

«Немного денег и шмотка... Будет надеяться неплохая.» - подумал я, доставая ее из инвентаря.

Взяв в руки теплый шарик, я с непонятым наслаждением помял его в руках, немного удивившись его упругости:

Маячный шар.

Героический.

Требования:

Базовый разум – более 400.

Для активации требуется 200 000 единиц маны.

Для поддержания активации требует 2 000 маны в секунду вне боя.

Свойство: Освещает пространство вокруг цели на расстоянии 100 метров.

- Фиууу... Светляки теперь мне ни к чему. – радостно закинув шар в инвентарь, сказал я. – Так... Раз божок местный нам дал информацию, можно выбрать умения.

Присев на край платформы, я окинул взглядом местность, которая на моих глазах преобразалась. Серость, туман и болото исчезали под воздействием магической энергии, которая лилась с неба, подобно дождю.

Кушать...

- Эй... Я тебе вообще-то недавно давал шмот, не наглей. – я скинул Шреду с плеча.

Жадина...

Шреда покружилась и села на выступе, который предназначался для фонаря.

«Ладно, смотрим... Начнем с посоха.» - открыв свойства посоха, я стал просматривать выбор умений для 4 слота:

4-е умение посоха:

Блайнд – каждое 4-е умение будет использовать в два раза больше маны, при этом шанс того, что это умение будет критическим, повышается до 50%.

Шлейф – после использования атакующего умения, между вами и целью появится след из маны, который будет наносить (магия) урона в секунду, каждому, кто в него наступит. Время действия шлейфа – 2 секунды.

Усиление сути – увеличивает прирост характеристик за каждый уровень $+(Уровень \cdot (10+10))$ ко всем характеристикам.

Магический резонанс – после 10 атак по одной цели, одним умением, в течении 1 минуты, цель получит проклятие «Внутренний магический резонанс», наносящее (магия*10) урона в секунду в течении 1 минуты.

Исцеляющая ветвь – сила исцеляющих умений +20%.

«Как же все вкусно...» - с тоской подумал я. – «Хотя выбор простой, либо плюс дополнительная тысяча к магии и удачи, либо Блайнд. Резонанс хорош для боссов... Исцеления мне и так за глаза хватает... Конечно, неплохо бы было найти книги навыков получше, но и того что есть, хватит. А шлейф самый не перспективный, если рассматривать среди остальных умений. Хм... А почему умений? Я же использую навыки...» - задумавшись, я выделил то, что меня зацепило. – «Хех... Хитро, мистер Райян. Возьми я Блайнд, просто потратил бы слот, а так выбор очевиден, беру Усиление сути.» - выбрав умение, я открыл 5-е:

Полиморфизм – посох может принимать любую форму.

Святость – Посох излучает ауру Святости, которая наносит всем не живым существам (магия*10) урона в секунду, в радиусе 50-и метров от посоха.

Чистый Дух – после нанесения 100 000 урона призывается «Чистый Дух», который наносит 100 000 чистого урона одной цели или 200 000 целям в радиусе 10 метров.

Призрак Фальша – раз в неделю вы можете призвать «Призрак Фальша», который имеет 1% атакующей мощи оригинала.

«Прости Фальш, но мой выбор это чистый дух.» - мысленно попросив прощения, я выбрал 5-е умение посоха. – «И последнее шестое..»

6-е умение посоха:

Пастырский посох – все навыки Пастыря получают +20% к эффективности.

Стержень из актинии – все навыки контроля получают +50% к эффективности.

Боевой купол – вы накрываете область (разум\100) метров, в которой все боевые умения союзников будут на 5% сильнее.

- Эм... Это вообще законно? – смотря на выбор из трех умений, не сдержался я. – Усиливай себя, стань супер контролером, или помоги союзникам, которые якобы круче тебя? – я почесал голову. – Шреда, думаешь, стоит кого-то усилить?

Я хочу есть...

«Стоп...» - я не обратил внимания на слова Шреды, как мою голову пронзила мысль. - «А Коллапс - случайно, не навык контроля?» - у меня даже руки вспотели. - «Если это так... на 50% сильнее сделать навык????»

Райяну.

Привет. А не подскажешь, Коллапс - относится к навыку контроля?

Не сдержав напряжение, решил спросить у всезнающего бога БМ.

Райян.

Да.

«Твою мать... Твою мать...» - я сглотнул. - «Не может быть, что он не учитывал этого... Ведь... Ну, нет...» - мысли метались, пока вдруг не пришло еще одно сообщение от Райяна:

Райян.

Ааа... Ты наверно умение посоха увидел. Под эффективностью подразумевается время контроля. Коллапс и так имеет максимальный «Контроль». Можешь не мечтать, что тебе увеличат урон мифического навыка на 50%.

Райяну.

Спасибо, о, покровитель!

- Как и ожидалось, подстава... - хмыкнув, я взял первое умение.

Стоило мне это сделать, как посох в моих руках взлетел в воздух и стал изменяться. Из меня стала утекать мана, которая вливалась в шар света, украшая его синеватыми бликами. Когда из меня вытянуло последнюю каплю маны, шар полностью превратился в синий. Пару мгновений ничего не происходило, а затем, через синий свет, стал пробиваться белый. Ко мне вновь вернулась манна, а в руки опустился новый посох:

дайте имя посоху

Занимает все слоты оружия.

Артефакт.

Масштабируемое.

Только для Джи.

Уровень 100.

+(уровень*20) к магии.

+(уровень*20) к удаче.

Живая прочность.

КДУ - 250

Умение 1 - Бум.

Используя ТДУ и ДУ на одну цель, с вероятностью 5%, вы нанесете смертельный удар.

Умение 2 - Прыжок.

Вы прыгаете на 10 метров в указанном направлении. Откат 10 секунд.

Умение 3 - Духовное Ошарашивание.

С 5% шансом вы можете оглушить цель на 1 секунду.

Умение 4 - Усиление сути.

Увеличивает прирост характеристик за каждый уровень $+(Уровень*(10+10))$ ко всем характеристикам.

Умение 5 - Чистый Дух.

После нанесения 100 000 урона призывается «Чистый Дух», который наносит 100 000 чистого урона одной цели или 200 000 целям в радиусе 10 метров.

Умение 6 - Пастырский посох.

Все навыки Пастыря получают +20% к эффективности.

Описание: Величайший артефакт, который проходит с Высшим Пастырем Джи все невзгоды и приключения!

- Имя? - я шокировано рассматривал свой новый посох.

Ровно с меня ростом, идеально гладкий, но стоило мне прикоснуться, как я понял, что посох никогда не выскользнет из моей руки, даже если я его буду держать одним пальцем. На вершине посоха сплелись десятки ветвей, образуя защиту для сине-черного шара, который мягко светился.

- Красавец... - я покрутил посох, не чувствуя его веса. - Нужно какое-нибудь пафосное имя, но в голову лезет только бред... - пробормотал я. - Хотя... Никто же не узнает, что у меня в руках... - улыбнувшись, я ввел имя посоха:

Точка Джи.

- Бредово, но оригинально. - я с лаской посмотрел на посох. - Теперь, мы с тобой будем искать уязвимые места у монстров, чтобы превратить их в деньги.

Хочу поесть... Долго еще мы тут будем сидеть?

- А? - я посмотрел на Шреду, которая болтала ногами, сидя на фонаре. - Сейчас закончу и пойдем. Тем более посмотри вниз. Идти по этому хаосу, я не горю желанием. - я кивнул вниз.

После разгона туч и серости, местность вокруг маяка стала изменяться. Дело пока не дошло до маяка, но территория вокруг уже начала изменяться.

- Тем более, я хочу полететь, а не красться по земле. - сказал я, усаживаясь обратно. - И перестань канючить... Была бы возможность, я бы тебя сразу покормил. Да и мы договорились, что ты не будешь в ближайшее время, просить есть.

Знаю... Но, в животе пусто...

- Терпи... В следующий раз дам тебе с запасом... - отмахнулся я, пытаюсь открыть умения брони.

Но, меня отвлекло сообщение от Милы:

Фаитири: ку-ку. Мы с дядей Грегом выезжаем на конференцию. Через три-четыре дня будем у тебя. Посматривай на телефон, пожалуйста.

Джи: Привет. Хорошо. Буду ждать вас!

Фаитири: Ага. До связи.

«Хм... Я думал конференция будет попозже, а оказалось, что она на этой же неделе, что и обновление.» - расстроено подумал я. - «Чую пятой точкой, что поиграть мне после приезда Милы будет трудновато... Ладно, еще три дня у меня в запасе есть. Нужно максимально сосредоточится на игре.» - вздохнув, я все же открыл умения брони.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/204144>