедиций. История Атлантиды. |
| Гробница Императора-дракона | Подземное захоронение правителя и обращённой в камень армии. Тёмная сила нарушает их сон. История Императора-дракона. |
| Анкор | Древнее царство среди густых джунглей. Его исчезновение и возвращение связаны с проклятием; сохранившиеся храмы скрывают следы прежних обитателей. |
| Земли пирамид | Долина Нила, пустыня и гробницы фараонов. Пирамиды и каменные стражи соединяют историю царей с тайнами мира мёртвых. |
| Остров Пасхи | Океанский остров с многочисленными каменными изваяниями. Его образ строится вокруг забытой цивилизации и загадки молчаливых статуй. |
| Северные земли викингов | Мореплаватели, ледяные земли и открытые равнины. Их история — продолжение походов народа, для которого море стало дорогой к новым территориям. |
| Подводные владения | Морские пространства вокруг Атлантиды, связанные с преданиями о русалках, сокровищах и магии океана. |

| Место | Что определяет его историю |
| --- | --- |
| Бермудские острова | Острова, отмели, маяки и затонувшие корабли. Предания описывают эти воды как опасное морское царство мёртвых. |




*Остров Пасхи: берег и поселение.*




*Земли викингов: поселение и очаг.*




*Земли пирамид: внутреннее святилище.*




*Гробница Императора-дракона: каменные колесницы.*




*Анкор: поселение в джунглях.*




*Подводные владения: проход среди морских скал.*




*Бермудские острова: побережье погибших кораблей.*

# Как связаны регионы

Атлантида соединяет морские маршруты и экспедиции в руины. За её пределами герои сталкиваются с последствиями одной катастрофы: боги исчезли, а их постройки, магия и артефакты остались. Поэтому знакомые мотивы разных цивилизаций встречаются рядом с великанами, нежитью и существами, рождёнными силами природы.

Локация и подземелье — разные части путешествия. История региона объясняет, кто жил в нём и почему он изменился; руководство по прохождению описывает вход, противников и задачи группы. Для подготовки к бою переходите к геймплею и развитию и подземельям.

# Атлантида: город людей и магии

**Часть I. Заговор Карла · Глава 5 из 7**

# Город, которому доверили будущее

Атлантида началась с соглашения нескольких человеческих племён. Люди не могли сравниться с эльфами в понимании природы или с полубогами в силе. Их поселения гибли от нападений чудовищ, а разрозненные вожди не могли обеспечить безопасность. Десятилетия совместного труда позволили построить на большом острове укреплённый город.

За стенами возникла упорядоченная жизнь. Торговые улицы заняли южную часть, жилые кварталы — северную; в центре появились фонтаны и статуи вождей. Главными учреждениями стали магическая академия и гарнизон священных рыцарей. Из города уходили исследователи, искавшие новые места для поселений. Окружённая морем Атлантида стала отправной точкой человеческого освоения мира.




*Сады и улицы Атлантиды.*

# Доминго открывает путь к магии

Среди её учёных выделялся великий маг Доминго. По древним книгам он освоил трудный язык эльфов и сумел наладить общение с ними. За долгими разговорами и наблюдениями последовало настоящее обучение: Доминго научился управлять природными стихиями.

Теперь нападавших на город чудовищ можно было встретить огнём с неба, а защитников укрыть прочной ледяной стеной. Но Доминго не ограничился полученными уроками. После десятилетий исследований он освоил светлую магию и окружил Атлантиду огромным барьером. Прикоснувшееся к нему враждебное существо поражала защитная сила.

Для людей это стало доказательством: слабость тела не определяет судьбу народа. Изучение магии превратилось в общее дело, а Атлантида заслужила имя города магов.

# Оружие, в котором живут стихии

Обычный медный или железный клинок часто не мог пробить шкуру чудовища. Один из магов попробовал соединить работу кузнеца с силой природы. Оружие засияло, стало разбивать камень и рассекать то, что прежде ему не поддавалось. Случайный опыт дал начало зачарованию.

Со временем мастера научились закреплять в оружии силу огня, льда и света. Воину больше не требовалось самому произносить заклинание, чтобы пользоваться частью стихийной мощи. Люди чувствовали, что становятся сильнее и увереннее; ремесло и магия впервые работали как единое целое.

Другое открытие принесли путешественники. В руинах находили драгоценные камни — обычно повреждённые, иногда совершенной формы. Сначала их вставляли в оружие и доспехи ради красоты. Особенно ценили яркие красные самоцветы. Затем выяснилось, что украшенные вещи меняют свойства.

Даже осколок зелёного камня мог сделать медный меч острее превосходного железного, а движения владельца — быстрее. Исследователи задумались о силе целых, совершенных самоцветов. Поиски в руинах стали важны уже не только для богатства: от находок зависели возможности человеческих защитников.

# Подражание богам

Позднее люди обнаружили сведения о божественных артефактах. Они пытались воспроизводить известные реликвии, соединяя металл, магию и необычные материалы. Эти изделия уступали подлинным сокровищам богов, но для человеческой цивилизации стали огромным шагом вперёд.

В самой идее Атлантиды заключалась надежда на спасение. Город был ковчегом, в который люди вложили труд, знания и желание продолжать жить. За его развитием наблюдала сила света, видевшая в короткой человеческой истории обещание будущего величия.

Когда начался Рагнарёк, стены и барьер уже не могли гарантировать спасение от войны богов. Силой светлого жезла город был погружён в море. Затопление стало укрытием: Атлантида исчезла с поверхности, но её жизнь и накопленные знания сохранились.

# Пророчество в подводном городе

Старейший мудрец Муто прожил в затонувшей Атлантиде сто пятьдесят лет. Изучая происхождение мира, он нашёл в древних записях предсказание об Эпохе хаоса. В нём говорилось о героях, которым предстояло принести обновление, и о краснокрылой богине, ведущей их за собой.

Так судьба города переплелась с Островом героев. Люди, веками учившиеся выживать среди более сильных существ, сохранили не только убежище, но и знания, без которых воскресшим воинам было бы трудно понять оставленный богами мир.

# Император-дракон: проклятие и пробуждение

Император-дракон — человеческий завоеватель, чья армия стала угрозой для всего мира. Его возвращение служит одной из отправных точек истории BOI: пророчество предупреждает о новой войне, и богиня судьбы призывает героев остановить её.

## Правитель и каменная армия

Жестокость императора объединила его противников. Не сумев справиться с отборными войсками обычными средствами, они обратились к древней ведьме. Увидев последствия завоеваний, она согласилась помочь и применила старое эльфийское заклятие. Император и его армия обратились в камень и были погребены в гробнице.




*Внутреннее святилище гробницы Императора-дракона.*

# Пророчество после Рагнарёка

Через триста лет после гибели богов богиня судьбы увидела два события. Сначала тёмная сила пробуждает императора в его усыпальнице. Затем он выводит войска на новую войну ради власти над миром. Когда первое видение начинает сбываться, ожидать исполнения второго уже нельзя.

# Зачем героям артефакты

Проклятие не только погрузило императора в сон, но и даровало ему бессмертие. Поэтому задача героев не сводится к столкновению с армией: им нужны силы, способные преодолеть действие древней магии. Такими силами обладают божественные артефакты, потерянные после войны богов.

Поиск артефактов расширяет путешествие далеко за пределы гробницы. Следы ведут к древним руинам и преданиям о Золотой стране. Нежить, великаны и другие противники также стремятся получить эти реликвии, поэтому борьба за них определяет судьбу всего мира.

# Место в истории

Император-дракон относится к истории людей и их завоеваний. Древний чёрный дракон — другой образ сюжетной хроники; совпадение слова «дракон» не делает их одним персонажем. Историю императора следует читать вместе с предысторией мира и атласом древних земель.

# I. Заговор Карла

Один создаёт мир и пытается удерживать его в равновесии. Локи получает право породить противников для эльфов и полубогов, но среди его созданий появляется существо, которому мало отведённого места. Карл учится командовать мёртвыми и обращает замысел богов против них самих.

После катастрофы история переходит к тем, кому предстоит жить среди её последствий. Богиня судьбы отдаёт свою жизнь ради возвращения героев, Валькирия становится их наставницей, а в глубине забытого святилища готовится новая сделка за власть. Семь глав соединяют происхождение мира с первым большим испытанием воскресших.

Начать читать: Один и Валькирия

# Один и Валькирия

**Часть I. Заговор Карла · Глава 1 из 7**

# Мудрость, за которую платят зрением

Задолго до появления людей Один отправился туда, куда не решались входить другие боги. За пределами знакомого им царства лежал светлый мир без войн и тьмы. В его середине возвышалось Древо жизни — Иггдрасиль, а рядом бил источник, хранивший знания о рождении Вселенной. Даже бессмертные опасались приблизиться к этой воде. Один заплатил за её мудрость собственным глазом.

Он вернулся не сразу. Годы спустя боги получили от своего повелителя знания, которых прежде не существовало в их мире. Эта мудрость позволяла понимать природу жизни и создавать её. Один выбрал соседнее пространство, и вместе с богами придал ему форму: четыре материка, острова и моря. Самым большим материком стала Моа; за морями лежали земли титанов, майя и вечного льда. Создание мира заняло столетия, но для бессмертных это было лишь началом.

# Первые народы

В следующие тысячелетия появились эльфы. Их бледная кожа и хрупкое сложение плохо сочетались с силой, которую они умели призывать: вода и огонь подчинялись им через саму природу. Союзы богов с эльфами породили полубогов. Те унаследовали крепость божественного тела и эльфийский разум, а вместе с ними — гордость, мешавшую замечать слабых соседей.

Долгое время оба народа жили мирно. Один продолжал создавать другие существа, и среди них появились люди. Наблюдая за человеческими племенами, он увидел то, что постепенно стало его убеждением: после войн противники устанавливают равновесие. Мир без борьбы начал казаться ему незавершённым. Он решил, что настоящий порядок должен держаться на столкновении двух сопоставимых сил.

Двенадцать главных богов возражали против этого решения. Однако Один уже доверял найденной мудрости сильнее, чем их сомнениям. Он передал часть знаний Локи и поручил создать противников, способных сдерживать эльфов и полубогов.

# Три рода великанов

На востоке Локи соединил пламя вулканов с камнем и породил огненных великанов. Они оказались настолько сильны, что удивили самого создателя, и признали его своим господином. Затем пришёл черёд ледяных кристаллов северного материка и золота далёкой Золотой страны. Так возникли ледяной и золотой роды.

Но создание великанов требовало огромного терпения. На одного ледяного великана уходило двести лет. Локи вскоре наскучила эта работа, и великие роды остались малочисленными. В поисках нового способа творить он пришёл на Проклятую землю, где скапливалась ненависть, и нашёл небольшой шестигранный обсидиан. Внутри камня заключалась несоразмерная его величине тёмная сила.

Души умерших тогда бесцельно скитались по миру. Соприкосновение с обсидианом превратило часть из них в нежить. Первые создания были слабы и почти лишены разума, зато появлялись быстро. Локи продолжал опыт, пока перед ним не выросло неисчислимое войско. Проклятая земля стала Миром нежити, а новые существа получили боевые инстинкты и умение обращаться с оружием.

# Война как устройство мира

Локи наделял своих созданий жадностью и ненавистью. Они напали на людей, затем на эльфов. Огненный великан Ментос разорил эльфийские поселения; король Тайр погиб в сражении с ледяными великанами. Только вмешательство полубогов остановило разгром. Силы сторон наконец сравнялись — именно такого результата добивался Один.

За ходом войны следила Валькирия, его спутница и одна из главных богинь. В красных доспехах, с огромными красными крыльями и священным жезлом она поднималась над полями сражений и возвращалась к Одину с известиями. Постепенно стало ясно: полубоги сильнее поодиночке, но их слишком мало для бесконечной войны на истощение.

Тогда Валькирия получила новое поручение. Она должна была находить души выдающихся павших бойцов — стойких, опытных и несломленных. Происхождение не имело значения: подходили люди, эльфы, полубоги и другие существа. В храме Олимпа Один возвращал избранных к жизни и наделял божественной силой.

Так появились герои. Валькирия снова вела их на поле боя, и равновесие восстанавливалось. Пока смертные боролись за жизнь, Один и Локи вновь и вновь меняли силы сторон. Мир

существовал внутри порядка, которому требовалось продолжение войны.

# Карл и Рагнарёк

**Часть I. Заговор Карла · Глава 2 из 7**

# Разум среди мёртвых

Локи хотел сделать нежить совершеннее и наделил её разумом. Самым одарённым из новых существ оказался Карл. Его тело состояло из разлагающейся плоти, а пустые глазницы не могли видеть; окружающий мир он воспринимал силой сознания. С каждым новым опытом Локи тело становилось крепче, руки — сильнее, а способности — опаснее.

В знак власти Карл получил черепной жезл, наполненный тёмной магией. Ему поручили управлять армией скелетов, зомби, вампиров и разумной нежити. Карл оказался талантливым полководцем. Когда Локи устал от бесконечной заботы о собственном войске, новый командир охотно предложил снять с него эту ношу. Вместе с властью он получил обсидиан, позволявший создавать новых слуг.

Подчинённое положение его больше не устраивало. От Локи он знал об Одине, о божественном царстве и о мудрости, с помощью которой возник мир. Жадность, вложенная создателем в его природу, превратилась в стремление занять самое высокое место. Но желание свергнуть богов соседствовало со страхом перед ними.

# Камень в груди

Чтобы получить силу, Карл поместил обсидиан в собственное тело. Три дня и три ночи он пытался выдержать мощь, на которую слабая плоть нежити не была рассчитана. Тело искривилось, лицо пришлось скрыть под чёрной тканью, а на месте глаз возникли тёмные водовороты. Карл выжил, но соединение с камнем осталось опасным и неполным.

Теперь ему были доступны более совершенные создания. Первым стал тёмный рыцарь Эг: погибший человек, обращённый в закованного в чёрную броню всадника. На адском коне, с длинным копьём, он превосходил обычную нежить настолько, что Карл сделал его главнокомандующим. Следом появились мучительный дух Нист, чудовище Дака и банши Мили — трое приближённых, которым поручили элитные силы.

Одного численного преимущества Карлу было мало. Он убедил Локи, что равновесие пора нарушить. Вместе они создали трёх великих чудовищ: серебряного волка Фенрира,

огромного змея Мотана и пса Гарма. Полубоги и воскрешённые герои больше не могли удерживать их натиск.

# Штурм божественного царства

Война дошла до ворот богов. Ментос проломил вход, великаны ворвались внутрь, а вслед за ними Эг повёл армию мёртвых. Боги, веками наблюдавшие за битвами издалека, впервые защищали собственный дом.

Тор встретил Гарма ударом молота, выкованного из силы молнии. Пёс погиб, но бог грома лишился руки. Богиня солнца поразила глаз великого змея стрелой пылающего лука. Бог войны рубил наступавшую нежить, а бог смерти сошёлся с тёмным рыцарем. Дым закрыл небесный свет; позднее эту битву назвали Рагнарёком — Сумерками богов.

Один видел, во что превратился его порядок. Чтобы спасти созданное, он взял золотой щит и копьё Гунгнир, которым не пользовался миллионы лет. Локи уже стремился занять место брата: Карл сумел пробудить в нём собственную жажду верховной власти.

Когда силы Одина иссякли, Фенрир перегрыз ему горло. Умирая, повелитель богов метнул Гунгнир и пронзил сердце Локи. Оба властителя погибли, но битва продолжалась. Большинство главных богов пало; выжившие были рассеяны. Фенрир лишился зубов, тяжело раненный змей скрылся в море, а великаны после смерти Ментоса отступили в свои земли.

Тёмный рыцарь победил бога смерти, но услышанное от противника изменило его. Эг отказался служить армии нежити. Его решение позднее определит судьбу тех, кто пройдёт между миром живых и царством мёртвых.

# Тот, кто остался в стороне

Сам Карл не участвовал в штурме. Он наблюдал из Мира нежити, пока его создатели и их враги уничтожали друг друга. Итог соответствовал его расчёту: боги утратили власть, а прежнее равновесие рухнуло.

За Сумерками богов началась Эпоха хаоса. Народы получили свободу от божественного надзора, но вместе с ней — войны, ненависть и борьбу за оставленные реликвии. Карл пережил своих господ. Теперь ему предстояло доказать, что он способен пережить и силу камня в собственной груди.

# Богини судьбы и Остров героев

**Часть I. Заговор Карла · Глава 3 из 7**

# Предупреждение, которого не услышали

Три богини судьбы стояли особняком среди бессмертных. Урд хранила прошлое, Верданди ведала настоящим, а Скульд видела будущее. Они не создавали мир и не управляли его народами. Через кристалл Одия сёстры наблюдали движение судеб — в том числе судеб самих богов.

Одина страшила эта способность. Он считал богов властителями судьбы и не хотел признавать, что их самих может ждать предрешённый конец. Сёстры были изгнаны из божественного царства. Однако, когда младшая, Скульд, увидела приближение Рагнарёка, они всё же попытались предупредить его.

Урд, старшая сестра, знавшая прошлое и характер Одина, отправилась к нему вместо Скульд. Она понимала, какую ярость вызовет пророчество. Один объявил видение ложью и отказался отступать от своего порядка. Чтобы показать богам непреклонность, он казнил Урд Клинками палача в храме Олимпа. Возможность предотвратить катастрофу была утрачена.

# Два полумесяца в море

После Рагнарёка Скульд, богиня будущего, искала способ изменить наступивший хаос. Она вспомнила совет погибшей сестры: если собственной силы окажется недостаточно, можно вернуть к жизни души великих воинов и обратиться за помощью к ним.

В центральных морях лежал остров из двух изогнутых частей, похожих на полумесяцы. Там росла необычная двулистная трава, накапливавшая жизненную силу природы. Богиня укрыла остров защитным барьером, а на возвышенности устроила лагерь. Вокруг появились ограждения и сторожевые башни. В центре разместился круглый алтарь с пятью камнями

света — сердцем будущего обряда.

Ей помогли пережившая катастрофу Валькирия и две её спутницы. Валькирия снова отправилась за душами павших, но мир изменился. Теперь обсидиан Карла притягивал умерших в царство нежити. Накапливая всё новые души, оно разрасталось, а в его глубинах возникали самостоятельные существа, не желавшие подчиняться даже Карлу. Искать достойных приходилось у границ этого враждебного мира.

# Цена возвращения

Обряд требовал от Скульд всей жизненной силы. Алтарь принимал её и превращал в новую жизнь для героев. Кристалл Одия не позволил ей исчезнуть окончательно: внутри сохранился её дух. Но это существование уже не было прежней жизнью. Она могла наблюдать мир, не имея возможности свободно мыслить и разговаривать с теми, кого вернула.

Наставницей воскресших стала Валькирия. Остров получил имя Острова героев. Теперь избранных возвращали не для того, чтобы уравновесить две армии. Им предстояло разобраться с наследием порядка, породившего войну.

Скульд увидела, что последствия решений Одина ещё не исчерпаны. Ответ следовало искать в мудрости, которой он пользовался. После его гибели эти знания исчезли, а путь к источнику у Древа жизни был героям недоступен. Оставалась почти невозможная задача — вернуть самого Одина и через него получить утраченное знание.

# Враг, которому не хватает времени

Тем временем хаос усиливал обсидиан. Зависть, жадность и ненависть питали его, а тело Карла всё хуже выдерживало растущую мощь. Независимые владыки нежити ждали его гибели. Он видел два выхода: найти более крепкую оболочку или заменить разрушительную силу камня другим источником.

Изучая прошлое, Карл обратился к божественным артефактам. Один строго распоряжался ими, и даже оружие главных богов составляло лишь небольшую часть сокровищ. Самостоятельно разгадать способ их создания Карл не смог. Тогда он решил собрать реликвии, рассеянные после Рагнарёка.

В этот момент издалека пришло ощущение множества новых жизней. Остров выдавал себя самим возвращением героев. Приближённые успокаивали Карла: воскресшие слабы, море

отделяет их от царства нежити, а Дака готов разорвать любого противника. Карл выслушал их, но всё же отправил к острову свою элиту — Белых демонов.

# Тайное соглашение

**Часть I. Заговор Карла · Глава 4 из 7**

# Белые демоны

Название элитного войска Карла происходило от одного из его самых удачных созданий: белоснежного существа с двумя парами крыльев, красными глазами и дыханием, подобным расплавленной лаве. Его успехи в войне против эльфов и полубогов стали образцом для целого отряда. Под именем Белых демонов объединились гаргульи с кровавыми копьями, закованные в доспехи командиры скелетов и призраки с косами смерти.

Карл открыл обсидианом чёрные пространственные врата прямо к Острову героев. Для его элиты это стало первым большим сражением после Рагнарёка. Одни воскресшие уже покинули остров по наставлению Валькирии; другие остались защищать лагерь.

Герои ломали крылья гаргулий и разбивали скелетов, но против призраков привычное оружие оказалось бесполезным. Те не имели плоти, хотя их косы причиняли настоящие раны. Валькирия научила защитников обращаться к светлой магии. Только священная сила позволила поражать этих врагов.

# Врата, которые нельзя держать открытыми

Неудача элиты разгневала Карла. Он направил к острову собственное воплощение и новые подкрепления. Даже сильный защитник не мог бесконечно противостоять непрерывному потоку нежити. Количество начало решать исход битвы.

Но пространственные врата нуждались в постоянной подпитке. Каждая новая волна войск требовала силы обсидиана, а значит — разрушала тело его владельца. Карл был вынужден прекратить заклинание и закрыть проход. Чтобы выжить, ему пришлось обратиться к договору, который он до сих пор не решался исполнить.

# Бог, рождённый из тьмы

Бог тьмы Тиас принадлежал к главным богам, но отличался от остальных самой природой. Его тело было образовано жадностью, ненавистью и завистью. Один допустил воплощение этих сил в божественное царство ради того же равновесия, которое позднее погубило мир.

Тиас давно ненавидел власть Одина, однако скрывал свои намерения. Во время Рагнарёка он перешёл на сторону Локи и внезапно ударил по бывшим союзникам. От его руки погибли бог войны и богиня солнца. Один пронзил предателя Гунгниром, но гибель тела не уничтожила его душу.

Карл нашёл эту душу. Тёмная природа божественной оболочки была близка к силе обсидиана; такое тело могло выдержать то, что разрушало нежить. Он предложил Тиасу обмен: Карл проведёт воскрешение и получит тело бога, а душа Тиаса поселится в теле нежити и унаследует власть над её миром.

# Два союзника, не доверяющих друг другу

Нист предупреждал господина: каждый участник соглашения собирается использовать другого. Возвращать могущественного бога слишком опасно, особенно когда сам Карл ослаблен. Но времени почти не оставалось. По расчётам Карла, до полного разрушения тела было два месяца; за такой срок он не успевал найти необходимые артефакты.

Пока он готовился исполнить договор, в ослабевшие границы его царства проник Легион хаоса. Его крылатые демоны прежде были младшими богами, служившими Тиасу. Долгое пребывание рядом с владыкой тьмы изменило их настолько, что они стали отдельным народом, отличным от нежити.

Демоны захватили небольшую область и построили там город молитв Сантос. За тесными улицами и многочисленными зданиями шла подготовка к возвращению их господина. Карл рассчитывал получить спасительную оболочку. Слуги Тиаса ждали собственного бога. Ни одна из сторон не собиралась отказываться от власти ради другой.

# Руины богов и проклятие Дэсай

**Часть I. Заговор Карла · Глава 6 из 7**

## Земля, которую боги называли счастливой

Некогда часть богов предпочитала жить за пределами своего царства. В мире, полном морей, лесов и меняющихся времён, было больше разнообразия, чем в привычных небесных владениях. На материке майя они выбрали джунгли с высокими деревьями и золотым песчаным берегом. Место получило имя Дэсай — слово, означавшее на божественном языке счастье.

Но боги ушли, оставив постройки незавершёнными. Причина заключалась не в самой земле, а в конфликте внутри их общества.

## Мятеж, изменивший жизнь бессмертных

Младший бог Баст выступил против устройства божественного царства. Главных богов могло быть только двенадцать. Бессмертная жизнь делала эти места практически вечными, а прочим оставляла подчинённое положение без надежды на возвышение. Баст считал, что Один отдаёт избранным слишком много свободы и власти.

Многие младшие боги поддержали его. Бог смерти также признал, что их значение недооценено: именно они составляли основную силу царства. Бог тьмы Тиас, напротив, обвинил Баста в неверности. Спор перерос в открытое столкновение.

Один подавил конфликт казнью Баста. Тиаса и бога смерти он отправил в длительное изгнание, из которого вернул лишь перед Рагнарёком. Затем ввёл новые ограничения:

главные боги не могли покидать царство без его разрешения, а младшим запретили надолго оставаться среди смертных. Обитателям Дэсай пришлось оставить любимую землю. Их дома и святилища превратились в руины.

# Ошибка первого жреца

Позднее в джунглях поселилось человеческое племя. Найденные в соседних лесах огромные сооружения убедили людей в существовании богов. Они надеялись получить покровительство и начали устраивать ежегодные жертвоприношения, возводя собственные ритуальные постройки рядом с древними.

Первый верховный жрец Дони выбрал для поклонения Тиаса. Он любил ночь и связывал темноту с покоем и безопасностью. Большинство соплеменников так и не узнало, что их покровителем стал бог, воплощавший ненависть и раздоры.

Кровь людей и животных стекала в подземные пещеры Дэсай. Из года в год жрецы уверяли племя, что это необходимая плата за благословение. На самом деле в глубине руин накапливалась тёмная сила.

# Ловушка, из которой нельзя просто уйти

Бог-хранитель Ману, строивший подземное святилище, заметил происходящее. Его слуга Пиро отправился в джунгли и выяснил причину. Но к тому времени остановить обряды одним увещеванием уже было невозможно.

Многолетнее служение Тиасу породило проклятие. Стоило прекратить жертвоприношения — и оно поражало всех членов племени. В течение месяца люди умирали в мучениях, а их души подвергались порче. Ритуал, начатый ради безопасности, теперь поддерживался страхом перед наказанием. Продолжая его, племя лишь умножало силу, державшую его в плену.

# Место для возвращения Тиаса

Карлу требовалось древнее божественное сооружение, окружённое большим запасом тьмы. Без этих условий он не мог воскресить Тиаса и исполнить договор о новом теле. Обсидиан привёл его к пещерам Дэсай.

Для Карла здесь уже было подготовлено почти всё. Чужая вера, ошибка жрецов и страх поколений накопили необходимую энергию. Руины, которые когда-то находились в счастливой земле богов, стали местом готовящегося возвращения владыки тьмы. Героям предстояло войти туда, чтобы разорвать связь между давним проклятием и новым замыслом Карла.

# Союз героев и падение Карла

**Часть I. Заговор Карла · Глава 7 из 7**

## Учиться у врага

Бои на Острове героев показали, что одной личной силы недостаточно. Карл понимал слабость отдельного мертвеца и строил элитные отряды вокруг взаимодействия. Герои же привыкли рассчитывать на себя. Тот, кто легко побеждал одного противника, мог погибнуть против десятка, действовавшего согласованно.

Под руководством Валькирии появились отряды из шести героев. Длительная совместная подготовка позволяла им действовать успешнее, чем большему числу одиночек. Вскоре отряды начали объединяться по общим убеждениям. Это сближало единомышленников, но одновременно отдаляло тех, кто выбирал другой путь.

Один из союзов получил имя «Кровавый рассвет». В него вошли пятнадцать отрядов, а руководителем стал самый влиятельный и способный из героев. Союз уничтожил лагерь Белых демонов и победил воплощение Карла на острове. Постепенно возникли должности главы, его заместителя, советников и командиров: сила героев обрела организацию.

## Подземный храм

Следующий путь вёл в Дэсай. Местные жители называли древнюю пещеру Храмом разрушения. За узким входом в скале скрывались три подземных уровня, поддерживаемых двадцатью четырьмя огромными колоннами. Бог-хранитель не успел закончить строительство. Среди каменных обломков оставались недостроенные статуи великанов, а в глубине — незавершённый дворец.

Здесь героев встретила Мили. Хрупкая банши с четырьмя длинными руками не нуждалась в грубой силе. Она вмешивалась в чужое сознание и заставляла союзников нападать друг на друга. Боль и помутнение рассудка лишали отряды самого важного — возможности доверять общим действиям. Даже лучшие бойцы оказались бессильны перед такой защитой.

# Реликвия мудрости

Помощь вновь пришла от «Кровавого рассвета». Глава союза нашёл в море серьгу богини мудрости. Один когда-то подарил её богине в признание заслуг: именно она создала законы, регулировавшие жизнь божественного царства.

На внутренней стороне серебристой реликвии были вырезаны тридцать четыре таинственных знака. В них заключалось знание о природе духовного мира. Артефакт защищал сознание и позволял противостоять влиянию Мили. Получив эту опору, герои смогли продолжить путь, хотя сопротивление банши уже нанесло союзу тяжёлые потери.

# Обряд в глубине пещер

Внизу почти всё было готово. Огромный магический круг занимал треть святилища; по четырём сторонам стояли каменные столбы с запасённой тёмной силой. В центре лежал обсидиан, вынутый Карлом из собственной груди. После начала обряда своды задрожали, со стен посыпался камень, а тьма из окрестных джунглей потекла к алтарю.

Пробившиеся герои увидели Карла живым. На острове они уничтожили лишь его воплощение. Теперь настоящий владыка нежити встретил их проклятием черепного жезла. Боль была настолько сильна, что некоторые поднимали оружие на себя, пытаясь прекратить мучения. Серьга мудрости вновь защитила их и позволила вернуться в бой.

Карл всё ещё превосходил противников. Казалось, он медлит лишь потому, что наслаждается своей властью. Когда в его руке начала собираться сила для последнего удара, тело внезапно отказало. Изо рта хлынула чёрная кровь, плоть стала стремительно увядать. Глава союза воспользовался мгновением и нанёс смертельный удар в сердце.

# Победа с незавершённым концом

У Карла оставалось достаточно сил для одного действия. Перед гибелью он бросил обсидиан в чёрные пространственные врата. Герои остановили его, но не могли знать, остановлен ли весь замысел. В Сантосе слуги Тиаса продолжали готовить возвращение своего бога.

После победы история Карла открывается с иной стороны. Нежить не могла свободно жить под солнцем, как люди или эльфы. Разум заставил её осознать собственное унижение и зависимость от создателей. Для Карла власть была не только предметом жадности: через

неё он стремился обрести свободу от навязанной природы.

Его стремление привело к Рагнарёку, а поиски спасения — к новому договору с богом. Карл погиб, так и не выбравшись из созданной им цепи. Однако камень исчез во вратах, и вместе с ним уцелела возможность, что кто-то другой продолжит начатое.

# II. Золотая страна

Победа над Карлом оставляет героям два пути: немедленно преследовать его наследие или сначала найти силу, без которой невозможно вернуть Одина. Записки погибшей экспедиции обещают страну, полную артефактов, но обычные морские дороги не ведут к ней.

Поиск проходит через долину душ и усыпальницу правителя, желавшего сохранить роскошь после смерти. Пространственные врата приводят путешественников в центр чужой борьбы за власть. Лишь пройдя её, они увидят Золотую страну — место, где за сиянием сокровищ сохранились истории богов, любви и утраченного убежища.

Начать читать: Разногласия героев

# Разногласия героев

**Часть II. Золотая страна · Глава 1 из 5**

# После первой победы

Смерть Карла не дала героям общего ответа на вопрос, что делать дальше. Серьга мудрости показала силу божественных реликвий. Одни считали, что без новых артефактов невозможно победить великих чудовищ, добраться до царства богов и воскресить Одина. Другие напоминали об обсидиане, исчезнувшем во вратах: возвращение Тиаса могло обернуться катастрофой, и остановить его следовало прежде всего.

Отряды разошлись разными дорогами. Между поиском силы для будущего и необходимостью действовать немедленно пролегла первая серьёзная трещина.

# Море, которое забирает живых

Неподалёку от Атлантиды начинались воды, носившие то же имя. Но город был убежищем, а море вокруг него — смертельной ловушкой. Большую часть года здесь бушевали штормы. В спокойные дни корабли подстерегали скрытые рифы и водовороты. Вместе с соседними Бермудскими водами эти места заслужили прозвище морского царства мёртвых.

После Рагнарёка опасностей стало больше. Моряки особенно боялись красноволосых сирен: существ с человеческими головами, змеиными телами и маленькими красными змеями вместо волос. Их чешуйчатые хвосты легко направляли движение среди волн, а голос воздействовал на сознание.

Услышав пение, экипаж забывал об опасности. Люди сами бросались в море и плыли к рифам, где ждали сирены. Сотни оставленных судов постепенно становились подводным кладбищем. Среди них находился корабль, способный изменить судьбу героев.

# Записки Дивака

Исследователь Дивак мечтал о неизвестных землях с двенадцати лет. После долгой подготовки он собрал сто пятьдесят спутников и шесть океанских парусников. Экспедиция возвращалась с новыми находками, и её слава привлекала рыцарей и магов. Вместе они

исследовали занятые чудовищами руины, ледяной материк и древние поля битв богов.

Дивак тщательно записывал путешествия. Его дневники занимали три больших сундука. В одном описывались поиски Золотой страны. Подсказка из древнего святилища привела корабли в Бермудское море, где они попали в тяжёлый шторм. Запасы подходили к концу; управлять судами уже не удавалось.

Когда небо прояснилось, с корабля увидели золотую землю. Экспедиция пополнила воду, но нехватка еды не позволила задержаться. Среди сокровищ и необычных руин Дивак нашёл серьги, успокаивавшие сознание каждого, кто их надевал. Исследователь предположил, что держит подлинный артефакт богов.

Покинув страну, он больше не смог найти путь назад. На этом запись обрывалась. Что именно погубило корабли в Бермудских водах, дневник не объяснял.

# Доказательство и новая цель

В затонувшем судне обнаружили золотые сосуды, покрытые водорослями. Их узоры оказались не украшением, а способом записывать историю. Находка подтверждала рассказ Дивака: Золотая страна существовала, и в ней сохранялись сокровища богов.

Для сторонников поиска артефактов это стало решающим доводом. Но доказательство существования страны ещё не открывало дорогу к ней. Экспедиция попала туда случайно и не смогла повторить переход. Героям требовался тот, кто помнил мир до того, как боги скрыли свои владения.

# Долина мёртвых и тёмный рыцарь

**Часть II. Золотая страна · Глава 2 из 5**

## Место между двумя мирами

В начале истории Один не отвёл душам умерших отдельного места. Они оставались среди живых, и со временем их скопление нарушило устройство мира. Тогда для них выделили область на востоке. Позднее туда пришёл Локи, и его опыты с обсидианом превратили землю душ в Мир нежити.

Войны продолжались, число погибших росло, и даже новое царство перестало справляться с потоком. Один устроил промежуточное пристанище в огромном каньоне Канзас. Он тянулся на сотни километров, прорезая высокое плато глубокими извилистыми ущельями. Через него души должны были проходить к своему последнему убежищу.

У входа лежала отмель. Люди нашли её, но пройти дальше не могли: долину заполняли мёртвые. Спокойным перевалочным пунктом она оставалась лишь до тех пор, пока за порядком следил бог смерти.

## Изгнание хранителя

После спора о правах младших богов Один изгнал бога смерти. Каньон остался без надзора. Души разных народов стали бороться за места, одиноких вытесняли на окраины, а переход в Мир нежити прекратился.

Накопившиеся отчаяние и вражда меняли саму долину. Она превратилась из дороги в ловушку. Умершие не могли закончить путь и продолжали прежние конфликты уже без тел, в пространстве, где не наступало облегчения.

## Выбор Эга

Тёмные рыцари Карла отличались от прочей нежити. Созданные из погибших человеческих воинов, они сохраняли часть прежних убеждений. Больше всего человеческого осталось в Эге. Он видел, как стремление Карла к свободе превращается в желание повелевать всем миром, и всё труднее принимал этот путь.

Во время Рагнарёка Эг сразился с богом смерти. Противник заметил его сомнения и ценой собственной жизни убедил рыцаря пересмотреть службу. После победы Эг увёл часть своих воинов из армии Карла, чтобы продолжить незавершённое дело погибшего бога.

Карл жестоко наказал предательство. Через обсидиан он лишил Эга зрения и обрёк его на приступы мучительной боли на рассвете и в сумерках. Рыцарь выдержал проклятие. Каньон, полный существ со сходной природой, помог скрыться от бывшего господина.

От бога смерти Эг получил двойные клинки палача — оружие, которым Один казнил непокорных бессмертных. Его сила позволила усмирить враждующие души. Постепенно в долину вернулся порядок, которого так долго не было.

# Память о золотом убежище

Эг знал о Золотой стране больше, чем затонувшие дневники. Это было последнее великое пристанище богов перед введением запрета на жизнь среди смертных. Там хранили артефакты и сокровища; ради их защиты воздвигли множество святилищ.

Особое место занимал Золотой лабиринт, в создании которого участвовал Тор. Его сооружения отражали свет и порождали обманчивые образы, превращая само золото в защиту. Чтобы скрыть страну окончательно, боги разорвали обычные дороги к ней.

Однако один путь сохранился. По воспоминаниям Эга, пространственный переход находился в пирамиде фараона. Герои получили направление, а вместе с ним — клинки палача, которым вскоре предстояло вновь коснуться существа, претендующего на бессмертие.

# Пирамида фараона

**Часть II. Золотая страна · Глава 3 из 5**

## Дом для будущей жизни

Фараон Дибай верил, что сохранённая душа однажды сможет вернуться к жизни. Древние книги связывали её сохранность с величиной пирамиды, и правитель решил возвести усыпальницу, превосходившую обычные человеческие сооружения. Строительство заняло пятнадцать лет. Десятки тысяч людей перемещали огромные гранитные блоки, прибегая к магии там, где не хватало обычной силы.

У входа установили двух каменных гаргулий. Дибай почитал этих созданий и ожидал, что они защитят его после смерти. Другие фараоны последовали примеру; вокруг главной усыпальницы вырос целый комплекс пирамид.

Эти земли когда-то были зелёной равниной с рекой. К северу лежала Пылающая земля. После Рагнарёка исходивший оттуда жар стал невыносимым: вода исчезла, племена ушли, растительность погибла. Экспедиции Атлантиды дали пустыне имя Этага. Гробницы остались там, где живым было трудно удержаться даже ненадолго.

## Цена бессмертия одного человека

При жизни Дибай владел огромным племенем и привык к роскоши. Он хотел продолжить её после возвращения, поэтому заполнил пирамиду сокровищами и отправил с собой в могилу тысячи людей. Мастера гибли на строительстве, слуги — ради посмертного комфорта господина.

С гибелью богов души лишились прежнего надзора. Погребённые и умершие от жажды рабочие превратились в существ, жаждавших крови. Обёрнутые погребальными тканями фараоны стали мумиями, несущими проклятия. Служанки Дибая обратились в шестируких наг.

Золото продолжало привлекать искателей. Новые отряды проникали в пирамиды, погибали, и их ненависть усиливала тёмную магию. Получался замкнутый круг: сокровища манили

живых, а их смерть увеличивала число хранителей. Позднее эту нежить стали называть личной гвардией фараона.

# Верность после смерти

Гроб Дибая находился в глубоком центральном зале. Его охраняли наги в золотых венцах с драгоценными камнями. В шести руках они держали проклятые клинки — прежде это были инструменты, которыми служанки ухаживали за волосами. Над ними стояла царица Илис, некогда самая близкая служанка правителя.

Даже после превращения они сохраняли верность. То, что для живых выглядело чудовищной гробницей, для них оставалось продолжением службы.

# Пробуждение

В Сантосе уже собиралась сила для возвращения Тиаса. Её воздействие дошло до пирамиды и разбудило душу Дибая. Перед героями поднялся сам фараон — в облике, отличавшемся от обычных мумий. Возвращение не принесло ему прежней жизни. Тёмная сила сделала его ещё более кровожадным.

Герои применили оружие Эга. Клинки палача, созданные для казни богов, пробили тело фараона. Из него вышел чёрный дым, и душа наконец освободилась. Правитель, отнявший столько жизней ради собственного бессмертия, покинул построенную для себя тюрьму.

# Путь под обломками

Освобождение души разрушило устойчивость гробницы. Сверху начали падать камни, затем обрушение охватило пирамиду. Пространственный переход находился в самом гробу Дибая, и рушащиеся своды погребали его под собой.

Но опасность заключалась не только в обвале. Магия Сантоса уже искажала связи между пространствами. Дорога, которую герои считали входом в Золотую страну, переставала вести туда, куда ожидали её создатели.

# Мир нежити и возвращение Тиаса

**Часть II. Золотая страна · Глава 4 из 5**

## Ошибочная дорога

Переход из пирамиды был частью сети пространственных путей. Скопление тьмы возле Сантоса нарушило эту сеть: вместо Золотой страны дорога привела в Мир нежити. Здесь смерть Карла вызвала борьбу за власть.

Нист не хотел признавать бога тьмы Тиаса новым господином. Он обратился к Даке, рассчитывая соединить собственный разум с силой чудовища. Дака был создан для сражений: его когти рвали прочнейший камень, мощные ноги позволяли мгновенно сближаться, а гибкий хвост поражал тех, кто пытался уклониться. Толстая чешуя защищала тело подобно броне.

За ними стояли Белые демоны. Прежняя элита Карла собиралась отстоять власть нежити перед слугами бога.

## Город как магический круг

Если смотреть на Сантос сверху, расположение зданий складывалось в огромную ритуальную фигуру. Начатый Карлом обряд привёл её в действие. Над городом сформировался тёмный водоворот, стягивавший энергию для воскрешения.

Предводитель Легиона хаоса, владыка страха Мемфис, сохранил и доставил сюда тело Тиаса. Через воронку душа бога вернулась в собственную оболочку. Там же оказался обсидиан, брошенный Карлом во врата перед гибелью.

Тиас поместил камень в себя. В отличие от тела нежити, его божественная природа могла выдержать такую силу. Обсидиан начал сливаться с ним, наделяя мощью, сопоставимой и даже превосходящей силу Локи. Договор с Карлом потерял смысл: прежний участник был мёртв, и Тиас получил и своё тело, и камень.

# Битва наследников

У города столкнулись Белые демоны и Легион хаоса. Тиас открыл на севере туннель, через который призвал подкрепления. Бывшие младшие боги явились уже демонами с чёрными крыльями. Их было меньше, чем нежити, но каждый обладал большей личной силой.

Дака сошёлся с Мемфисом. Клинки владыки страха когда-то были божественным даром; они рассекали защиту чудовища. Ярость помогала Даке сопротивляться, и поединок стал ожесточённым. Нист тем временем распоряжался многочисленными отрядами, постепенно превращая превосходство в числе в преимущество на поле боя.

Тиас ещё не умел безопасно пользоваться новой мощью. Ему приходилось сдерживать её, а проклятия жезла мало помогали против устойчивой к ним нежити. Когда терпение иссякло, бог перестал ограничивать силу обсидиана.

# Буря без различия сторон

Возникший вихрь поглотил и нападавших, и защитников. В его центре погибли Дака и Мемфис; Нист лишился самой духовной сущности. Белые демоны и демонические легионы исчезали в одной буре. Тиас уничтожил противников вместе с собственным войском.

После затишья вокруг него остались лишь обломки тел. Использованная сила нарушила внутреннее равновесие, и на короткое время бог ослаб. Герои, укрывшиеся от сражения, дождались этого момента.

Клинки палача пронзили Тиаса и разбили обсидиан внутри него. Тёмная энергия рассеялась, а Сантос рухнул. Пространства снова соединились прежним образом, и дорога в Золотую страну восстановилась.

# Царство без господина

Карл и его ближайшие наследники исчезли. Но Мир нежити не опустел. В глубинах давно развивались самостоятельные существа, превосходившие прежних приближённых силой и терпеливо скрывавшие себя. Теперь они назвали себя нежитью хаоса и вышли бороться за власть.

Другим претендентом оставался Эг. Тёмный рыцарь готовился вернуться из каньона вместе со своими сторонниками и принять руководство армией. Герои уходили дальше; позади них заканчивалось господство Карла, но история его народа продолжалась.

# Легендарная Золотая страна

**Часть II. Золотая страна · Глава 5 из 5**

## Земля за закрытыми дорогами

Дневник Дивака не обманул героев. Перед ними лежала страна, полная оставленных святилищ. Огромные каменные блоки покрывали изображения, рассказывавшие о прошлом богов. Золотой берег острова напоминал о путешественниках, которые увидели его после долгого шторма.

Но страна была не просто хранилищем сокровищ. Её история оказалась связана с чувствами, слабостями и решениями бессмертных — тем, что артефакты сами по себе не могли рассказать.

## Дар Тора

Тор тайно любил богиню Фрейю. Узнав о её пристрастии к золотым украшениям, он отправился в Золотую страну за редким золотым металлом. Из такого материала Один создал свой священный щит, способный выдерживать невероятные удары. Использовать его для украшения было роскошью даже по меркам богов.

В поисках металла Тор построил Золотой лабиринт. Работа потребовала огромных усилий, но привела его к неожиданному собеседнику — золотому великану Харри, старшему и сильнейшему среди великих родов.

Локи создавал золотых великанов особенно тщательно и даже дал им частицу своей мудрости. Харри понимал, что бессмысленная война с богами может уничтожить его народ. Поэтому он предложил сделку: редкий металл в обмен на лабиринт как убежище.

Тор согласился. Своим молотом он выковал прекрасные серьги, назвав их «Тенью богини любви». Он надеялся, что дар поможет завоевать сердце Фрейи. Но богиня выбрала бога войны. После смуты среди богов она покинула страну с возлюбленным, а Тор вернулся в небесное царство один.

# Любовь среди путешествий

История Тора напоминала героям, что огромная сила не даёт власти над чужим сердцем. Среди воскресших были и мужчины, и женщины; совместные дороги, опасность Дэсай и битвы в Мире нежити сближали их. Для многих забота о другом человеке становилась столь же важной, как поручение Валькирии.

Богиню любви они воспринимали как свидетельницу этих союзов. В страну сокровищ герои пришли за оружием, но нашли также память о попытке бессмертного сделать дар тому, кого он любил, и пережить отказ.

# Мирное соседство и приказ Локи

После ухода богов Золотая страна стала убежищем эльфов и полубогов. Святилища давали первым светлую силу, а вторым — место для спокойного развития. Разорванные дороги защищали жителей от вторжения. В Золотом лабиринте оставался Харри, не проявлявший к соседям вражды.

Такое сосуществование продолжалось до Рагнарёка. В страну ворвался огненный великан Ментос и начал преследовать эльфов и полубогов. Харри не хотел новой бойни, однако призыв Локи заставил его присоединиться. Даже в скрытой стране власть создателя оказалась сильнее установившегося мира.

После окончания войны уцелевшие жители вернулись. За морями тем временем множились рассказы о божественной сокровищнице. То, что прежде было тайным убежищем, становилось предметом мечтаний исследователей и искателей богатства.

# Находка для невозможного обряда

Герои нашли здесь множество реликвий. Среди них было кольцо Нирогена, необходимое для возвращения Одина. Впервые их далёкая задача обрела вещественную опору: один из предметов для обряда теперь находился у них.

Однако обладание артефактами не означало, что путь к божественному царству открыт. В мире оставались существа, пережившие Сумерки богов, и память о силах, существовавших ещё до них. Следующий этап путешествия приведёт героев к одной из самых древних угроз — Чёрному дракону.

# III. Чёрный дракон

Сила артефактов не делает героев непобедимыми. На северном высокогорье живёт Мозель, переживший целые эпохи и научившийся избегать войны с богами. Фенрир находит способ втянуть его в борьбу, предложив то, что дракон ценит больше спокойствия.

Дорога к нему проходит через историю кочевого народа, Ледяное море и священные деревья майя. Здесь есть и гибель за любовь, и спасение леса без уничтожения его невольного отравителя. Завершается часть возвращением в разрушенное царство богов: прежде чем бросить вызов дракону, героям предстоит измениться самим.

Начать читать: Древние исполины

# Древние исполины

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 1 из 6**

# Жизнь, которую не создавал Локи

Не все великие существа мира были чьим-то замыслом. Древние исполины возникли естественным путём, и их история уходила почти к самому рождению земель. Они были редки, но само их существование заставляло богов сомневаться в безусловности собственной силы. Самыми известными стали Бегемот и Чёрный дракон Мозель.

Бегемот обитал на ледяном материке, где солнце редко согревало землю. Он занял естественную пещеру, ставшую его крепостью. Белая шерсть покрывала тело величиной с холм; огромные клыки дробили всё, что попадало между ними. Его мощь нельзя было сравнить даже с чудовищами Карла. Вблизи логова почти ничто живое не могло уцелеть.

# Первое нарушение запрета

При создании мира Один установил правило: без его разрешения богам нельзя вмешиваться в развитие смертных земель. Он хотел, чтобы жизнь развивалась самостоятельно. Но Бегемот угрожал появившимся эльфам и полубогам, и Один впервые разрешил прямое вмешательство ради сохранения порядка.

Первый отряд из пяти младших богов погиб. Тор едва не лишился руки. Обычные средства бессмертных не причиняли чудовищу достаточного вреда, а потери продолжались.

Тогда Один разрешил использовать артефакты как оружие. Прежде они служили прежде всего созданию и устройству мира. Меч бога войны рассёк тело Бегемота, молот Тора сокрушил его способность ориентироваться, а стрела богини солнца пробила сердце. Исполин погиб под совместными ударами.

Боги победили, но вместе с победой открыли разрушительное применение собственных орудий творения. Позднее именно такими реликвиями они будут убивать друг друга в Рагнарёке.

# Иной противник

После этой битвы некоторые предлагали уничтожить всех древних исполинов. Один отказался истреблять целые виды. Если существо не нарушало развитие мира, он позволял ему жить, полагая, что время завершит его историю естественным образом.

Для большинства исполинов так и произошло. Но драконы жили почти столько же, сколько боги. Миллионы лет, уничтожившие другие древние виды, для Мозеля стали лишь дорогой к зрелости.

Он превосходил Бегемота разумом и подвижностью. Размах крыльев достигал сотен метров, но огромный дракон умел двигаться быстро и избегал бессмысленных столкновений. Его больше интересовали сверкающие сокровища. Однажды он унёс множество драгоценностей из Золотой страны, но не стремился постоянно воевать с её обитателями.

# Пламя, пожирающее артефакты

Драконы питались серой из вулканических пород; с ней связывали их способность извергать огонь. У Мозеля пламя было тёмно-зелёным и обладало исключительной силой. Долгое воздействие могло уничтожить даже божественный артефакт. Только священный золотой щит Одина считался надёжной защитой.

Покров тела дракона постепенно приобрёл сопротивление магии. Заклинания, перед которыми отступали другие существа, почти не вредили ему. Боги, пытавшиеся убить Мозеля, сами погибали в огне.

Разум и осторожность дополняли эту защиту. Дракон держался на расстоянии от божественного царства и редко давал повод для общей войны. Благодаря собственной силе и решению Одина не истреблять его род Мозель пережил целые эпохи. К началу путешествия героев он оставался живым напоминанием о мире, который никогда полностью не подчинялся своим создателям.

# Искушение Фенрира

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 2 из 6**

# Зритель Сумерек богов

Мозель наблюдал Рагнарёк из своего логова. Чужая борьба за власть мало его занимала. Среди вспышек войны дракон замечал прежде всего сияние артефактов: именно эти сокровища вызывали настоящий интерес.

С возрастом он всё дольше спал. Иногда сон занимал половину года. В такие периоды Мозель особенно яростно реагировал на вторжение, и любое существо, потревожившее его без достаточной причины, рисковало погибнуть. Во время одного из таких снов к логову пришёл Фенрир.

# Встреча на высокогорье

После ран, полученных от молота Тора, серебряный волк скрывался на севере. Неподалёку он уловил незнакомый запах. Это было существо иной природы, чем творения Локи, и любопытство привело Фенрира на плато титанов.

Среди высоких гор находилось огромное гнездо из стволов. В середине оно оставалось открытым, снаружи было плотно сплетено, но многолетние взлёты хозяина расшатали его. Здесь волк и дракон впервые оценили друг друга.

Мозель не бросился на незваного гостя сразу: он почувствовал его силу. Фенрир, напротив, хотел испытать нового противника. Он вцепился в левое крыло дракона, а тот ответил зелёным пламенем. Огонь почти уничтожил серебристую шерсть волка. В прямом столкновении преимущество оказалось у Мозеля.

# Цена чужой жадности

Фенрир прекратил нападение и опустился перед драконом. Из пасти он выпустил сияющее кольцо Шарлотты. Предание связывало его с происхождением золота и драгоценностей мира. Для Мозеля это было сокровище, не похожее на прежнюю добычу.

Волк понял, что нашёл слабость более сильного противника. Он предложил кольцо в обмен на помощь: дракон должен был разрушить божественное царство и окончательно уничтожить порядок Одина. Мозель принял дар.

Из великих чудовищ Локи лишь змей продолжал думать о возвращении создателя. Фенрир уже искал нового покровителя и сделал ставку на того, кто смог одолеть его самого. Дракон согласился действовать после завершения сна. До этого оставалось около полугода.

# Убежище в разломе

Волку требовалось восстановиться после ожогов. На юге Золотой страны находился глубокий разлом Гаэн, названный Диваком в честь своей экспедиции. У его краёв почти не было жизни: отвесные стены и огромный перепад высот отпугивали большинство существ.

Но на дне лежало широкое ровное пространство. Фенрир спустился туда и нашёл подходящее убежище. Постепенно к нему стеклись кровожадные волки, пережившие Рагнарёк. В скрытой долине возникала новая сила.

Пока герои искали артефакты, противник готовил удар по самому месту, куда они стремились попасть. Их будущая встреча с Чёрным драконом становилась частью борьбы за судьбу божественного царства.

# Булика: пастбища богов и народ Мишеля

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 3 из 6**

## Земля под крыльями дракона

На северных равнинах Моа лежали богатые пастбища Булики. В пору бодрствования сюда прилетал Мозель. Его крылья закрывали солнце, а порывы воздуха проходили через всю равнину. Но у этих земель была история, начавшаяся задолго до появления героев.

Один любил пасти здесь восьминогого Слейпнира. Другие боги тоже приводили своих ездовых животных, и Булика стала общим пастбищем бессмертных. Однажды младший бог Мишель пришёл за травой для их скакунов и встретил человеческую девушку Эльфис.

## Любовь, объявленная преступлением

Мишеля привлекли её доброта и чистота, а Эльфис полюбила пришельца из божественного царства. Их союз нарушал установленные Одином правила. Повелитель воспринял его как вызов и назначил казнь.

По существовавшему обычаю обвиняемому оставляли возможность сразиться с главным богом, назначенным Одином. Победа могла сохранить жизнь, хотя и означала изгнание. Против Мишеля вышел бог смерти с клинками палача.

Мишель не считал свою любовь проступком и не стал защищаться. Он принял смерть, отказавшись отречься от Эльфис. Казнивший его бог оказался потрясён и попросил Одина хотя бы пощадить ребёнка, родившегося от этого союза. Просьба была удовлетворена: наказание уже послужило предостережением остальным.

# Сын, отвергший приглашение

Эльфис назвала сына именем отца. Он вырос сильным и умным, заметно превосходя обычных людей. Один обратил на него внимание. Богов было немного, их жизнь почти не знала старости, а увеличивать их число произвольными союзами с другими народами он не хотел.

Выходом казалось возвышение избранных воинов: им можно было даровать божественную сущность и тем самым укрепить царство. Но младший Мишель отказался от приглашения. Для него боги оставались теми, кто убил отца.

Он поселился на равнине. Вокруг него объединились кочевники, ценившие его разум, силу и готовность первым встретить опасность. Здесь Мишель мог защищать живых людей, не принимая места среди бессмертных.

# Последний бой за стада

Когда волчий король Кас повёл на поселение свою стаю, речь шла не только о нападении чудовищ. Скот обеспечивал племя пищей на целый год; его потеря грозила голодом. Мишель взял оружие ради тех, кто доверился ему.

Кас был одним из ранних созданий Локи. Он уступал Фенриру, но всё же обладал силой, намного превосходившей обычного волка. Племя сумело отстоять стада и изгнать стаю, однако Мишель погиб.

Выжившие назвали свой народ его именем. Они продолжили жить в Булике и сохранять память о защитнике. Воины наносили на грудь и спину рунические знаки, веря, что те пробуждают унаследованную божественную кровь.

Позднее именно этот народ поможет героям найти путь на север. За помощью кочевников стояли поколения жизни между богами и смертными, любовь, оплаченная казнью, и выбор сына, предпочёвшего небесной власти собственное племя.

# Священное дерево и Ледяное море

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 4 из 6**

## Преграда у границы богов

Один начал создавать мир рядом со своим царством, с северного материка титанов. Такая близость облегчала работу, но позднее стала вызывать опасения: изменения в новых землях могли затронуть владения самих богов.

Чтобы разделить пространства, Один рассёк землю копьём и наполнил разломы морями с помощью ларца Пандоры. Ледяное море стало одной из преград на дороге к северному высокогорью. Именно за ним лежало логово Мозеля. Путь героев начинался на побережье Булики, но обычного корабля было недостаточно.

## Дрейфующие острова

Море оставалось холодным круглый год. По нему двигались льдины, иногда столь большие, что их можно было принять за острова. Хроника связывала их появление с работой Локи: создавая ледяных великанов, он вспыхивал яростью и выпускал жар, раскалывавший края ледяного материка. Оторванные массы уходили в воду.

Их движение нельзя было надёжно предсказать. Даже прочный корабль разбивался при столкновении, а магический огонь не позволял быстро освободить дорогу. Другая особенность моря была ещё опаснее: его вода необычно плохо удерживала суда. В центральной части могла затонуть даже сравнительно лёгкая лодка.

## Неудача опытного исследователя

Дивак уже пытался пересечь эти воды. Он потратил годы на строительство больших парусников и собрал моряков, знакомых с дальними плаваниями. Но опыт обычных морей не помог.

Сначала экспедицию остановили ледяные поля. Затем начались потери из-за необычных свойств воды. Маги не могли растопить препятствия, корабли не выдерживали перехода, а продолжение пути грозило гибелью всей команды. Дивак отказался от замысла и вернулся.

# «Ладья рассвета»

Решение нашёл Одосей, воин народа Мишеля. Его племя любило исследовать новые земли, и неудача знаменитого путешественника не заставила его отказаться от северного пути. В джунглях майя Одосей обнаружил особую древесину.

Священные деревья выращивал бог войны для собственных сооружений. Их поливали благословенной водой божественного царства, и за долгие годы дерево приобрело необычные свойства. Из этого материала Одосей построил многовёсельное судно, названное «Ладьёй рассвета».

Древесина позволяла ему удерживаться там, где тонули другие корабли. Сами льды преодолевались силой Одосея: в его теле сохранялась божественная кровь предка, и он мог разбивать препятствия, недоступные обычным морякам.

Переправа стала началом новой главы в жизни кочевого народа. Он достиг северных земель и доказал, что созданную богами преграду можно преодолеть, если соединить наследие разных народов и знаний. Для героев этот опыт означал, что дорога к Чёрному дракону существует.

# Джунгли майя и зверь-хранитель

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 5 из 6**

## Зелёная колыбель

Джунгли майя были одним из любимых убежищ богов. Среди густых лесов возникали новые виды: проворные зверьки, меняющие окраску ящеры, ядовитые пауки. Божественные обитатели видели в этом разнообразии саму полноту жизни.

Они привозили прочный камень и строили дворы, сады и дворцы. На возвышениях появились огромные изображения главных богов, обращённые лицами к небесному царству. После смуты Баста и запрета Одина жители ушли. Лес окружил оставленные сооружения, но не смог разрушить их. Позднее люди назовут эти постройки руинами богов.

## Новая королева леса

Когда великаны разорили Золотую страну, часть эльфов отправилась искать другой дом. Их вела Алисия, сестра погибшего короля Тайра. Она привела свой народ в джунгли майя.

Эльфы умели общаться с растениями через силу сознания. Лес принял их: новые жители понимали его жизнь и готовы были её защищать. Алисия и старейшины решили остаться. Но на севере находилось болото, куда почти никто не заходил.

## Неудачный опыт Локи

Когда-то Локи пытался создать здесь новое существо. После множества опытов он оставил только одного болотного дракона — Пиано. Несмотря на имя, у него не было ни крыльев, ни ног. Тяжёлое овальное тело двигалось лишь в грязи, а две головы с четырьмя глазами позволяли следить за всем вокруг. Локи счёл ограниченность его передвижения неудачей и отказался от создания.

Пиано жил с постоянной болью. Чтобы облегчить её, он ел ядовитое растение, которое постепенно разрушало лёгкие. Выдыхаемый воздух стал отравленным. Сначала лес успевал поглощать яд, но болезнь усиливалась, и естественного очищения перестало хватать. Газ вышел за пределы болота; растения начали увядать, животные — гибнуть.

# Решение без убийства

Алисия нашла источник бедствия и поговорила с Пиано. В отличие от многих творений Локи, он не был исполнен жадности и злобы. Он не хотел губить лес, а лишь пытался выжить с болью, которую не умел прекратить.

Королева не захотела убивать безобидное по характеру существо. Она стала искать иной способ очистить воздух. Ей помогла белая тигрица Ангела — защитница эльфов. Её с детства кормили растениями с жизненной силой, в том числе светящейся травой. Это сделало её сильнее обычного зверя.

Ангела сражалась с Белыми демонами и спасла Алисию во время разорения Золотой страны. Помимо силы и быстроты, она чувствовала необычную магию. Именно это чутьё привело её к дереву Прад.

# Любознательный мудрец

Прад был первым священным деревом, посаженным здесь богом войны. Огромные корни годами впитывали природную силу, пока у дерева не появился собственный разум. Оно стремилось узнать о мире и через другие растения уже слышало об эльфах, их королеве и больном болотном драконе.

Ствол Прада был способен поглощать яд. В благодарность Алисии за защиту леса дерево приняло на себя очищение воздуха. Болото больше не отравляло окрестности, растения ожили, а Пиано не пришлось уничтожать ради спасения остальных.

Между эльфами и разумным деревом возникла взаимная поддержка. Они приносили ему знания о далёких землях, которых он никогда не увидит. Позднее пришёл и Одосей со своими рассказами. Так священная древесина, переправа через Ледяное море и спасение леса оказались частями одной истории: жизнь сохранялась там, где находили иной выход, кроме уничтожения слабого.

# Перерождение героев

**Часть III. Чёрный дракон · Глава 6 из 6**

# Сила, которой ещё недостаточно

С помощью народа Мишеля герои пересекли Ледяное море. Теперь они приблизились к существу, перед которым отступали сами боги. Одного мужества для встречи с Мозелем было мало. Валькирия решила подготовить их к испытанию перерождения.

Когда Один возвращал избранных воинов к жизни, он даровал им божественную сущность. Её можно было развивать через испытания. Именно её сила определяла положение бессмертного в небесной иерархии. Но сам обряд возвышения проводился только в божественном царстве.

# Возвращение в руины

Там герои увидели последствия Рагнарёка. Заросли покрывали врата, статуя Одина лежала разбитой, города превратились в развалины. За садами, разрушенными поселениями и храмовыми укреплениями лежали поле битвы и гора Олимп. Величие царства сохранилось лишь в обломках.

Тор потерял руку, а его молот истратил прежнюю мощь. Рядом оставалась Фрейя. Она лишилась возлюбленного, бога войны, и чувствовала вину перед тем, кто когда-то напрасно добивался её любви. Катастрофа сблизила их, но не разрешила прежних чувств.

Среди выживших младших богов тем временем созрел новый мятеж. Они помнили старую несправедливость и казнь Баста. Объединившись под именем «Духов возмездия», они сделали Тора главной целью и потребовали власти над оставшимся царством.

Приход героев снова принёс бой в места, едва пережившие прошлую войну. В конце концов восстание было подавлено. Тор увидел в пришельцах возможность восстановить утраченное и вернуть Одина.

# У алтаря бога войны

В центре сохранился храм для обрядов перерождения. Двенадцать колонн поддерживали своды, белые ступени вели к алтарю, а стены хранили изображения богов. На ритуальном месте стояла статуя погибшего бога войны — символа силы, которая должна была открыть путь героям.

Тор провёл обряд. Свет прошёл через тела избранных, затем они засияли золотом. Их присутствие изменилось: теперь в них можно было узнать не только воскресших воинов, но и существ, вступивших на путь богов.

Однако это было начало, а не вершина. Тор объяснил устройство иерархии: новообращённые стоят ниже младших богов, над которыми существуют высшие ступени и, наконец, главные боги. Чтобы занять опустевшие места, героям ещё предстояло развить свою божественную сущность.

# Прометей и Гестия

Среди историй этого времени особенно запомнилась любовь Прометея, главы «Кровавого рассвета», и жрицы Гестии. Её прежний отряд погиб в пирамиде Дибая. Прометей спас её и сразил фараона клинками палача.

Гестия присоединилась к союзу. Пока Прометей сражался впереди, она поддерживала его светлой магией. Благодарность постепенно переросла в чувство, выросшее из общей опасности и доверия. В храме Фрейя стала свидетельницей их союза и благословила его по высшему обычаю божественного царства.

Даруя счастье другим, сама богиня не знала, может ли расстаться с памятью о погибшем возлюбленном и принять жизнь рядом с Тором. Эта нерешённость оставалась частью мира, где даже боги не могли приказать себе перестать помнить.

# Новое путешествие

Перерождение сделало героев сильнее, но не гарантировало победы над Мозелем. Тор напомнил об артефактах: с их помощью боги уже однажды победили древнего исполина. Теперь требовалось собрать оружие и защиту, которые смогут выдержать драконий огонь.

Из разрушенного царства герои снова отправились в мир. Их следующими противниками стали великие роды, созданные Локи в самом начале войны за равновесие.

# IV. Три рода великанов

Великаны унесли с поля Рагнарёка оружие погибших богов и научились создавать собственные стихийные реликвии. Поиск защиты от драконьего огня ведёт героев в родные земли этих мастеров и разрушителей.

Происхождение каждой земли связано с опытами Одина: кристаллами чистого света, тьмы, огня и льда. Среди лавы, метелей и золота раскрывается судьба народа, которому создатель дал огромную силу, но не возможность иметь потомков. Последний золотой великан встречает героев уже с пониманием того, что будущий мир может принадлежать другим.

Начать читать: Великаны и похищенные артефакты

# Великаны и похищенные артефакты

**Часть IV. Три рода великанов · Глава 1 из 4**

## Наследники поля битвы

Великие роды Локи никогда не были многочисленными. Рагнарёк особенно тяжело ударил по огненным великанам, несколько меньше — по ледяным. Золотые избегали самых ожесточённых столкновений и потому сохранили больше сородичей.

В бою великан мог соперничать с богом. Тело высотой в сотни метров само становилось оружием. Без артефактов бессмертным было бы трудно удержать натиск; когда к великанам присоединились нежить и великие чудовища, равновесие окончательно разрушилось.

После гибели владельцев божественное оружие осталось без надзора. Часть реликвий рассеялась по миру, а часть выжившие великаны унесли с собой. Теперь путь героев к необходимой защите проходил через земли, где враги богов восстанавливали силы.

## Разрушители, умеющие создавать

Локи дал своим первым созданиям не только мощь, но и долю древней мудрости. Великаны умели строить и заслужили славу мировых ремесленников. Их сооружения уступали божественным изяществом: простые круги и прямоугольники, грубая обработка, повторяющиеся формы. Но за внешней примитивностью скрывалась способность понимать устройство сложных вещей.

Особенно их занимало оружие. Увидев, на что способны артефакты, они начали изучать трофеи и повторять их свойства. Создать точную копию было трудно; зато удавалось соединить найденный образец с собственной стихией.

Огненные великаны исследовали меч бога войны и выковали «Пылающий ад». На его клинке находились знаки их народа. Когда оружие наполнялось силой, они вспыхивали, выпуская пламя, способное уничтожать почти любое вещество.

Ледяные мастера взяли за образец пылающий лук богини солнца, но создали противоположное по природе оружие — «Ледяную розу». Кристаллический лук не нуждался в обычных стрелах. Он собирал холод в ледяные снаряды, замораживавшие поражённую цель.

# Время для похода

Эти творения называли стихийными артефактами великанов. Они означали, что уцелевшие роды не просто хранят добычу Рагнарёка: они учатся превращать её в новую силу.

Валькирия опасалась возвращения великанов к войне. Пока их было мало и они отдыхали в родных землях, у героев сохранялась возможность действовать. Откладывая поход, можно было дать противнику время освоить оружие и восстановить влияние.

После перерождения герои уже не были теми воинами, которых великаны когда-то растаптывали на полях сражений. Но им предстояло встретиться с существами, которые также изменились после войны. Начиналась борьба за реликвии, от которых зависела будущая встреча с Чёрным драконом.

# Пылающая земля

**Часть IV. Три рода великанов · Глава 2 из 4**

## Четыре незавершённых творения

Происхождение Пылающей земли связано с опытами Одина. С помощью кольца Нирогена он пытался создать артефакты чистой силы. Соединяя стихии, он получил четыре кристалла: светлый, тёмный, ледяной и огненный. Но результат отличался от задуманного. Это были огромные запасы энергии, ещё не ставшие полноценными артефактами.

Опасаясь их влияния на божественное царство, Один выбросил кристаллы в созданный мир. Светлый изменил будущую Золотую страну. Тёмный стал обсидианом, найденным Локи на земле ненависти. Ледяной породил северный холод. Огненный упал на лесистую равнину.

За короткое время там исчезли деревья и вода. Камень плавился, земля раскалывалась, из трещин вырывалось пламя. Кристалл погрузился глубоко под поверхность и продолжал питать жар. Так возникла область к северу от пустыни Этага, которую назвали Пылающей землёй.

## Жизнь среди расплавленного камня

Локи чувствовал себя здесь иначе, чем обычные существа. Жар питал его, а окружающий материал подходил для опытов. Из камня и пламени он создал огненных великанов, затем населил землю другими формами жизни.

Лавовые ползуны с восемью короткими ногами поглощали пепел и грязь. Они очищали участки, которые иначе покрывались бы всё новыми слоями вулканических выбросов. Магмовые существа имели текучие тела и почти не нуждались в пище, но не могли надолго отходить от расплава. Остывая, они превращались в неподвижные каменные фигуры. Новый выброс жара возвращал им подвижность, и скитание продолжалось.

Эта жизнь была приспособлена к условиям, где чужаки быстро погибали. Однако вместе с жизнью в творения Локи проникало влияние обсидиана. Жадность и враждебность распространялись даже среди небольших существ. Огненные великаны первыми покинули родную землю, направленные волей создателя на войну.

# Возвращение героев

Появление героев вызвало сопротивление. Ползуны и магмовые создания преграждали путь к спящим великанам. Но сражения давали и знание: наблюдая, как устроена стихия вокруг, некоторые герои осваивали более сложную огненную магию.

Они научились собирать огонь в плотное ядро и высвобождать его разрушительную силу. Позднее именно этот опыт поможет прорвать ледяную преграду в другом конце мира. Дороги к разным родам великанов оказались связаны не только поиском реликвий.

# Трое в лаве

В центральной области под поверхностью расплава отдыхали последние три огненных великана. Самым высоким был Лис, брат-близнец погибшего Ментоса. Он унаследовал ту же жестокую природу и ту же привычку смотреть на меньших существ как на ничтожных противников.

Разбуженные великаны поднялись, разбрызгивая лаву. В прошлой войне они уже встречали героев, ещё не прошедших перерождение, и легко сокрушали их. Теперь перед ними стояли существа с божественной силой.

Поход достиг своего решающего испытания. Герои больше не отступали только от вида огромного тела: они могли вступить в равный бой. Падение огненного рода откроет им дальнейший путь, но впереди лежал материк, где самой средой сражения станет противоположная стихия.

# Белый ледяной материк

**Часть IV. Три рода великанов · Глава 3 из 4**

## Замёрзшая пустыня

До падения ледяного кристалла северо-западная земля была сухой и песчаной. Чистая сила холода изменила её. Дожди и влага постепенно превращались в лёд, а прежняя пустыня скрылась под белым покровом.

Солнце появлялось редко; большую часть года царили метели. Из снега выступали лишь отдельные серые скалы. Позднее сильное движение земли отделило огромное ледяное поле, которое стало самостоятельным островом. Так в мире возникли ещё одни северные земли, окружённые холодной водой.

## Крепость Бегемота

Здесь естественным путём появился Бегемот. Суровая среда сделала его тело крепче, а шерсть — гуще. Воздействие кристалла усиливало жестокость. Он расширил подземные пещеры и превратил их в крепость, где гул его голоса сбивал со сводов ледяные колонны.

В самой глубине стояли толстые ледяные стены. За одной скрывался кристалл — источник холода всего материка. После гибели Бегемота от рук богов логово осталось пустым, пока сюда не пришёл Локи.

Бог огня плохо переносил эту землю. Холод стеснял его и мешал работе. Созданные здесь великаны оказались медлительнее и менее разрушительными, чем огненные. Зато обсидиан повлиял на них слабее: они были проще по характеру, не испытывали такой тяги к завоеванию и прежде всего подчинялись приказам Локи.

Огромная пещера подошла их телам. Ледяные великаны заняли бывшую крепость древнего исполина.

## Маленькие обитатели снега

Чтобы разнообразить безжизненный на первый взгляд материк, Локи создал кадолий. Они напоминали круглые снежные комья без головы и конечностей, с небольшими ледяными крыльями на спине. Крылья позволяли им передвигаться, а склонность держаться вместе — прятаться под видом больших сугробов.

Малые размеры не означали беспомощности. При угрозе кадолии соединялись в одно огромное существо, подражавшее форме ледяного великана. Это была общая защитная оболочка, а не отдельный представитель великого рода.

Когда герои достигли материка после долгой переправы, кадолии впервые увидели столь непохожих на себя существ. Дружелюбное поведение пришельцев не вызвало нападения. Напротив, снежные обитатели показали им путь в глубину крепости.

# Навстречу холодному строю

Ледяных великанов сохранилось больше, чем огненных. Они двигались вместе, напоминая строй рыцарей, только несопоставимо большего размера. Исходящий от них холод сковывал пространство пещеры и превращал сам воздух в препятствие.

Здесь пригодилось знание, полученное в Пылающей земле. Герои применили освоенную огненную магию, чтобы прорвать ледяную преграду и вступить в бой.

Встреча показывала другую сторону творений Локи. Эти великаны не обладали той же жаждой разрушения, что Ментос и Лис, но всё равно оставались частью оставленной создателем войны. После падения огненного и ледяного родов история великих созданий приблизится к концу. Последний ответ будет ждать в Золотом лабиринте.

# Последний золотой великан

**Часть IV. Три рода великанов · Глава 4 из 4**

## Свет, ставший золотом

Светлый кристалл отличался от трёх остальных. Его сила была мягче и не разрушала землю непрерывным жаром, холодом или тьмой. Когда-то само его существование подсказало богине солнца способ собрать свет и зажечь небесное светило для созданного мира.

Один бросил кристалл на большой западный остров. Удар сравнял горы, а обломки под его воздействием превратились в золотистый песок. Земля покрылась сиянием, которое и дало стране имя.

Локи заинтересовался необычным материалом. Из него он создал сильнейший род великанов и наделил его частью древней мудрости. Теперь, после гибели огненных и ледяных сородичей, в лабиринте оставался последний золотой великан Харри.

## Народ без будущих поколений

Харри размышлял о круговороте жизни. Одни существа рождаются, умирают и сменяются потомками; другие изменяются вместе с миром. Великанам Локи не дал способности размножаться. Их число могло только уменьшаться.

Для поддержания огромных тел требовалось много энергии и долгий сон. Рагнарёк ускорил исчезновение рода, но сама проблема существовала с момента создания. Харри пытался повторить работу Локи и сделать новых великанов из золота. Получались лишь механизмы: они исполняли команды, но не обладали собственным разумом или желанием жить.

Последний великан понял, что не сможет продолжить свой народ. При этом он видел будущее у людей — слабых и недолговечных, но умеющих учиться, создавать новое и упорно бороться за существование. Многие герои происходили именно из людей. Перерождение устраняло часть их природных ограничений, и Харри считал их вероятными наследниками богов.

# Три слоя лабиринта

Герои пришли сюда ради металла, способного выдержать огонь Мозеля. Из него был сделан священный щит Одина. Изображения на древних камнях указывали на связь редкого материала с золотыми великанами.

Внешняя часть лабиринта состояла из оставленных дворцов, сломанных колонн и повреждённых стен. Средняя уходила глубоко под землю: это были выработки Тора. Среди камня жили существа, приспособившиеся к темноте. Особенно многочисленны были маленькие золотистые жуки с чёрными пятнами. Они питались золотом и, сами того не желая, указывали места залежей.

Внутренние выработки Тор так и не завершил. По мере продвижения серый камень уступал место золоту. Здесь ждал Харри.

# Секрет редкого металла

Он объяснил, что нужный материал — самая насыщенная силой часть золота. Он образуется возле светлого кристалла, долго впитывая его энергию. Сияние такой находки настолько ярко, что может лишить зрения неподготовленного человека.

Следовательно, для получения защиты от дракона требовалось найти сам источник. Харри знал его местонахождение, но не собирался отдавать это знание без последнего испытания.

Он предложил героям сразиться с ним. В случае победы они узнают, где находится кристалл. Для последнего великана это было делом убеждений и достоинства погибающего рода. Он уже признавал возможность нового века, но хотел убедиться, что пришедшие за его наследием способны выдержать его силу.

# V. Возвращение Одина

Собранные реликвии позволяют героям выйти против Чёрного дракона. Но даже победа не завершает их историю: погибают близкие, старые враги скрывают подмену, а освобождённые земли становятся предметом новых притязаний.

Последняя часть доводит повествование до Олимпа. Здесь героям противостоят хранители, оставшиеся верными приказу Одина даже после его гибели. В борьбу вмешивается союз, носящий имя павшего Прометея. Хроника завершает первый большой круг событий и оставляет загадку того, кто пройдёт последнее испытание и кому достанется право совершить обряд.

Начать читать: Кровь Чёрного дракона

# Кровь Чёрного дракона

**Часть V. Возвращение Одина · Глава 1 из 5**

# Конец ожидания

После смерти Харри великие роды Локи исчезли. Герои собрали артефакты, нашли редкий золотой металл и обрели опыт сражений с великанами. Валькирия решила, что настало время идти к Мозелю.

Закончился и долгий сон дракона. Ещё в забытьи он чувствовал, как в мире появляются силы, похожие на божественные. Когда-то он уже сталкивался с Тором в Золотой стране. Бог грома, как и сам дракон, любил сокровища, но ещё сильнее любил создавать вещи. Его молот мог менять форму самых твёрдых материалов и придавать им необычные свойства. С его помощью был выкован и золотой щит.

Прежние встречи научили Мозеля уважать божественное оружие. Теперь похожая сила приближалась сразу со многих направлений.

# Ларец, полный жизни

В разломе Гаэн Фенрир изучал другую добычу — ларец Пандоры. Это была одна из трёх реликвий творения, найденных Одином возле истоков мира. С виду небольшой белый ящик, он хранил тайну происхождения множества живых существ.

Когда Один открыл его при создании мира, наружу вышли души жизни. Они устремились к земле, воде и небу, постепенно принимая формы растений, рыб, птиц и зверей. Среди возникших существ были древние исполины и драконы. Человек тоже появился в ходе долгого развития этого живого начала.

Фенрир заглянул внутрь — и его сознание оказалось втянуто в глубину ларца. Там он увидел будущее: отряды героев пересекают море, собираются у божественного царства и поднимаются к логову. Ни чудовища древних гор, ни накопленный ими боевой опыт не останавливают наступление.

# Пламя и щит

Мозель понял причину тревоги. Новая сила принадлежала героям, прошедшим перерождение. Он пожалел о сделке и разгневался на Фенрира, использовавшего его жадность. Но отступать перед пришедшими за ним он не собирался.

Зелёное пламя накрыло наступавших. Надёжную защиту давал только золотой щит; многие, оказавшиеся вне его прикрытия, погибли. Герои отвечали артефактами. Меч бога войны рассекал дракона, молот бил по крыльям, но раны затягивались. Сильнейшие заклинания не могли переломить бой.

Число защитников быстро уменьшалось. Сила дракона казалась неисчерпаемой, а каждая новая атака стоила жизней. К концу сражения перед ним оставались Кронос со щитом, Геба с мечом бога войны, Гестия с посохом и Прометей, державший клинки палача.

# Последний удар Прометея

Прометей дождался, когда внимание дракона отвлеклось, и ударил в сердце. Клинки вошли в тело, но Мозель успел разорвать героя когтями. Гестия увидела гибель того, с кем недавно получила благословение Фрейи.

Однако оружие продолжало действовать. Клинки палача не просто причиняли рану: через кровь они поглощали жизненную силу. Сердце дракона слабело, и то, что прежде восстанавливалось почти мгновенно, больше не могло поддерживать его. Последнюю атаку довершил меч бога войны. Мозель рухнул, подняв над горами пыль.

# Трое среди погибших

Из огромного войска, пришедшего к логову, выжили только трое. Победа не принесла им радости. Кронос нашёл среди сокровищ кольцо, которым Фенрир купил участие дракона. Из тела Мозеля взяли кровь, необходимую для следующего обряда. Гестия оплакивала Прометея.

Кольцо Нирогена погрузили в драконью кровь. Печать разомкнулась, и заключённая в реликвии сущность пробудилась. Путь к возвращению Одина стал ближе, но за него была заплачена цена, которую уже не могли возместить ни золото, ни новые божественные титулы.

# Наступление Эпохи героев

**Часть V. Возвращение Одина · Глава 2 из 5**

## Незавершённые войны

Пробуждение Нирогена приблизило исполнение замысла богини судьбы Скульд. Но прежде чем идти к Одину, герои решили устранить силы, способные снова погрузить мир в хаос. Одна из таких войн продолжалась в Мире нежити.

Эг вернулся из каньона и собрал уцелевших Белых демонов вокруг тёмных рыцарей. Его копьё было создано из части обсидиана и обладало огромной силой. Однако противники, долго скрывавшиеся в глубинах, изменились сильнее, чем он ожидал.

Нежить хаоса имела более крепкие тела и развитый разум. Призрак Икарос вырос в могучего владыку с огромной косой. Вампиры обзавелись ещё более крупными крыльями, зомби — прочными костями и острыми зубами. К ним присоединились остатки Легиона хаоса. Демоны и новые владыки нежити решили вместе свергнуть Эга.

## Возвращение долга

Война на истощение уносила тёмных рыцарей, и Эг всё хуже удерживал положение. Тогда в бой вступили союзы героев. Их артефакты уже выдержали столкновения с великанами и драконом; против нежити они давали решительное преимущество.

Меч бога войны разбил косу Икароса. Высшая светлая магия Гестии рассеяла самого владыку. Потеряв предводителя, нежить хаоса утратила согласованность, а демоны уже не имели прежней элиты. Постепенно власть Эга восстановилась.

Для рыцаря это стало подтверждением когда-то принятого решения. Он отдал героям клинки палача, доверившись их будущему. Теперь они вернулись и помогли сохранить порядок там, где он сам почти потерял надежду.

## Змей под джунглями

В море всё ещё скрывался Мотан. После Рагнарёка он искал способ вернуть Локи. Его движение вызывало огромные волны, пока однажды он не нашёл подводный проход к древнему святилищу в джунглях майя.

Мотан остался там, поглощая сохранившуюся силу богов и залечивая раны. Четыре уровня влажного храма заполнили змеи. Среди растений и камня особенно опасны были жёлтые змеи с красным наростом, похожим на корону. Герои назвали это место Храмом пернатого змея.

# Сердце Локи

Мотан нашёл способ воздействовать на Гунгнир, которым Один поразил Локи. Сила копья удерживала конец бога огня. Если ослабить её достаточно, огненное сердце могло вспыхнуть снова.

Некоторые герои уже полагали, что сумеют победить даже воскресшего Локи: ведь Мозель пал перед их оружием. Но рисковать возвращением создателя великих чудовищ было незачем. Они проникли в храм и дошли до змея.

Сражение потребовало времени. Огромное тело Мотана обладало исключительной живучестью, однако он не имел всей защиты Чёрного дракона. Герои победили с меньшими потерями и оборвали подготовку к возвращению Локи.

# Мир, готовый к перемене

Теперь казалось, что главные следы древней войны устранены. Уцелевшие союзы смотрели вперёд: воскресив Одина, герои рассчитывали занять место среди новых богов и определить будущее мира.

Эпоха хаоса уступала место Эпохе героев. Но вместе с властью приходили вопросы, на которые не отвечало оружие. Общий враг исчезал, а союзы всё яснее видели различия собственных интересов. Победители ещё не знали, насколько быстро могут повторить ошибки тех, чьё наследие только что преодолели.

# Войны героев

**Часть V. Возвращение Одина · Глава 3 из 5**

# Новая власть «Кровавого рассвета»

Союзов становилось всё больше. За прежними целями появлялись личная слава, зависть и желание влиять на других. После гибели Прометея «Кровавый рассвет» возглавил его заместитель Гайя. Новый руководитель считал расширение власти необходимым условием успеха.

Он хорошо понимал значение последнего обряда. Герои, прошедшие перерождение, оставались на низшей ступени божественной иерархии. Дальнейшее возвышение требовало решения Одина. Союз, который первым вернёт повелителя, получит не только благодарность, но и огромный перевес над остальными.

# Четырнадцать хранителей

Валькирия рассказала, где находится тело Одина: в Сумеречном храме на вершине Олимпа. Его охраняла гвардия Талоса, не покинувшая пост во время Рагнарёка.

Четырнадцать избранных богов прошли самый строгий отбор. Двенадцать охраняли отдельные храмы, а Талос и его заместитель Сайд — тронный зал. Некоторые из стражей по силе превосходили главных богов. Каждый имел дарованный Одином артефакт.

Гвардия подчинялась богине победы, ведавшей храмами, и не собиралась принимать решения по просьбе чужаков. Валькирия сомневалась, что даже намерение воскресить Одина убедит её открыть путь. После тяжёлых войн, особенно гибели войска у драконьего логова, героям не хватало сил для нового штурма.

# Вернуть ту, которая возвращала других

Пополнять ряды прежним способом было невозможно. Скульд, богиня будущего, отдала жизнь ради первых воскрешений и сохранялась лишь как дух внутри кристалла. Валькирия предложила сначала вернуть её.

Для этого требовались четыре стихийных кристалла Одина. Их соединение могло породить Камень жизни. Светлый, огненный и ледяной кристаллы были найдены, но обсидиан уничтожили клинки палача во время гибели Тиаса.

Оставался осколок, из которого было создано копьё Эга. Рыцарь не одобрял стремления героев господствовать над миром, но помнил их помощь. Он отдал оружие. Молотом Тора его разбили и соединили содержащуюся в нём силу с остальными стихиями.

Камень жизни вернул Скульд. Обряд воскрешения снова стал возможен, и союзы получили надежду восполнить потери. Но эта возможность оказалась связана уже не только с общей задачей.

# Поселения как источник силы

Относительное спокойствие позволило людям строить деревни и города. Они добывали металл, развивали зачарование и работу с камнями, создавали оружие, приближавшееся по свойствам к божественным реликвиям. Герои легко входили в человеческое общество: многие сами происходили из людей.

Возник взаимный обмен. Союзы защищали поселения, а жители предоставляли пищу, торговые площадки, оружие, доспехи и обученных боевых питомцев. Эти центры жизни стали основой устойчивого существования сильных отрядов.

Гайя решил закрепить такие поселения исключительно за «Кровавым рассветом». То, что начиналось как защита, превращалось в борьбу за принадлежность и выгоду. Другие союзы не собирались отдавать преимущества сопернику и также начали захватывать центры снабжения.

# Старый порядок под новым именем

Мир снова загорелся войной. Противники богов и чудовищ теперь сражались между собой. Стремление обеспечить победу над последней преградой оправдывало расширение власти, а расширение власти требовало новых захватов.

Валькирия видела, как герои воспроизводят устройство, ради преодоления которого были возвращены к жизни. Сила Одина всё ещё отсутствовала в мире, но заложенная им привычка искать порядок через противоборство снова определяла судьбу живых.

# Общая цель и маска Фенрира

**Часть V. Возвращение Одина · Глава 4 из 5**

# Собрание в Атлантиде

Валькирия не могла позволить междоусобицам окончательно поглотить героев. Она созвала представителей союзов в Атлантиду, в гарнизон священных рыцарей. Это было объединение человеческих и воскресших воинов, веками защищавших город и сохранявших собственное представление о служении.

Пришли почти все: от решений зависело распределение поселений и будущей власти. Но собрание быстро превратилось в спор. Ни один союз не хотел признавать верховенство другого.

«Кровавый рассвет», «Море заката» и другие крупные объединения создали общую Федерацию. Малые союзы ответили собственным Братством, чтобы не остаться без голоса. Встреча, задуманная ради единства, закрепила два соперничающих лагеря.

# Право, которое нужно заслужить

Федерация рассчитывала расширить влияние, Братство требовало другого распределения выгод. Валькирия предложила связать притязания с первоначальной целью: право распоряжаться поселениями получит союз, первым воскресивший Одина.

Пробиться через гвардию Талоса было настолько трудно, что такой успех мог считаться доказательством способности руководить остальными. После споров и поправок предложение приняли. Вражда не исчезла, но ей придали направление, которое хотя бы возвращало героев к общей задаче.

Перед окончанием собрания Валькирия напомнила о ещё одном противнике. Фенрир оставался жив. Он был создан совместными усилиями Локи и Карла, убил Одина и не

собирался мириться с новым устройством мира. Его угроза касалась обоих лагерей.

Союзы временно отложили споры. Несколько месяцев они готовили поход, затем отряды собрались в Золотой стране, чтобы идти к разлому Гаэн.

# Будущее внутри ларца

Фенрир уже видел их приближение. Ларец Пандоры показал ему не только гибель Чёрного дракона, но и поражение Мотана, восстановление порядка в Мире нежити и собственную смерть от рук героев.

Волк не хотел принимать увиденное. С помощью силы ларца он создал точное подобие самого себя — «маску Фенрира». Оно должно было занять его место там, куда придёт войско.

Герои атаковали и победили. Для них пророчество завершилось поражением последнего великого чудовища. Они не знали, что сражались с подменой.

# За границей завершённого мира

Настоящий Фенрир ушёл к краю земли, в область, которую Один не успел закончить. Там лежала безжизненная тьма, куда герои в ближайшее время не могли добраться. Волк остался ждать возможности вернуться.

С точки зрения союзов путь к последнему обряду был очищен. С точки зрения читателя хроники — одна угроза ускользнула, сохранив и память, и терпение. Победа героев вновь оказалась шире их знания о её последствиях.

Впереди стоял Олимп. Теперь будущее зависело от того, смогут ли соперники пройти его храмы и исполнить задачу, ради которой однажды открылись алтари Острова героев.

# Возвращение Одина

**Часть V. Возвращение Одина · Глава 5 из 5**

# Город над облаками

Олимп стоял на вершине горы, выше плотного слоя облаков. С драконьего высокогорья его можно было видеть по другую сторону небесной завесы. Двенадцать храмов соединяла длинная Сумеречная лестница, ведшая к тронному святилищу Одина.

Герои открыли врата золотым ключом. За ними их ждали не великаны и не нежить, а те, кто так и не оставил службу повелителю богов.

# Левая рука Одина

Первый храм принадлежал богине солнца. На стенах были изображены светила, которые она создавала, а среди её наследия оставалась маска, даровавшая силу света. Хранителя называли Левой рукой Одина. В хронике он носит имя Одосей — то же имя встречалось в рассказе о мореходе народа Мишеля, но здесь перед героями стоит бог из гвардии Талоса.

Когда-то он заслонил богиню от смертельного удара Бегемота и выжил, сохранив шрамы. За этот поступок Один принял его в гвардию и даровал трезубец Посейдона. Оружие позволяло обрушивать на противника силу моря.

Гайя попытался договориться. Он объяснил, что союзы собрали всё для возвращения Одина, и пообещал рассказать повелителю о заслугах стража. Но Одосей видел только приказ охранять храм. Намерения пришельцев не давали им права пройти.

# Противник, не похожий на дракона

В бою страж оказался страшнее ожидаемого. Он двигался быстро, мыслил ясно и выбирал наиболее уязвимые цели. Его артефакт превосходил многие из тех, которыми владели герои.

Даже Кронос со священным щитом не смог удерживать удар так же, как против драконьего огня. Защита, спасавшая от одной силы, не давала того же преимущества перед мощью моря. Клинков палача уже не было: после битвы с Мозелем они разрушились от чрезмерной нагрузки, и восстановить их не сумели.

Героям оставались меч бога войны, другие реликвии и оружие с совершенными камнями. Но потери росли. Из десяти отрядов Гайи уцелело меньше четырёх, а впереди лежали ещё одиннадцать храмов и тронный зал. Он приказал отступить.

# Имя погибшего

Вскоре пришла невероятная весть. В Олимп вошёл союз «Дух Прометея» и победил первого хранителя силами одного отряда. Мужчина, похожий на погибшего главу «Кровавого рассвета», якобы сразился с Одосеем один на один.

Гайя не мог этому поверить. Он знал, насколько силён страж, и не представлял героя, способного одолеть его в одиночку. Чтобы увидеть пришельца, он снова повёл людей в храмы.

Но новый союз продвигался слишком быстро. Один за другим оставались позади все двенадцать святилищ. Следы сражений потрясали преследователей: некоторые здания были почти уничтожены. Отзвуки битв проходили по всему божественному царству, возвещая, что путь к Одину наконец открывается.

# У трона

Тело повелителя лежало в алом гробу из священной древесины майя. Золотая печать удерживала душу и сохраняла плоть. Рядом оставались Талос и Сайд, последние защитники престола.

Когда Гайя достиг зала, отряд уже сражался с Талосом. Мужчина, напоминавший Прометея, вновь сделал невозможное: мечом с тремя совершенными рубинами он одолел предводителя гвардии.

Затем он улыбнулся Гайе и ушёл вместе со своими спутниками. Совершить возвращение Одина он оставил тому, кто пришёл следом. Человек, прошедший все препятствия первым, не стал требовать обещанной собранием власти.

# Последняя запись первой хроники

Жрец Фаэтон, записывавший историю этих времён, завершил рассказ уверенностью, что Прометей жив. Но сам путь его возвращения здесь не раскрыт. Последние страницы оставляют Гайю у тела Одина, а загадочного победителя — уходящим из храма.

Так заканчивается первая часть хроники. Эпоха богов, Эпоха хаоса и Эпоха героев прошли через создание народов, гибель царств, любовь, предательство и попытки изменить судьбу. Мир не остановился у последнего алтаря. Фаэтон готовится к новой книге, потому что жизнь, начатая когда-то Одином, продолжается — уже вместе с теми, кто научился выбирать собственный путь.

# История игровых систем BOI

BOI развивалась через дополнения: менялись способы получения экипировки, появлялись новые свойства питомцев и групповые испытания. Эта страница посвящена истории механик и старых активностей. Даты и правила здесь относятся к соответствующим этапам развития игры.

# Охота за сокровищами с Компасом кладоискателя

Раз в месяц И Лю Сион выдает специальные компасы кладоискателя. Количество выдаваемых устройств зависит от уровня героя. Детектор указывает область поиска, а после использования требует подзарядки батареей, которую участник получает в процессе поиска.

Тайники появляются в нескольких областях: Гробница императора дракона, Подводное плато, Бездонные глубины и Гроты нереид. Игрок следуя подсказке, находит нужное место и раскапывает сокровище.

В наградном наборе встречаются яйца питомцев, ездовой грифон, книги опыта, камни, расходники восстановления и материалы улучшения. Это отдельная механика с компасами кладоискателя; современная статья «Поиски Сокровищ» описывает другое событие с поиском сундука и золотым ваучером.



НПС И Лю Сион - выдача Компасов кладоискателя



Компасы Кладоискателя.

# «Священная война подземного мира»: развитие экипировки

Дополнение 2009 года предложило переход от комплектов души 90-го уровня к следующей форме снаряжения через объединение с материалами. В этой конкретной операции сохранялись усиление и установленные камни. Одновременно развивалась звёздная пыль как отдельное направление улучшения свойств вещей и появлялись защитные расходники для определённых ступеней усиления.

Такой переход сделал старый комплект основой следующего, а не просто набором на выброс. Это исторический пример того, почему рецепт переработки нужно изучать до замены предмета; он не означает, что любое улучшение любой вещи сохраняет все вложения.

# Угроза, оборонительные испытания и Мировое дерево

Развитие системы угрозы закрепило выбор цели монстра за действиями участников боя. Подземелья стали требовать более чёткого разделения удержания противников и нанесения урона. В оборонительном испытании у энергетического колодца задачей стало сдерживание последовательных волн, а не только движение от одной группы монстров к другой.

Поместье Мирового дерева добавило обычных и скрытых боссов. С ним соседствовало развитие божественного статуса героя: продвижение по ступеням связывалось с особыми заданиями, ресурсами и внешними признаками достигнутого положения.

# Совместная игра и производство

Системы помощи новичкам давали высокоуровневым участникам дополнительную причину играть вместе с начинающими. Развивались отношения друзей, платформа поиска группы и награды совместной игры. Производство получало новые исследования, рецепты и накопление мастерства.

# Питомцы нового поколения

Позднее расширение питомцев принесло звёздную оценку, определяемый потенциал и слияние душ. Вместе с экипировкой это создало несколько независимых направлений развития спутника: происхождение и рост, умения, скрытые свойства и предметы. Они описаны в звёздах и потенциале и снаряжении питомца.