Глава 1

Меня зовут Том.

Мне 25 лет. Закончив с отличием школу, я поступил в довольно приличный университет. Мне оставалось совсем немного, чтобы закончить его. Но… моя жизнь была пустой.

Я не общался с людьми, поэтому у меня не было ни друзей, ни девушки. Было пара девушек, что проявляли инициативу, но я не подыгрывал им, в итоге у нас ничего не получалось. У меня всегда были ощущения, будто я просто родился не в то время, не в том месте… может быть не в том мире?

Я сильно увлекался ММО рпг играми. Но появилась одна игра и после первого же дня, я больше не играл не во что кроме нее. В этой игре, ты мог быть героем, королем, солдатом, кузнецом, монстром. Кем угодно, если у тебя была цель.

Я стал там властелином подземелья. Лишь команда из пяти игроков, все пятеро которых, находились в топе 5, смогли зачистить его, такой маленькой группой. Все свои эмоции, я посвящал только этой игре. Тогда я действительно начал задумываться. Может я просто, не подхожу своему миру.

Когда я возвращался из магазина, ночью появился какой-то тип в костюме грузовика. После чего он хлопнул в ладоши и из меня как будто выдернули землю. Я перестал чувствовать свое тело. Сердце перестало биться. Но вместо страха, было какое-то предвкушения. Мне посетило сильное ощущения, что что-то должно измениться. Сейчас я знаю, что произошло.

Два мира заключили, маленькое соглашения. Мой родной мир, с высоким технологическим прогрессом. Отдает меня, не особо подходящего и нужного этому миру, другому фэнтезийному миру, в котором гномы, уже изобрели, паровые машины, но из-за магии, скорее всего развитие, до электричества, затянется очень сильно.

А взамен, мой новый мир, передает старому, немного особой энергии.

Вот таким образом, мой мир с юморком, послал меня в новый.

Кроме Бога Хаоса, есть еще несколько богов. Но хоть у нас и есть в названии слово “бог”. Мы просто помощники души мира. И сильнейшие ее бойцы.

Она тратит на нас, не только много особой энергии, нужной для увеличения, лимита силы, с помощью уровня. Но и другой более доступной и восстанавливаемой энергии, повышая и нашу силу. Обычно повышения уровня, лишь дает существу, возможность становиться сильнее с помощью тренировок. Но с помощью второго вида энергии, мир может помочь существу, делая его сильнее. Первый вид энергии после смерти существа, возвращается в мир, она не исчезает навсегда, а просто остается с определенным существом до его смерти и количество этой энергии постепенно увеличивается, но не очень быстро. Так же когда существо много тренируется, его тело адаптируется к силе и возможностям, в итоге часть этой энергии освобождается. Даже если мир насильно отберет у такого существа эту энергию, то часть силы все равно останется с существом, поскольку это уже его сила, которую он достиг фактически сам. Вторая энергия, расходная и может восстанавливаться от энергии того же солнца.

Поскольку первого вида энергии, тратиться довольно не мало, на богов. Сейчас по мере моего

развития, нынешний бог хаоса, будет отдавать мне эту силу. А душа мира тратить второй вид энергии, на мое усиления. Или не будет.

- "Статистика." – Мысленно сказал я.

Бог Хаоса

Имя: Том

Классы: <Бог Хаоса>

Уровень: 1

Здоровье 1000\1000

Мана 1000\1000

Сила 100

Выносливость 100

Скорость 20

Интеллект 250

Ловкость 20

Защита 5

Это довольно таки высокие характеристики

Одна единица силы, означает, я смогу поднять десять килограмм, естественно, не без усилий, в обычной обстановке мне будет очень тяжело, поднять столько просто так, точнее я могу вообще не поднять столько.

Выносливость, как и здоровья, четко рассчитать слишком проблематично. Здоровье, вообще нереально, оно не слабо и от силы воли зависит, так что это больше даже бессмысленно.

Скорость. Одна единица скорости, означает, что я могу воспринимать своими глазами два кадра в секунду. Ну и все остальные органы чувств, тоже зависят от скорости. Так что если обычный человек видит, 24 кадра в секунду, то я 40.

От интеллекта зависит, скорость моего обучения, использования заклинаний и усталость от использования заклинаний.

Ловкость. Равновесие, гибкость. Так же рефлексы, они зависят от ловкости, благодаря скорости, можно быстрее осознавать, что происходит и думать что делать, ловкость помогает меньше думать, больше действовать.

Защиту тоже рассчитать довольно трудно.

Чтобы было понятнее моя большая сила на всего первом уровне, вот характеристики обычного человека.

Раса: Человек

Имя: ***

Классы: <отсутствуют>

Уровень: 1

Здоровье 100\100

Мана 10\10

Сила 15

Выносливость 15

Скорость 12

Интеллект 10

Ловкость 10

Защита 0

Характеристики “Героев”, будут не более чем в два-три раза выше. При чем если одна характеристика будет выше чуть более чем в три раза, остальные будут не сильно отличаться от характеристик обычного человека. Хотя если герой не будет тренироваться, обычный человек сможет его обогнать.

Владыки демонов, немного сильнее. Но тоже абсолютно не дотягивают до меня. Все таки теперь я бог.

И мне пора привыкать к своей силе.

Хотя точнее к моим возможностям. Все-таки уровень сам по себе не давал никаких сил, лишь раздвигал "пределы". Тех как таковых не было, но человек с 1 уровнем, будет испытывать проблемы с поднятием силы выше допустим 30. Такой же генетикой и комплекцией человек, но с 5 уровнем, будет испытывать такие же проблемы, но допустим при 50-60 единиц силы.

Те же герои, владыки демонов и им подобные, просто получают от уровней, большее раздвижение "границ".

Боги в свою очередь, получают значительно больше всех остальных.

Я повернулся в сторону здания, на этом островке и вернулся в него.

- Создать обычный стул и стол. – Сказал я, идя в центр комнаты. После моих слов появился обычный деревянный стул и стол. Я сел на стул и внимательно осмотрел мои возможности.

Монеты достижений – 0

Энергия создания предметов – 80\100

Энергия создания испытаний – 100\100

Монет достижений у меня не было. За них я могу увеличить свои возможности. Например свой уровень. Количество и скорость восстановления обоих видов энергии.

Энергия создания предметов, позволяла мне создавать из пыли, по сути любой материал, пока он был в моей голове. На стул я потратил пять единиц энергии а на стол пятнадцать. Но это так же из-за моего плохого контроля. Ну и то, что в этой комнате, как таковой не было пыли, так что пришлось тратить энергию, для взятия пыли вне здания.

Энергия создания испытаний, позволяла мне создавать монстров, подземелья и так далее, а так же улучшать возможности всего этого, но не давала такой свободы воли, как энергия создания предметов.

Я не мог создать монстра, какого захочу. Только уже существующих. Или представить себе нужного монстра и предложить его душе мира на рассмотрения, чтобы та решила, можно ли создавать такого монстра, или нет.

Так что теперь, управления монстрами. Я включил карту. На ней отображался весь мир, поскольку я был одним из богов этого мира. Но я решил действовать пока что только рядом с собой. И увеличив карту, где центром был мой текущий остров.

Сейчас мне показывалось десять километров местности в длину и ширину. И всех кто на ней находился.

Я стал распределять цвета. Монстров я пометил кроваво красным цветом, а обычные разумные расы зеленым.

На этом участке земли было один небольшой город, три деревни и множество маленьких поселений, которые и деревнями назвать сложно. Так же в участок попадала часть леса, в котором было много монстров. В общем, на карте, было довольно не мало красных точек. Зеленые были больше сконцентрированы в деревнях и городе. Когда я наводил на зеленые точки, вне города и деревень, мне в основном попадались: авантюристы, что охотились на монстров.

Я специально сделал еще один экран и увеличил его, чтобы видеть группу из восьми авантюристов.

Я настроил ее и теперь вид напоминал, как вид в стратегической игре. Я видел равнину, маленькие фигурки людей и море травы. В левом нижнем углу, я сделал мини карту, что показывала мне в виде точек, людей и монстров.

В группе авантюристов, была шестеро человек, один гном и один эльф.

Гном был в тяжелой броне, оружием был молот. А Эльф с двумя кинжалами и легкой броней убийцы.

Двое из людей, были магами. Двое лучниками. Один взрослый бородатый дядина свыше двух метров, что видимо играл роль танка и один воин.

Они шли по равнине в сторону леса, истребляя по пути монстров.

Я заинтересовался ими и осмотрел моих возможных подчиненных. Но результат меня разочаровал. Тут была лишь одна слизь и она была очень сильно разбросана по всей равнине. Они поедали мертвые растения, становясь от этого больше. Но самая сильная слизь в радиусе пары сотен метров от группы авантюристов, была таковой.

Монстр: Слизь

Уровень – 1

Размер – 2

Здоровье 6\6

Мана 0\0

Сила 1

Выносливость 2

Скорость 8

Интеллект 1

Ловкость 7

Защита 0

Кроме уровня у слизи был еще и размер. От размера зависела ее живучесть, сила, мана и выносливость. Как раз для увеличения своего размера, слизь и ела мертвые растения. Слизь Размера – 1, была размером с волейбольный мяч. Величина размера, показывала, какому, количеству мячей, по объему, равен слизень.

Но как видно, даже собрав тысячу таких маленьких слизняков, я не смогу напрячь группу авантюристов. Ведь они были значительно сильнее обычных людей. А эта слизь, могла бы предоставлять угрозу обычному человеку, только если бы их собралось более десяти и человек не смог бы сбежать от них, не перебив всех.

Поскольку они видимо шли в лес, я просмотрел всех слизней между людьми и лесом.

В этот раз результат меня порадовал, ведь я нашел слизь с четвертым размером. Две слизи с третьим и около восьми с вторым.

Слизь, была из разряда очень глупых монстров. Так что я мог легко отдавать им любые приказы. В итоге я приказал около сотне слизней, собраться на расстоянии двухсот метров от леса.

Группа авантюристов же была на расстоянии полукилометра от леса.

Пока люди спокойной походкой шли в лес, а слизни собирались в кучую Я решил усилить эту небольшую армию.

Во-первых, я повысил уровень самого большого слизня с четвертым размером, до третьего уровня. Так же повысил его силу. Увеличения силы, стоит все больше и больше, по мере того

как существо подходит к пределу своей возможной силы, на данном уровне. Хоть этот предел фактически резиновый и может отодвигаться, но как раз это и стоит дополнительных трат. Так что повышение уровня, позволяет легче повысит силу монстра, или любого другого существа.

Энергия создания испытаний, была фактически в обще не энергией, это показатель того, сколько я могу взять энергии разных видов, для своих действий. Так для повышения уровня, нужен был один вид энергии, а для повышения просто силы, другой. Я ведь только появился и должен всему обучится, так что естественно душа мира, не будет выдавать мне безграничное количество энергии всех видов.

Раньше сила слизня, была такой.

Монстр: Слизь

Уровень – 1

Размер – 4

Здоровье 15\15

Мана 0\0

Сила 2

Выносливость 3

Скорость 8

Интеллект 1

Ловкость 8

Защита 0

Я повысил его уровень и его сила пока не увеличилась. Но следующим я увеличил его силу.

Монстр: Слизь

Уровень – 3

Размер – 4

Здоровье 29\29

Мана 0\0

Сила 5

Выносливость 5

Скорость 12

Интеллект 1

Ловкость 8

Защита 0

Поскольку, к сожалению, этот слизень умрет в бою с авантюристами, я не стал повышать его интеллект, ловкость, или выносливость. Но увеличил его силу, живучесть и скорость.

На повышения уровня такого слабого видового монстра, я потратил пятнадцать очков энергии. А на увеличения его силы тоже пятнацдать. Учитывая скорость восстановления, я мог восстановить сто единиц энергии за пять часов.

Из этого я сделал вывод, что лучше повышать уровень монстра, приказывая тому сражаться.

Так что я потратил еще пятьдесят очков энергии, на увеличения силы других слизней, без повышения уровня.

Авантюристы прошли двести метров за несколько минут, после чего увидели армаду слизней.

Я сделал так, чтобы слышать, что они говорят…

- Волн, спереди слизни. Несколько десятков, они просто стоят, нечего не делают. – Первым слизней заметил эльф.

Волн был одним из магов, видимо лидер группы. Вся группа остановилась и маг выйдя чуть вперед, всматривался в траву, где эльф увидел слизней. Слизни довольно неплохо примяли ее, так что их было возможным разглядеть. Увидев слизней маг слегка нахмурился.

- Странно. Их поведение не обычное. Почему они просто стоят там? Парни нужно проверить, только будьте осторожны, мы не знаем, что там.

Видимо, они не особо знали о делах богов, поэтому они просто посчитали странным поведения слизней и о том, что нужно доложить об этом в гильдию, после выполнения задания.

Приблизившись к слизням они начали атаку.

Лучники стали стрелять с расстояния пятидесяти метров. Я приказал слизням стараться уклонятся от стрел и двигаться в атаку. Когда две группы, были на расстоянии, в два-три десятка метров, лучники уже успели убить девятнадцать слизней первого размера, особо не напрягаясь.

Два мага, одновременно зачитали заклинания огня и льда, находясь на расстоянии нескольких десятков метров от монстров. Четыре фаербола полетели, от мага и хотели врезаться в моих монстров, но я благоразумно приказал им отойти, от места взрывов. Так что было уничтожено всего четыре слизня первого размера и ранены пятеро один из которых, был второго размера. Заклинания льда же не взрывалось. Это было две сосульки, что летели немного быстрее фаерболов и обе пронзили в общем пятерых слизней, первого размера убив их.

Маги остановились, как и лучники, а двое человек, гном и эльф, пошли в атаку.

Четверка, преодолела последние двадцать метров за пару секунд и ударила по слизням…

Мне больно смотреть. От одного их удара, слизни первого и второго размера, погибают мгновенно. Слизни третьего размера, один был убит мгновенно с одного удара, второму

повезло и его порезали лишь частично, но следующий удар был фатальным.

Эта мясорубка продлилась всего пару минут, когда остался лишь самый главный мой слизень. С ним один на один, игрался их воин. Воин был довольно быстрым и сильным. При желании, он бы мог убить этого слизня с одного удара. Но почему-то медлил.

Вдруг мне стало жалко этого слизня. Он слабый монстр, чья судьба быть кормом… быть кормом… звучит как вызов.

Потратив немного энергии, я телепортировал слизня к себе, когда воин нанес очередной удар, оставив вместо тела слизня, фальшивку. С тем же ядром какое должно было быть у слизня.

Так же в награду этим искателям, ну и для проверки, я положил рядом с телом главного слизня, бутылочку зелья.

Чтобы бы постоянно не описывать ожоги, были придуманы степени ожогов. Так же с зельями. Им было придумано четыре ранга, в зависимости от их воздействия.

Четвертый ранг был самым слабым, но не в количестве, которое, оно способно залечить, а в скорости. Зелье четвертого ранга, способно ускорить процесс заживления всего в несколько раз.

Третий ранг мог помочь залечить перелом, что должен был заживать месяц, всего за пару, а то и один день.

Второй ранг, зелья заживления ускоряет восстановления тех же переломов всего до пары часов.

Первый ранг, зелья заживления ускоряет до пары минут.

Есть еще легендарные зелья, вне рангов так сказать, оно почти мгновенное.

Я создал рядом с фальшивым телом слизня, слабое зелье третьего ранга. Хуже слабого, было низшие. Но даже низшие зелье, могло помочь залечить несколько десятков единиц здоровья. Слабое от сотни единиц. Зелье созданное мной, как раз помогало заживить, сотню единиц здоровья, если бы всего на одну единицу меньше, оно было бы низшим.

На это зелье, я потратил немало энергии. Так что сразу подумал, как мне избежать таких затрат.

Мгновенно мне пришел совет от “системы” Я могу расширить свой летающий остров и создать на нем монстров, с навыками. Алхимика, кузнеца, портного и так далее. Но это вопрос будущего.

Посмотрев себе на колени, я увидел синего слизня, положив его на пол, я прошелся до двери и выпустил слизня из здания-комнаты, на улицу. Чтобы он ел растения и увеличивал свой размер. Так же я узнал, что размер слизня зависит от его уровня. А точнее, слизень не может превысить определенный размер, пока не повысит уровень. На первом уровне, предел для него пять. На втором десять. У третьего уровня, на котором сейчас находился слизь, пределом было двадцать. После того как слизняк, достигал предела своего размера. Он не переставал есть. Но вместо увеличения себя, он “производил”, новых слизней. Когда слизней становилось слишком много на территории, они начинали, одновременно делать две вещи, расширять свои владения

и нападать друг на друга. Так что в принципе, в драках друг с другом, они могли повышать уровень, в дикой природе.

Еще раз посмотрев на экран и увидев “поле боя”, я просто вздохнул.

Поскольку моих возможностей, сейчас хватит, чтобы устроить испытания, разве что еще несовершеннолетним детям. Я решил обратить свой взор, на уже созданных монстров. Управляя ими, я могу получить очки достижения, что поможет мне развиться.

Переместив карту, я стал искать подходящего монстра.

Я мог бы выбрать сильного. Но это, то же самое, что играть в игру, на самой маленькой сложности. Никакого вызова. Так что я стал искать среди самых слабых монстров. Потом я решил последовать классике и стал искать кандидатов, из этой расы.

Спустя пару часов, я нашел то, что искал.

Одного слабого, перво-уровневого гоблина, побили и изгнали из племени, два более сильных сородича.

Бедолага, стал прихрамывая, уходить от своего племени.

Пройдя пару сотен метров, он остановился. Учитывая его силу и то что он ранен, он скорее всего не выживет. А сила у него была такая.

Монстр: гоблин

Уровень – 1

Здоровье 12\22

Мана 4\4

Сила 3

Выносливость 4

Скорость 10

Интеллект 3

Ловкость 6

Защита 0

Сначала я повысил уровень гоблина с одного до двух. Потратив на это, двадцать единиц энергии, в то время как на слизня потратил всего пять, для повышения до второго уровня. Это показывало, что повышения уровня более сильных монстров, стоит дороже, ну и размер тоже влияет.

Потом я решил повысить его интеллект. У людей и прочих рас, интеллект, влияет больше на подсознание, влияние на сознания, довольно слабое. Но ум монстров довольно сильно зависит от их интеллекта. Но кроме интеллекта конечно есть еще одна характеристика, что не

отображается в статусе. Это жизненный опыт. Так что монстр с интеллектом в двести единиц, может проиграть битву монстру с интеллектом сто единиц, если первый никогда не командовал армиями, а второй делал это довольно много раз.

Но интеллект, все равно очень полезен. Так что, я повысил его интеллект до восьми.

Дальше я поднял его здоровье, до пятидесяти единиц, Увеличил силу до восьми, а выносливость до десяти. Так же поднял скорость до одиннадцати. Хотя у меня было мало энергии, поэтому все это я делал постепенно, когда энергия восстанавливалась. Поэтому, на это я потратил некоторое время.

Последнее что я сейчас сделал, это создал для него маленький, но острый кинжал, что “упал”, с дерева.

Гоблин видимо почувствовал изменения и сильно удивился им. А когда упал кинжал, он подскочил в страхе, а потом в радости, когда разглядел оружие.

Благодаря постороннему повышению здоровья, его травмы стали менее значительными, поскольку процент здоровья которое он потерял, стал меньше из-за повышения этой характеристики.

Но гоблин не стал возвращаться обратно. Он с помощью кинжала, разрыхлял землю и убирал ее руками, через некоторое время он вырыл небольшую землянку и нарубил веток. Он не смог нормально поохотиться, так что обошелся ягодами.

Но спустя, час когда у меня восстановилась энергия, я создал монстра кролика, приказав ему напасть на гоблина. Так что у последнего появился мясной ужин.

Гоблин радостно хотел начать разрывать тушку. Вмешиваться во все дела, значит сделать лишь хуже. Но советовать, то можно. Так что я мысленно посоветовал гоблину, снять шкуру. Когда их будет достаточно, он может сделать себе одежду, которая сможет его хоть как-то защитить.

Гоблин, не удивился голосу в своей голове и как мог, снял шкуру, после чего стал есть сырого кролика. Я снова посоветовал ему, приготовить его. Но гоблин был настолько голоден, что не мог сдержаться и съел кроля сырым. Конечно, сырое мясо более питательно, да и в нем сохраняется ферменты, благодаря чему оно лучше переваривается, конечно у тех кто привык к сырому мясу. Но вот есть же глисты. У созданных мною монстров оных не появилось, но это не значит, что у диких монстров таковых не будет.

Авантюристы же, как я и предполагал, пошли в лес, но ушли довольно далеко, от места, где находился этот гоблин.

Посмеиваясь, я потерял руки. Предвкушая создание из двух слабейших монстров, сверх мощных существ.

http://tl.rulate.ru/book/26040/642790