Я ушел с полей пепла и пошел к рекам с лавой. Даже на расстоянии ста метров от них меня обдавало жаром, и это была идеальная возможность для прокачки. Еще десять шагов и ....

Получен урон: 50 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

870/920 ед.

Еще пару шагов.

Получен урон: 150 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

736/920 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 12 ед.сек

А вот и желаемый результат. Лава - это раскаленная каменная порода, с температурой от пятисот до тысяча двухсот градусов. Жар от нее расходился на большое расстояние. Чем ближе я буду подходить, тем будет жарче и выше термальный урон. Я получал лишь десять процентов боли, но какой! Казалось, что кожа сгорает, и чем ближе я подходил, тем сильнее были ощущения. Жар действует по области, и я чувствую ожоги по всей поверхности тела. Еще пара шагов.

Получен урон: 250 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

508/920 ед.

Моя живучесть восстанавливает по 17 единиц здоровья в секунду. Зайдем подальше.

Получен урон: 325 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

217/920 ед.

Малое исцеление! И еще пара шагов.

Получен урон: 405 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

515/920 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 36 ед/сек

Магия жизни прокачана до 112 и повышает лечебные заклинания на 112% и это притом, что малое исцеление дает по 1030 единиц. В итоге, по 2183 здоровья восстанавливается за одно использование малого исцеления. Да у меня и здоровья столько нет. А с этим заклинанием я так поднаторел, что достаточно одной мысли и левая рука уже начинает его творить. Я чувствую, как в ладони концентрируется магия.

Я забыл важный момент о рождении монстров в этом мире. Они рождаются прямо из земли.

Прямо из лавы вылез имп и уставился на меня. А я, как дурак, пялился в панель эффектов.

Демоны, Имп, 102 уровень.

- Человеческое мяяяясоо!! - прокричал он и кинулся на меня.

Получен урон: 250 ед. (Игнорирование: 834 ед.)

338/920 ед.

Я не испытывал страха перед ним. Я не верил, что он может меня убить. Уже минуту он меня царапал, кусал, пытался вгрызться в плоть. Но кожа не поддавалась, и он не мог мне навредить. Единственный урон, который я получал, был от огня. Два критических удара в глаз и шею я проигнорировал, за что и поплатился, чуть не умерев. На теле есть места с частичным игнорированием сопротивления. Хорошо хоть имп сам по себе слабый.

Отойдя на десять шагов назад, убил импа. Маленькое создание было на голову ниже меня и это при условии, что я ребенок. По бою стало понятно, что половина очков характеристик у них в силе, по четверти в ловкости и выносливости. В общем, как противники они слабые. Используют когти и два ряда очень острых зубов, могут летать и имеют полный иммунитет к огню.

Из импа выпали крылья и рога. И это была, пожалуй, первая еда, которую я увидел в Аду. С отцом на рыбалке мы как-то ели сырую рыбу прямо в лодке. Вкус сырых крыльев был похож на вкус рыбы. Такой же, только сочнее, и кровь у них вполне вкусная.

Вы съели крылья импа.

Сила +26

Ловкость + 17

Время действия: 59 минут, 59 секунд.

Демонификация: 0,2%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Вот оно как. Значит, мне надо есть демонов, чтобы... самому стать демоном? Отвращения я не чувствовал, а вот интерес - да! Кушать надо!

Интересно...сырые крылья?! Варить их не получится. Может покоптить или засушить?

За следующие три часа я съел тринадцать импов, параллельно качая сопротивление огню. Последние съеденные демоны уже не давали роста демонификации. Так и продолжал качать сопротивление огню и чем дальше я подходил, тем сильнее был жар и получаемый урон.

За три дня выяснилась закономерность: в день я мог поднять демонификацию не более чем на один процент. Каждый съеденный имп давал по 0,1 процента.

Через неделю я смог подходить к лаве на расстояние около десяти метров, а вот дальше жар был просто непереносим.

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

77/1970 ед.

Малое исцеление! А теперь лучше не двигаться. Огонь завораживал, течение лавы, всполохи газов. О, а вот и новый имп. Отошел на безопасное расстояние и убил. Новая порция крылышек!

Демонификация: 10%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Второй поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать два дела сразу.

Внимание: В случае принятия способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах отдельного потока сознания

Принять Да / Нет?

А вот про это я только читал. В книге по ментальному телу говорилось, что высшие маги и все гранд-мастера используют по нескольку заклинаний одновременно. Но вот как они этого достигли - неизвестно. А я нашел способ получить эту способность. Двести очков характеристик - это сорок уровней. А то, что оно доступно только высшим магам, это и так понятно. В той же книги было сказано, что магам на двухсотом уровне доступна продвинутая модель работы с собственными энергетическими каналами. Это примерно пятая ступень магического мастерства. Ну да ладно. Они теряют уровни, а я только урезаю интеллект и мудрость. У меня лимит развития в 200 очков. Так что я мог сделать хоть все одиннадцать потоков. Только вот оно мне надо? Пусть будет, заодно узнаю, как оно работает. Принять!

Мда, про лечение я не подумал, оно будет менее эффективным. Для начала глянем, что у нас есть.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.

Уровень: 0.

Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики:

Сила: 200

Ловкость: 179

Выносливость: 197

Интеллект: 45

Мудрость: 24

Свободных единиц характеристик: 0

…

Малое исцеление стало очень слабым. Я и раньше был таким? Всего 1127 единиц восстанавливает, а вот живучесть радует: по тридцать единиц здоровья в секунду. За минуту я полностью восстановлюсь даже без лечения. Надо попробовать два потока сознания.

Оказывается, не все так просто: голова жутко напрягается, если использовать два разных заклинания. С двумя одинаковыми намного проще. Нужно время и сноровка. Надо докачать лечение до лимита развития. А потом буду ставить эксперименты.

Лечась в два потока, стал пробовать.

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

66/1970 ед.

Малое исцеление! Теперь мне не надо даже думать о том, чтобы заклинание формировалось в руке. Достаточно просто представить его у себя на теле. При лечении участок тела светился. Теперь руки были свободны, но голова все время была напряжена. Я встал в стойку для удара: напрячься, сместить центр тяжести, удар! Повторить удар!

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

107/1970 ед.

Уф, чуть не прозевал, но это возможно! Руки можно использовать для боя. Мне больше не нужно направлять их в цель для применения заклинания. И я стал быстрее. В стычках с импами это не так заметно. Чувствовать, как мышцы налиты кровью, а связки напряжены, чувствовать силу своего удара, как кулак рассекает раскаленный воздух - восхитительно! Мне надо тренироваться, вспоминать все, чему учил отец, чему учил Финкс….Больно. Гальбоа, отец… Как вы там? Люди так слабы….

Месяц спустя…

Эти пять шагов до лавы я смог преодолеть только за месяц. Много раз был на волосок от смерти. Использовал одно малое исцеление как основное, а вторым страховался. Как только ситуация выходила из-под контроля, активировал второе заклинание с интервалом в пол секунды. Я был прав: нужна лишь сноровка и сосредоточенность.

Демонификация: 30,0%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована способность: Четвертый поток сознания.

Следующий съеденный имп разблокирует четвертый поток сознания. Интеллект и мудрость уже давно достигли 200 единиц. Я достиг желаемой точки. А вот и мой ужин - новорожденный имп спешит ко мне.

Демонификация: 40%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Пятый поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать пять дел сразу.

Внимание: В случае принятия способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах отдельного потока сознания

Принять Да / Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Первая ступень.

Вы можете усилить одну часть тела на 40%. При использовании способности будет расходоваться здоровье и выносливость в равном количестве.

А становиться демоном мне начинает нравиться. Внешних изменений я не заметил, а вот возможности демонического тела я знаю. Один из ритуалов демонологии - это одержимость. В тело жертвы вселяют демона, и он может использовать его возможности по максимуму. В обычных условиях человек использует лишь десятую часть заложенного потенциала своей мускулатуры, а при одержимости все сто процентов. Вот только сломанные кости, разорванные связки делают такие тела бесполезными очень быстро. Значит, при стопроцентной демонификации я смогу усиливать все тело, но вместо запаса сил буду использовать запас здоровья. Посмотрим, что и как, а сейчас - потоки сознания! Принимаем третий поток сознания. Остается по сто единиц интеллекта и мудрости. Медленно и аккуратно отходим и ждем, когда они прокачаются еще на единичку. Через десять минут я стал гордым обладателем четырех потоков сознания. Теперь надо очень аккуратно качать. После двух потоков сознания использовать четыре уже не было сложно. Тем более, все они были заряжены на лечение. Одно малое исцеление восстанавливало всего лишь по сорок единиц здоровья. А вот четыре потока - сто шестьдесят единиц здоровья раз в две секунды. Уже через час я смог вернуться к лаве.

Получен урон: 53250 ед. (Игнорирование: 51777 ед.)

527/2000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 51919 ед.сек

Мое сопротивление огню достигло 15,17,%, но приближаться к лаве было страшно. Теперь я подходил к ней на пять шагов, садился в позу для медитации и вытягивал руку вперед. Длина в один палец - это минимум по +1000 урона. Теоретически, я могу лечиться по четыре раза в секунду и не умирать, даже если подойду ближе. Но после задания с книжкой я больше никогда не стану рисковать понапрасну. Жизнь у меня одна.

Ради развлечения начал разбирать лут, который выпадал из импов. Помимо крыльев и рогов, кушать которые мне уже осточертело, были кольца, кусочки кожи, несколько ожерелий. Куча одежды, которую я даже не смотрел, а просто складывал в рюкзак, постепенно выкидывая из него камни и прочий хлам. Все предметы, кроме обычных не были идентифицированы.

Надевать их было бессмысленно без идентификации. А вот простые вещи, дающие по два бонуса к характеристикам, я начал носить. Они быстро ломались из-за низкой прочности и постоянного урона огнем. Даже, несмотря на штрафы за применение экипировки не по уровню, это были ценные предметы. Так что я перестал переводить их и снова стоял в не убиваемом подгузнике и абсолютно весь в пепле и саже. Волосы на темени немного выцвели и приобрели сероватый оттенок.

Уже месяц как мое наказание за драки отменили. Парни больше не пристают и не лезут. Я доказал, что имею право на место в этом жестоком мире и что не стану ни под кого прогибаться. Ваалси видимо смирился с тем, что я не вступлю в его команду сборщиков и что я отказывался говорить с психологом. Даже дебафы перестал выписывать. Из игры я выходил каждые четыре часа для разминки и еды. Все свободное время проводил в Хризалиде, качаясь. По восемь часов в день занимался учебой. Это помогало избавиться от однообразия. Время шло, в игре образовался малый пантеон молодых богов. Почти все игровые кланы кому-то поклоняются, а жрецы развили бурную деятельность по привлечению НПС под крыло новых богов.

Хризалида встретила меня уже полюбившимся пейзажем. Один раз с отцом мы ходили на ночную охоту. Он рассказывал истории о чудовищах и гильдиях. В такие гильдии собирались люди, охотившиеся на монстров и выполнявшие особо сложные задания. Отец в детстве мечтал стать таким. У меня не было такой мечты, но сейчас хотелось сделать ему приятное. Интересно как они там?

Получен урон: 65550 ед. (Игнорирование: 63733 ед.)

183/2000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63852 ед.сек

Самообразование дает многое. К примеру, учит высчитывать эффективность вложений и ее порог. С моим показателем здоровья мне тут делать больше нечего, использовать предметы одежды для увеличения здоровья тоже не разумно. Один неверный шаг может меня убить, а результативной модели увеличения выносливости у меня нет. Значит, надо искать другие направления развития. Сейчас я в три потока использую телекинез, держа огромные камни в воздухе. Это позволяет качать параметр духа с наибольшей скоростью, работать на пределе моих возможностей. Импов я убивал только руками, качая рукопашный бой. Частичное усиление -страшная штука. Могу отрезать импу голову одни ударом ладони.

Тяжелее всего делать несколько дел одновременно. Два камня упали в лаву, и так уже раз десять за день. Размер камня становился все меньше и меньше, так как лава попросту плавит их. Одно из ограничений телекинеза в том, что он не может воздействовать на любые живые предметы, тогда бы вместо камней давно летали бы импы.

Демонология оказалась очень интересной книгой. Оказывается, метод использования демонов строится на печатях Соломона. Чем сильнее вызываемое существо, тем ценнее должна быть жертва, иначе демон убьёт призывающего. Высших сущностей Ада никто не призывает: печати утеряны, да и предполагаемые жертвы уж очень велики. В общем, этим способом мне отсюда не выбраться, по крайней мере, пока я не знаю, как это сделать.

Магия крови строится на элементах человеческого тела. Кроме крови могут использоваться части тела: волосы, ногти, кости. Персонализация предмета, поиск человека по крови,

временное усиление магических или физических способностей- вот сфера деятельности этих заклинаний. Усиление особенно популярно у темных магов: рыцарей крови с клинками, вампиров или просто магов, упившихся крови разумных существ. Поэтому это магическое направление недолюбливают. Темные получают колоссальную силу, при этом происходит усиление ментального тела, что позволяет творить магию чудовищной силы. Но чем больше используешь, тем больше ее требуется. Интересно, на что способен рыцарь в полном доспехе с трехкратным увеличением силы, ловкости, выносливости и скорости? Описание говорит, что и те и другие были машинами смерти во время войн.

Малефики влияют на ментальное тело. Чем сильнее производимый ими эффект, тем короче его воздействие. Ментальное тело влияет на процессы в физическом теле. Чем выше его сопротивление и параметр духа, тем ниже вероятность наложения проклятья (дебафа) и время его действия. У некоторых классов есть возможность снимать дебафы, по большей части у хилов. В противовес малефикам выступают баферы.

Книги по мистицизму были очень старыми и в основном философскими. Рассуждения о культах и символизме древних богов не вызывали интереса.

Артефакторика - наука о создании артефактов. Относится к ремесленным направлениям. Маги-артефакторы очень ценятся, но прокачка этого состояния весьма сложна. Чем выше навык мастера, тем выше требования к качеству материалов для артефактов. Создающий предмет и налагающий чары - это ювелир, кузнец и чародей в одном лице. А у каждого материала свои требования. На дерево и кости очень плохо накладываются чары, так как они изначально обладают своей аурой. Но как говорится, было бы желание. Драгоценные камни хранят ману и дают дополнительные бонусы. Качество материала-носителя влияет на прочность. А артефактор совмещает оба материала и накладывает чары. Получаемый предмет повышает характеристики, дает какие-то дополнительные эффекты в зависимости от того, какие чары накладываются на материал-носитель. Как хобби - весьма заманчивое направление, да и хлам с импов надо куда-то девать.

А вот некромантия была запретна по праву. Поднимать павшего противника, его душу, в виде призрака было несколько аморально. Существуют варианты привязки поднятого духа к управляемому доспеху. Некромант обязан знать химералогию для создания умертвий, ужасов плоти или костяных гончих, в общем, любой нежити. Работа до ужаса грязная и неприятная. Однако во время войн это был незаменимый боевой ресурс. Чем выше уровень интеллекта, тем больше или сильней можно поднять немертвых. Чем глупее нежить, тем в большем количестве ею можно управлять. Каждый немертвый требует маны на свое поддержание. Если уровень призванного или его параметр интеллекта превосходит уровень некроманта, то призванный способен напасть на него. Костяной дракон - это вершина этого темного искусства.

Методы работы с ментальным телом были скрыты не просто так. Высшие маги хранили секреты своего могущества. Вводный курс обучения подготавливал, раскачивал энергоструктуру до рабочих параметров, обладая которыми, маг мог уже самостоятельно сознательно ее развивать. На деле - это второй технологический уровень работы. Физическое тело связано с ментальным телом. К примеру, можно ускорить обмен веществ и тем самым увеличить показатель духа. При его предельной нагрузке активируется эта поправка: уже через час в таком режиме голод будет таким, что захочется съесть соседа, а потом появится куча дебафов за истощение и перегрузки.

Через работу с ментальным телом добиваются и слияния со своей стихией. Маг получает гибридное тело первоэлемента и человека, иммунитет к атакам своего элементного типа и до 100% увеличения от создаваемых им заклинаний. Самая ценная строка говорила о том, что маг

"увеличивает свой урон за счет работы с энергиями своей стихии более низкой категории". А это значит, что маги хотя бы теоретически могут знать о разнице в структурах мирового порядка.

Эти же методы отвечают за сотворение фамильяров, а они, в свою очередь, отвечают за создание второго потока сознания или поддержание второго заклинания.

Была только одна глава, рассказывающая о работе с астралом. По описаниям получалось, что астрал - это трехмерное пространство, в котором может существовать только дух. Через него душа уходит в мир иной или отправляется в точки перерождения. Чем дальше ты умер от точки возрождения, тем дольше время воскрешения. В астрале плавают самые разнообразные твари, по большей части нейтральные, но бывают и агрессивные. Есть небольшие закрытые от общего пространства островки спокойствия, внешне похожие на пузыри с вполне привычной материей внутри: землей, песком, водой и т.д. Это мир духов, от простейших до самых сложных. Даже боги большую часть времени проводят в нем, но могут переходить в реальный мир. То же создание аватара - это вселение астральной проекции бога в тело человека. Интересно то, что время в этом месте течет в три раза медленней, чем в игровой реальности. Могу лишь предположить, что это более глубокое погружение. Именно через астрал меня отправили в Ад. Такое действие, как перемещение в другие миры, требует огромного количества энергии, что и заметили демоны, а самое забавное: я не умер. В момент, когда здоровье опустилось до нуля, меня вместе с телом отправили на поля пепла. Только вот такой портал съедает столько энергии, сколько имеет, пожалуй, только архимаг Тиберий Сен.

Казалось бы, маги всемогущи, но и мечники не отстают. Они с помощью алхимиков и артефакторов добиваются примерно того же: меняют тела, повышают сопротивляемость и урон. Мастера-мечники, как целители, изменяют свое тело - становятся быстрее, сильнее, выносливее. Самое ужасное оружие - это черные обсидиановые кинжалы. Они наносят огромный ущерб ментальному телу и вешают длительные дебафы. Мечники развиваются именно как убийцы всего живого. А магов считаются для них самыми достойными противниками. И у первых, и у вторых есть скрытые классы, совмещающие оба направления развития.

Книга по магической осаде была скучной. Все сводилось к тому, чтобы продавить щиты противника совокупной чистой силой магов, а затем создать особо мощные заклинания. Магия в первый части осады почти не использовалась, потому что магофон был очень плотным. К таким энергозатратным осадам редко прибегали, предпочитая сносить щит противника обычными заклинаниями.

Три дня спустя я все также сидел у реки лавы, периодически убивая импов, только теперь я не повышал сопротивляемость огню. С каждым новым потоком сознания скорость прокачки навыков также росла, но чем выше уровень способности, тем чаще надо применять заклинания для ее прокачки. Сейчас я в четыре потока развиваю магию пространства. Чем больше я использую телекинез, тем больше его эффективность. Те же камни я могу собрать в подобие каменного копья за секунду или применять их как щит от атак или как оружие для убийства. В книгах говорилось о том, что к магии пространства относятся левитация, телепорты, силовой молот, щиты от физических атак и даже подобие гравитационно-импульсного удара. Жаль, они были не доступны. Было бы проще долететь до центра первого круга Ада.

Есть некоторая закономерность между тем, сколько маны я трачу на развитие одного направления магии и тем, как быстро прокачиваются навыки.

Больше мне здесь делать нечего. Крыльев и рогов импов у меня уже немерено. На данный

момент плохо развиты вторичные характеристики. Если будет сильный враг, могу не успеть убежать. Значит, будем дальше бродить по полям пепла.

Хм, идея жуткая, но попробовать стоит. Сегодня демонификация достигнет 50%. Если следовать этой логике, то будет доступна одержимость демоном и можно усилить две конечности. Можно выбрать ноги и посмотреть, увеличиться ли скорость бега. К вечеру смогу докачать интеллект и мудрость до ста и взять еще один поток сознания. А вот что качать из магии?

- Книга заклинаний!

Магия жизни - Малое Исцеление

Магия духа - Оглушение

Магия пространства - Телекинез

Магия земли - Булыжник

Магия воды - Ледяная стрела

Магия огня - Стрела огня

Магия воздуха - Воздушный кулак

Магия света - Светлячок

Магия тьмы - Стрела мрака.

Магию света в сложившейся ситуации глупо использовать. Бегать с десятью фонариками по Аду...надо еще кровью на себе написать "I Love New-York". Вариантов особо- то и нет. Любого врага до сто пятидесятого уровня смогу убить. Хоть какое-то разнообразие в еде.

***

В кафе с видом на парк, пили кофе двое мужчин.

- Леон, ты уверен в эффективности таких вливаний? Мы наняли почти всех игроков в Имире. Город уже стал нашей штаб-квартирой. Они зачищают все подземелья, выполняют квесты. Экономика в нашем регионе резко возрастает. Боевое крыло клана качается все свободное время. Это неизбежно приведет к войне с другими объединениями, возможно и странами. А мы еще не готовы к таким действиям.

- Я - Бог, не забывай. Уже сейчас я даю большие бонусы для всех игроков, выбравших меня как покровителя. Расходы энергии веры пока превышают доходы, но мы ведем сразу несколько кампаний по привлечению новых верующих. Мне нужна большая боевая мощь, чтобы я мог участвовать в войне. И именно для привлечения людей я и вкладываю деньги. Кстати все то, что было вложено ранее, уже окупилось. Мы перерабатываем принесенные на алтарь предметы, а потом продаем их на аукционе. Все больше территорий, где можно добывать сырье и материалы, под нашим крылом.

- Понятно, ты хочешь войны, и участвовать в ней лично. Но ты в курсе, что в малом пантеоне уже десять богов? Наш источник сливал информацию всем, кому не попади. Кем он был?

Леон довольно улыбнулся.

- Пилотом. Летал между нами и Лурнаром, подслушал их разговор о создании бога через громкую связь. Он был в нашем клане, а как получил деньги, куда-то смылся. Его никто не может найти. Даже наши люди из службы безопасности.

- Понятно.

- Мерлен, успокойся. Ты финансовый директор и казначей клана, но порой уж слишком насторожен. Ни один Бог на нас не нападет: старые Божества нами не интересуются, а у молодых сил маловато. Или ты за дочку переживаешь? - Мерлен кивнул, - ох, уж эти дети! Все норовят повзрослеть побыстрее. Ты ведь в курсе, что она к тебе специально клинья подбивала? - снова кивок, но уже стыдливый, - ошибки молодости?! Она это прекрасно понимает и использует тебя. Но я свое слово сдержу! Девушка сделала большой вклад в привлечение НПС под крыло нового Бога. Ребекка, как святая, лечила людей, повышала урожай и всякие мелочи. В целом, весьма инициативная девушка. У нас есть один…проект… в Хризалиде. Она будет в нем участвовать, как один из членов ударной группы.

- Все так серьезно?

- Даже мой статус бога меркнет по сравнению с этим.

- Боже, да что вы там затеяли! - Мерлен вскинул руки.

Мужчины рассмеялись. За последний месяц оба почти не выходили из Хризалиды. Постепенно их отношения переросли от рабочих к дружеским. Много дел, много денег и очень много удовольствия. Великие игры великих мужчин - сила, власть, деньги.

http://tl.rulate.ru/book/23248/482536