

После улучшения своего меча и перчатки пироманта, я снова прокачал свою ментальную энергию, потому что та была намного слабее, чем моя душа.

А для пиромантии была одинаково важна как душевная сила, так и ментальная.

Вообще я смог относительно неплохо разобраться в местной магии. По сути в этом мире есть три вида магии – это пиромантия, чудеса и чародейство.

Чудеса проще всего в своем использовании. По сути это просто чистая сила души и манипуляции с ними. Насколько я знаю, чудеса придумали древние боги, еще во время войны с драконами. То есть создали они чудеса крайне давно и именно поэтому они основаны на чистой силе души.

Пиромантия же была создана уже после чудес, причем значительно позже. Сначала пиромантия представляла собой точно такие же чудеса по своей сути, просто огненные.

Однако уже потом, после ее изучения и улучшения, была создана более современная версия пиромантии. Она сочетает в себе ментальную энергию и душевную.

По сути основа заклинания строится на энергии души, после чего туда же добавляются несколько ограничений, построенных на ментальной энергии, чтобы придать им более стабильную форму. Именно поэтому сила заклинания зависит от силы души и разума.

А вот чародейство же зависит уже по большей части именно от ментальной энергии. То есть конструкция заклинания строится полностью ментальной энергией и приводится в действие ей же, однако напитывается от энергии души, потому что чистая ментальная энергия слишком слаба для создания разрушительных и мощных заклинаний.

В любом случае, разобравшись со всеми делами, я отправился обратно в Иритилл, где сразу же направился дальше, чтобы встретиться с еще одним сильным противником.

Понтифик Саливан, по настоящему могущественный воин, и первый, с кем у меня реально возникли трудности в этом мире. Он слишком быстрый, владеет двумя мечами, да еще и крайне больно атакует.

Я несколько раз чуть не умер от его меча, однако все равно смог убить того, просто выпустив ему в лицо огненным шаром, который его и добил.

Правда место нашего сражения этого боя просто не выдержало и развалилось, и вместе с этим я почувствовал ауру существа, который по мощи был посильнее Саливана и примерно равен гиганту Йорму.

Видимо, это Олдрик, и он чуть выше. Ну ладно, пойдём к нему...

Что же, огромная площадь, на которой лежат гиганты. Чуть в стороне меня обстреливают огненными шарами священники, а также два каких-то других негорящих, которые агрессивно меня преследуют. Просто прекрасно!

Гигантов и священников я проигнорировал, а вот с двумя наглыми мудаками все же пришлось разбираться. Однако ничего сложного в этом не было. Кроме того, что они были слишком верткими, ничего особого те показать не могли.

После этого я поднялся выше, немного попаркурил, и убил несколько рыцарей с огромными луками, после чего вышел к механизму. Этот механизм вел выше, и с его помощью я добрался до большого дворца, где меня и ждал Олдрик.

Сам же Олдрик был просто черной жижей, а верхней его частью был труп полубога.

Бой же с ним был не сказать что сложным, но и простым его тоже не назвать. Сам Олдрик был по сути живой мишенью, бить его можно было когда хочешь. Но вот и в ответ он довольно больно мог сделать. Особенно своим градом стрел, которых было просто огромное количество. Да и магией он также сильно доставал.

Однако я все равно с ним справился, но после его смерти и получения пепла повелителя и его души, меня резко куда-то телепортировало.

Но осмотревшись, я понял, что это замок Лотрика, и то место, где я победил танцовщицу холодной долины.

Что же, значит можно просто пойти дальше, не задерживаясь.

Поднявшись вверх по лестнице, я просто пошел вперед, по дороге убивая местных рыцарей, солдат и прочий сброд. Никаких проблем те мне доставить просто не могли.

Чуть дальше мне также встретились две виверны, которых я также спокойно убил, просто закидав пиромантией.

Ну а уже после них, я встретил даже сильного противника, которым были Доспехи Драконоборца. По сути это был огромный воин в доспехах с Щитом и топором в руке.

Победить его было не сложно, я даже сделал это без пиромантии, чисто своим двуручным мечом забив его до смерти.

Ну а дальше же я прошел через огромный архив до самого верха, где встретил уже принцев Лотриков.

Бой с ними был достаточно сложный, хотя меня все равно не покидало ощущение, будто я просто избиваю двух инвалидов.

Хотя по сути они и были инвалидами. Но при всем этом все равно превосходили по силе почти всех существ в этом мире. Довольно ироничная ситуация если честно.

Но ладно. Теперь мне осталось только положить пепел повелителей на троны и сразиться с «финальным боссом». Однако перед этим нужно отдать Хранительнице Огня глаза, чтобы она могла затушить пламя.

Ну и вместе с этим было бы неплохо просто побегать по этому миру, пособирать все интересные вещи и вместе с этим убить всех, кого можно.

Как минимум бутылочки с Этусом очень полезны и я бы собрал побольше, а они есть почти у всех разумных негорящих и им подобных.

В общем, я потратил еще примерно пару месяцев на то, чтобы украсть все, что можно и убить всех, кого нельзя.

Глаза я также вернул Хранительнице Огня и я даже не знаю, благодарна она мне за это или наоборот? Ну, мне это все равно не важно, ведь я ее собираюсь убить для своего плана.

Я также нашел себе красивую броню, которая раньше принадлежала Арториасу, великому рыцарю прошлого.

Ну и закончив со всем этим, я все же мог отправиться исполнять свой последний план. Все равно больше в этом мире мне делать нечего.

Положив пепел всех повелителей на их троны я подошел к костру и дотронулся до него, после чего меня перенесло в Печь Первого Пламени.

Именно здесь я должен буду сразиться с Душой Пепла и решить, что делать с этим миром. Впрочем, ничего хорошего с ним не будет, ведь решать это буду я.

Я увидел Душу Пепла и сразу же понял, что легким этот бой не будет. По чистой мощи он превосходил всех, с кем я до этого сражался. Вместе с этим он объединил в себе мастерство всех, кто до этого приносил себя в жертву пламени, и поэтому убить его оказалось еще сложнее.

Впрочем, в моих руках все еще есть пиромантия, которая по своей мощи намного сильнее, чем магия душ, изученная мной в другом мире.

Да и в принципе в данный момент пиромантия мое сильнейшее оружие. Хотя будь моя ментальная сила больше, я мог бы стать еще мощнее, но Хранительница Пламени просто не может усилить ее еще сильнее, да и душ для этого надо слишком уж много.

В любом случае, я взял меч в одну руку, на другую руку надел перчатку пироманта, и понесся в бой. Парируя удары противника двуручным мечом, я атаковал его пламенными шарами, змеями и струями, понемногу ослабляя и рая. Однако он все же был не так прост, как прошлые мои враги и мог игнорировать большую часть моих атак.

Наш бой длился около трех дней, после чего я все же смог окончательно его добить. Однако он просто встал и изменил свой стиль боя, наполнившись новыми силами.

Это уже начинало раздражать, но сдаваться было бы глупо, поэтому я продолжил сражение. В этот раз он был не так силен, и я смог добить его всего лишь за один день, но все равно сильно устал.

Но теперь... Пора бы начать финальную стадию.

Я призвал Хранительницу Пламени, и та сразу же начала тушить первое пламя, пока от него не остался лишь один маленький огонек. И именно в этот момент я и ударил ее...

Повалив на землю, я наступил на голову Хранительнице Огня и забрал затухающий уголек из ее рук.

После этого я осознал, насколько могущественную вещь сейчас держу в руках. Энергии в нем было огромное количество. И поэтому я сразу же решил сделать то, чего хотел с самого начала.

Я уже поглощал обычные угли, которые могли придать сил и немного повисить жизненную силу. Что же будет, если я поглощу этот уголь.

Я поднял этот уголь над своей головой и посмотрел в небеса, после чего начал его поглощать.

В мое тело вливалась невероятная мощь, которую мое тело просто не могло выдержать, уже начиная понемногу лопаться от мощи. Однако я все равно был невероятно рад. Подобное могущество опьяняло и я хотел только больше.

Но в итоге мое тело просто разорвало от невероятной мощи, отправив меня в новое перерождение.

...

Да уж, неловко вышло. Впрочем, я все равно усилил свою душу, да ментальную мощь. К тому же я забрал достаточно много артефактов и оружия из того мира, так что эту жизнь уже можно назвать крайне хорошей.

Даже интересно, а сколько в итоге я прожил в том мире? Все же тот мир был довольно особенным и было сложно понять, сколько точно времени прошло. Можно было только примерно по ощущениям понимать.

Общее время жизни – 27 лет. Условия сохранения таланта (Прожить более 10 лет) выполнены, и талант [Мастер холодного оружия - Фиолетовый] теперь вечно прикреплен к пользователю.

Выберите 1 талант.

[Порча - Фиолетовый] – вы станете распространять вокруг себя порчу, которая будет уродовать, убивать и вытягивать жизнь из всех вокруг, отдавая вам их силы. Невозможно контролировать.

[Безмолвный некромант - Фиолетовый] – вы обретете невероятную силу, вместе со способностями воскрешать мертвых. Однако ваша сила станет вашим проклятием, и вы не сможете даже говорить, ведь от любых ваших слов люди слабее вас будут просто умирать и превращаться в нежить.

[Герой - Фиолетовый] – вы станете истинным героем. Как и все герои, вы будете жить в славе, совершите множество подвигов, встретите невероятно красивых женщин, и в итоге умрете молодым.

[Апостол бога - Фиолетовый] – боги благословят вас. Вы не должны будете им служить и ваша воля никак не изменится, однако некоторые благословления несут не только плюсы, но и минусы.

[Сущность проклятого демона - Фиолетовый] – меняет расу на проклятого демона, даруя вечную продолжительность жизни, невероятный магический талант, возможность создавать адское пламя, силу призывать ад себе на помощь и способность говорить на любом языке, а также невероятную слабость к свету, святости и всему связанному с богом. Даже одна капля святой воды может вас убить.

[Темная сущность - Фиолетовый] – вы станете невероятно жестоким и начнете питаться негативными эмоциями других людей. Ваша сила увеличится во множество раз с помощью поглощения негативных эмоций, но вы больше никогда не сможете испытывать какие-либо положительные эмоции.

Удивительно, я прожил намного больше, чем думал. Но сейчас меня беспокоит не это, а мои таланты, которые если честно малость странные.

Почему все таланты фиолетовые? Чисто в теории это может быть от избытка энергии после поглощения первого пламени.

Однако какого хрена они все какие-то... плохие... Даже не знаю, как сказать...

Силу повысить с их помощью можно, но тут у всех считай есть целая куча негативных эффектов. Относительно нормальные тут только Герои и Апостол бога. Но даже они с подвохом.

Про героя есть строчка, что я умру молодым. Но молодость тоже понятие растяжимое, а если у меня вечная жизнь, то я считай всегда буду молодым. Но все равно как-то мутно, не хочется мне этого брать.

Апостол бога же просто дает мне бесплатное благословление, что уже довольно неплохо. Правда, тут могут варианты с благословление какого-то безумного бога, который просто даст мне какое-то благословление с негативными эффектами.

В общем, слишком большой фактор рандома в этом таланте. Да и что делать, если в мире просто нет богов?

Но в любом случае, именно Апостол Бога дает меньше всего негативных эффектов среди всех этих талантов, и поэтому.

Я выбираю [Апостол бога - Фиолетовый]. Вперед, в новый мир!

<http://tl.rulate.ru/book/115150/4487495>