

Горящая Солнечная Корона. Магическая экипировка второго класса. Волшебная корона. Увеличивает сопротивление магии на 10 очков и огнестойкость на 20 очков. Владелец будет зачарован Кольцом Огня, способным нанести 40 очков урона от огня в секунду.

Эмблема Огня. Магическая экипировка второго класса. Магическая повязка. Увеличивает сопротивление магии на 5 очков и огнестойкость на 10 очков. Владелец будет обладать способностью Отливки Огня и сможет сформировать пламя элемента в оружие любой формы.

Бесстрашный. Магическая экипировка второго класса. Магический ремень. Увеличивает сопротивление магии на 5 очков и огнестойкость на 10 очков. Носитель будет обладать способностью призывать огонь, а также вызывать определенное количество огненных элементов из огненной плоскости.

Пепел. Магическая экипировка второго класса. Магические сапоги. Увеличивает сопротивление магии на 5 очков и огнестойкость на 10 очков. Носитель будет обладать способностью Регенерации Огня: регенерация здоровья удваивается, если носитель стоит в магическом пламени.

Дыхание Огненного Дракона. Магическая экипировка второго класса. Магический аксессуар. Увеличивает сопротивление магии на 5 очков и огнестойкость на 10 очков. Владелец может сконцентрировать энергию огня в подвеске и выпустить её в одном дыхании, формируя веерообразную ударную волну пламени.

Набор Огненного Трона состоял из пяти независимых частей. Каждая была минимум второго класса и обладала собственными магическими способностями.

Две части набора: иммунитет к повреждению огнём.

Три части: магия огня истощает вдвое меньше Духа.

Четыре части: вся магия огня владельца усиливается с помощью одного магического эффекта второго класса (Заклинание Проникновения, Критический Удар или Расширенный Диапазон Заклинаний).

Пять частей: вокруг носителя формируется Горящая Область, ограничивая заклинания не огненного происхождения в радиусе пяти метров вокруг владельца. Любой, кто бросает заклинание в пределах Горящей Области, временно забудет это заклинание.

.....

.....

Грим сглотнул, увидев длинный список атрибутов, прикрепленных к набору.

Этот набор не такой мощный индивидуально, но если его собрать вместе

Это самое оптимальное решение.

Знания, необходимые для изготовления этой экипировки, были доступны. Необходимые ресурсы Грим тоже соберёт.

Список был длинным, со множеством редких ресурсов. Более того, необходимое количество и

цена за единицу вызвали у Грима головную боль.

Общая стоимость составляла 1 350 000 магических кристаллов!

Это даже не включало в себя стоимость связанных с этим магических знаний или потери от неудачных попыток.

Впервые Грим начал понимать важность знаний и ресурсов.

Даже у необычайно талантливого гения не было бы выбора, кроме как изо дня в день трудиться и поднимать свой Дух. Более того, сила, которую они получали благодаря своей тяжелой работе, была незначительна для Адептов, которые легко получали мощную экипировку от своего клана.

Даже самый напряженный труд, самый выдающийся из талантов будет раздавлен морем ресурсов и тысячелетним накоплением огромного клана.

В очередной раз Грим осознал, как удобно было контролировать зрелую организацию Адептов. Это делало сбор знаний и ресурсов намного проще. В противном случае, ему пришлось бы присоединиться к кланам и предлагать им свои магические способности в обмен на магические награды и ресурсы.

Редкие ресурсы и полноценные знания пришлось бы добывать через рискованные для жизни миссии в Чёрном Лесу или участие в межплоскостных войнах.

Таким образом, когда Грим смотрел на основные модели экипировки, предоставляемые чипом, он смотрел не на экипировку, а на возвышающиеся и недостижимые горы магических кристаллов.

Гриму придётся выжать всё до последней капли, чтобы получить шанс завершить этот набор.

Практичным решением было выбрать одну или две части набора и выковать их первыми. Как только финансовое положение клана улучшится, он может подумать о создании остальных частей.

Если это так, то какие части он должен выбрать?

Если сравнивать, Горящая Солнечная Корона обеспечивала самое высокое сопротивление. Это явно основная часть набора. Однако Огненное Кольцо, которое она обеспечивала, накладывалось на мастерство Грима в том же заклинании. Если эффект двух заклинаний сложить нельзя, то ценность и эффективность её выбора будет намного ниже.

Между тем, самым привлекательным навыком Бесстрашного была способность вызывать группу огненных существ. Големы элемента могли полностью заменить эту способность и не могли дополнить или компенсировать текущие способности Грима.

Теперь, когда две части были исключены, стало легче. Гриму оставалось выбрать между Эмблемой Огня, Пеплом и Кулоном Дыхания Огненного Дракона.

Грим нахмурился и некоторое время обдумывал этот вопрос. Наконец, он принял решение и выбрал Эмблему Огня и Пепел.

Первоначальная оценка стоимости создания Эмблемы Огня и Пепла составляла четыреста

шестьдесят тысяч магических кристаллов. Кроме того, ему придется купить шкуру огненного дракона, огненные агаты самого высокого качества и тип уникального магического сплава, известного как огненное железо.

У Грима было много высококачественных огненных агатов.

Он получил их после того, как прочесал гнездо Зелёного Дракона второго класса Охгу ещё в плоскости Фаэн.

Огненное Железо получить было сложнее. Это уникальный магический материал, образованный из Пиробных Камней, находящихся глубоко в вулканах и пропитываемых кровью огненных существ. Очень редко такой материал появлялся естественно. Следовательно, такой можно было найти только в лабораториях высокочастотных алхимиков.

Если Грим нуждался в этом, его единственным выбором было послать людей, чтобы купить силы, разбросанные вокруг Жентарим. Конечно, он мог найти некоторые из них в магазинах и аукционах, которые Серебряный Союз создал в центральном районе. Однако цена была пропорциональна редкости.

Но больше всего Грима беспокоила шкура огненного дракона.

Сейчас в Мире Адептов трудно было найти крупных драконов, не говоря уже о чистокровных огненных драконах.

И Грим не смог бы справиться с огненным драконом второго класса, даже если бы привёл с собой всех адептов второго класса от клана. В конце концов, всем было известно, что драконы - могущественные существа. Они могут одолеть нескольких врагов своего уровня.

Более того, драконы тоже не глупые. Если бы они поняли, что проигрывают, они бы просто улетели.

Единственными в клане, кто мог бы потягаться с огненным драконом второго класса, были драконорожденный Зака и Гоблин Шредер Тигула. Однако, будучи полукровкой, Зака легко поддастся влиянию драконьей ауры.

А Гоблин Шредер был проворен на земле, несмотря на свое тяжелое металлическое тело. А в воздухе толку от него никакого.

Единственными в клане, кто мог сравниться с драконами в скорости полёта, были Мэри и её кровавые рыцари и эльфы. Однако они псевдо-второго класса. У них атрибуты существ второго сорта, но нет соответственной боевой мощи.

Более того, у вампиров была слабость, которую они не могли компенсировать - хрупкие тела. Мощного дыхания дракона более чем достаточно, чтобы уничтожить их всех.

Вот почему в прошлом Грим часто прибегал к схемам и географии, чтобы ограничить движения драконов. Затем он сражался так быстро, как только мог.

В противном случае, как только драконы осознают ситуацию, в которой они оказались, они могут легко использовать преимущество своих упругих тел, чтобы втянуть Багряных Адептов в партизанскую войну.

Все эти хлопотные вопросы сделали процесс крафта почти невозможным. Любой другой Адепт

должен был выбрать заменяющий материал с аналогичными. Например, шкура огненной ящерицы или шкура огненной птицы.

Однако у Грима в руках была плоскость Лэнс. Раз там была самка огненного дракона третьего класса, то проблем отыскать огненного дракона второго класса быть не должно. В стае драконов, которая следовала за Филиппой, был один такой.

Грим связался с Мозговым Монстром Газлоу.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/595060>