

- Ну твою жешь мать – ругался я стоя напротив полностью окаменевшего тела циклопа – почему жизнь меня так не любит? Чем я ей не угодил?

- Тебе все возможные причины перечислить? – ухмыляясь, ответил мне Дарк.

- Заткнись, ты поддерживать меня должен, а не подкалывать – отчитал я Дарка.

- Егор ты уже два часа пытаешься достать мозг из этой полностью каменной статуи. Ты же уже должен был понять, что это бесполезно. Вместо того, чтобы надеяться на чудо, лучше бы подумал как нам отсюда свалить. Магический круг переноса всё ещё не работает!

Дарк конечно прав но всё же. После того как я очнулся, оказалось что всё тело “Отца” превратилось в камень. Мы столько сил потратили на его убийство, при этом сами чуть не подохли, а вместо награды в виде его мозга, я получил фиг без масла. Так мало того, что я не получил его мозг, так и магический круг переноса, что является единственным выходом отсюда, не работает. Есть вероятность, что он заряжался от магической силы циклопа, а после его смерти, вообще может не заработать. Если это так, то мы тут останемся навечно. Я то ладно, сдохну от старости, а вот для Дарка это просто ад. Он не подвержен старению, поэтому останется тут навечно.

Поковырявшись с окаменелостями циклопа ещё около часа, мы вернулись к магическому кругу. Как и ожидалось, он всё ещё не работает. Мы решили подождать пару дней, поэтому расселись неподалёку от него и уткнулись в свои статусы.

Имя – Егор Сорков

Уровень - 33

Раса – человек

Состояние – проклятый.

Специализация – демонический маг.

Виды магии:

Стихия осквернённой природы(4 уровень)

Призыв осквернённых существ (3 уровень)

Преобразование (тип химера)

Голод – сыт.

Магические круги – 2.

После сражения с циклопом “Отцом” в моём статусе произошли три изменения. Первое – это мой уровень, который поднялся до тридцать третьего. Довольно хорошая прибавка к уровню. Благодаря ей, теперь я могу начать создавать собственные заклинания, правда пока не знаю как.

Второе изменение – это уровень “осквернённой природы”. Он поднялся до четвёртого, что означает возможность создания ещё одного заклинания.

Третье изменение – это новая строка в самом статусе. Как я понял, она указывает количество заклинаний, что я могу создать.

- Дарк, раз мы тут застряли, то пока можно заняться созданием заклинаний – предложил я Дарку, но его ответ меня поразил.

- Так я уже закончил – спокойно ответил Дарк.

- В смысле уже закончил?

- Ты может забыл, но я когда то был сорокового уровня. Я ещё в те времена потратил очень много времени на создание своих заклинаний, которые в итоге утратил. Но хоть и прошло много времени, я ещё помню их, поэтому восстановил одно по памяти.

- И что это за заклинание? – решил я поинтересоваться.

- Шквал миазм. Это заклинание бьющее по области. С виду кажется, что я выпускаю облако пурпурного тумана, но на самом деле это рой очень маленьких паразитов. Они проникают в тело цели и начинают пожирать её внутренние органы. Желудка у этих паразитов нет, поэтому всё съеденное ими преобразовывается в магическую силу и передаётся мне. Как то так.

- Охренеть. Даже такое можно создать.

- Да. Создание заклинания в большей части зависит от твоего воображения. Конечно, везде есть ограничения, поэтому ты не сможешь создать заклинание, которое легко сотрёт тысячную армию. Но всё равно, пространства для творчества очень много. Поэтому дерзай.

- Сейчас посмотрим – проговорил я и принялся к созданию заклинания.

Подумав о магическом круге, он сам собой появился передо мной. Из себя он представлял просто поло прозрачный, тускло лазурный круг, на котором были надписи и цифры. Как я понял – это мои показатели.

Плотность магической силы – 52

Объём магической силы – 1109

Мои показатели подсвечивались чёрным светом, а показатель ниже подсвечивался красным.

Вместительность магического круга - 50(+)

- Дарк можешь доступно объяснить, что означают показатели в магическом круге?

- Да легко. Первым у тебя должен быть это – плотность магической силы. Эта строка показывает мощность твоей магии. У каждого мага она своя и может изменяться. Чем выше этот показатель, тем сильнее твои заклинания. Кстати сколько у тебя плотность магической силы?

- Пятьдесят два.

- Неплохо. Твоя плотность магической силы намного выше среднего. К слову у меня плотность семьдесят один.

- А какой у тебя сейчас уровень?

- Тридцать четвёртый. Плотность магической силы очень мало зависит от уровня. Да конечно она повышается, но по единичке за два уровня. Также при рождении у людей разные показатели магической плотности. Иногда рождаются дети, у которых магическая плотность равна пятнадцати. Таких людей называют гениями. Но у обычного мага, магическая плотность при рождении варьируется от одного до десяти. По статистике гильдии на тридцатом уровне минимальным показателем магической плотности является шестнадцать единиц. Таких магов называют бездарями или мошенниками.

- Что значит мошенник в этом мире?

- Мошенники – это люди поднявшие свой уровень с помощью других. Такие люди идут на задание гильдии с несколькими наёмниками или солдатами того же уровня что и он сам. После при обнаружении монстра мошенник ждёт пока его люди не доведут монстра до предсмертного состояния, а после просто добивает его. Мошенники поднимают уровень, при этом не сражаясь. Таких людей очень не любят в гильдии авантюристов.

- Понятно. Ты сказал, что моя плотность выше среднего. Но сколько плотности должен иметь маг, чтобы считаться середнячком?

- Обычно от тридцати до тридцати пяти единиц плотности. Кстати забыл упомянуть, что после тридцатого уровня, магическая плотность не растёт за его поднятие. Поэтому маги имеющие магическую плотность выше пятидесяти считаются очень талантливыми.

- Понятно, а люди с магической силой выше семидесяти? – якобы невзначай спросил я Дарка.

- Ооо таких считают элитой. Многие аристократы будут глотки друг другу рвать чтобы заполучить себе такого в личное пользование – Дарк расхваливал таких магов изо всех сил, пока до него не дошло, что он расхваливает сам себя. Ну да, сам себя не похвалишь, ни кто не похвалит.

- Ладно, про магическую плотность я понял, давай дальше.

- Так теперь объём магической силы. Думаю это и так понятно. Чем больше у тебя объём, тем больше ты используешь заклинаний во время сражения.

- Да это понятно.

- Так, а вот про следующий показатель я не уверен, что смогу нормально объяснить. В общем, каждый магический круг имеет определённую вместительность магии, которая равна пятидесяти. Вместительность можно увеличить, если соединить два магических круга в один. Тогда и вместительность суммируется. Каждый элемент создаваемого заклинания будет заполнять вместительность магического круга. Это сложно объяснить, но легко понимается на практике. Тебе лучше самому попробовать это сделать.

- Ладно, но с чего мне начать создание заклинания.

- Представь заклинание в уме. Полностью представь, как оно будет действовать и активироваться. Сначала реши, какому типу будет принадлежать это заклинание. К примеру есть три основных типа. Это точно ударное заклинание – по типу твоего “корневого змея”. Также защитное заклинание и заклинание бьющее по площади. Как решишь, придумай, как оно будет выглядеть и действовать.

Преподаватель из Дарка никудышный. Ладно большую часть я более менее понял. Нужно решить к какому типу моё заклинание будет принадлежать. Судя по моему опыту, заклинание бьющее по площади будет затрачивать много магической силы. Но если подумать из заклинаний бьющих по площади у меня только одно, и то продвинутого уровня. Конечно у меня также дефицит с защитными заклинаниями, но “покров энта” не плох, поэтому не буду создавать защитное заклинание. Точно ударное заклинание это хорошо – но мой “корневой змей”, пока не плохо справляется. Поэтому я всё же остановлюсь на заклинание бьющим по площади. Осталось только придумать, каким оно будет.

Первой идеей было заклинание, атакующее множественными корневыми змеями, но в итоге получилась та же самая “корневая система”. Нет смысла создавать заклинание, копирующее уже имеющееся. Следом я подумал о заклинании массового сдерживания. У меня есть заклинание “корневые путы”. Я подумал размножить его и сдерживать сразу несколько целей. Идея не плохая, но не слишком эффективная, особенно если у противников будут иметься дальнобойные атаки. Поэтому и от этой идеи я отказался. В итоге на размышления у меня ушло очень много времени.

На четвёртый час мне вспомнилось заклинание одного моего противника, что использовал ледяную магию. Когда мы сражались в подземелье, выродок использовал заклинание, что одновременно било по площади и в тоже время защищало его. Если память мне не изменяет, оно называлось “кольцо холода”. Он создавал вокруг себя волну ледяных игл, что исходила от него. Оно одновременно и атаковало нас и не давало приблизиться к нему. Можно попробовать создать свою интерпретацию этого заклинания.

В голове я представил, как вокруг моего тела вырываются корни в форме шипов. Для начала зона поражения составляет три метра. Отчётливо представив это, я перенёс изображение на магический круг. На нём появилась 3D модель того, как оно будет выглядеть. Я стою в центре, а вокруг меня на три метра торчат острые корни. Их высота ровно два метра. На показателе загрузки магического круга появилась новая информация.

Вместительность магического круга 27/50.(+)

Больше половины вместительности круга заняла начальная форма заклинания.

- Всё я придумал заклинание. Вместительность забила на двадцать семь. Что дальше? – спросил я своего невероятно профессионального преподавателя Дарка.

- Дальше ты можешь его улучшить. К примеру, добавить эффекты из других заклинаний, или понизить количество магической силы на его использование. Можешь также поэкспериментировать с другими параметрами, такими как дальность действия и тому подобное.

- Сейчас попробую – я снова погрузился в создание заклинания.

Для начала я поднял длину шипов. Теперь над землёй они возвышаются на четыре метра. Каждый метр добавил по одной единице к загрузке. Также увеличил радиус поражения с трёх метров до пяти. Это добавило ещё шесть единиц загрузки. Понижение затрат магической силы на десять процентов забрало ещё пять единиц загрузки. И того:

Вместительность магического круга – 40/50(+).

- Дарк насколько ты забил вместительность своего круга?

- Девяносто семь – спокойно ответил Дарк.

- Сколько? Ты два круга объединил?

- Да. Мне не обязательно иметь большое количество заклинаний, если они будут слабыми и малоэффективными. Вместо этого я создал “шквал миазм”. Если паразиты попадут внутрь цели, то без сильного мага – целителя в команде, поражённый обречён.

А он прав. Что-то я слишком часто с ним начинаю соглашаться. Хотя я и часто говорю что он бесполезный и тому подобное, но на самом деле я так не считаю. Он очень хороший маг, особенно в бою. На него можно положиться, поэтому я и в этот раз с ним соглашусь. Вернувшись к созданию заклинания, я объединил два магических круга в один.

Вместительность магического круга 40/100.

Теперь мне нужно как можно лучше модернизировать моё новое заклинание. Для начала я представил, что корни усилятся скверной, но не чего не произошло. Загруженность осталась в том же состоянии. Видимо урон скверной изначально входил в заклинание. Это логично, так как вся моя магия использует скверну.

Дальше я подумал с каким заклинанием стоит соединить это. Первой идеей было добавить на корни заклинание “кислотной сорняк”. По моей задумке, при активации заклинания, на корнях будут появляться кислотные сорняки, и начнут атаковать противников. Я сразу же попытался это реализовать. Но вот только организовалась проблемка. За каждый кислотный сорняк, что появится на корнях, загруженность наполняется на десять единиц. В итоге я смогу призвать лишь шесть сорняков. А также у меня появляется подозрение, что это заклинание начнёт тратить магической силы, больше чем продвинутая магия. Пришлось всё отменить.

Следующая идея оказалась в разы лучше предыдущей. К своему создаваемому заклинанию, я добавил эффект “ослабляющей шипастой лозы”. Это увеличило загруженность круга с сорока до шестидесяти семи единиц. Много конечно, но теперь если кто-то поранится об эти корни, он также получит эффект ослабления, а вскоре и потери сознания. Этот эффект точно стоит всей этой загруженности на магический круг.

Пока я совмещал два заклинания, мне пришла в голову ещё одна идея. Я решил немного изменить основу заклинания. Я добавил элемент хаотичной атаки, а также добавил гибкости и дополнительные отростки на корнях. Сейчас объясню. В изначальном виде, корни должны появляться вокруг меня в установленном расположении. То есть сколько бы я не использовал заклинание, расположение появляющихся корней не изменится. Теперь же корни будут появляться хаотично, поэтому ни кто не сможет предсказать, где появится корень, а где нет.

Также теперь корни не будут расти чисто вверх. Теперь они будут изгибаться также в хаотичном порядке. Некоторые корни будут расти вверх, некоторые под наклоном и так далее. Также от каждого корня будут отрастать метровые заострённые ростки, создавая визуал веток. Теперь среди корней практически не будет пустого пространства.

Спустя немного времени, я также решил добавить к корням шипы, что находятся на “ослабляющей шипастой лозе”. Если даже корни не поразят цель, то поцарапают шипами и отравят. Это идеальная по моему мнению комбинация. Просто нужно подпустить противника поближе, а после активировать это заклинание. В итоге я не слабо загрузил магический круг.

Вместительность магического круга 92/100.

У меня осталось совсем мало места в круге, но я уже решил как воспользуюсь оставшимся местом. Первым делом я снизил затраты магической силы ещё на десять процентов, а после увеличил дальность поражения ещё на метр. Тем самым полностью забив вместительность магического круга.

- Всё я закончил! – гордо заявил я Дарку спустя шесть часов от начала создания заклинания.

- Отлично, теперь дай ему название. Без него заклинание не будет закончено.

- Понял.

Я сразу же попытался дать название заклинанию. Мне не хотелось напрягаться, поэтому я дал ему название “корневой лес”. Вот только название не было принято. Я спросил об этом Дарка. Он сказал, что заклинание не принимает это название, так как уже существует другое заклинание с таким же названием. Поэтому названием моего заклинания стало “осквернённый лес”.

- Покажешь мне его? – спросил меня Дарк.

- Да – ответил я. Мне и самому хочется его проверить.

Для теста заклинания мы вернулись к окаменелому “Отцу”. Встав подальше от него, чтобы в полной мере оценить своё заклинание. Встав на нужное расстояние, я активировал “осквернённый лес”. Мгновенно из под земли вырвалось огромное количество корней. За всем действием я наблюдал через тень, что летала под потолком. Зрелище потрясающее. Корни меньше чем за секунду покрыли всё вокруг меня в радиусе шести метров. Также высота корней достигла четырёх метров. Очень и очень неплохо. Отменив заклинание, я подошёл к Дарку.

- Как тебе? – спросил я своего товарища.

- Неплохо. У этого заклинания есть скрытые эффекты?

- Возможно, перечисли, что ты заметил.

- Ну во первых это скверна на корнях. Она увеличивает поражающую способность заклинания.

Также я видел шипы на корнях, которые также должны наносить урон противнику. Плюс это заклинание не позволяет кому либо приблизиться к тебе. Зная тебя, корни скорее всего появляются в хаотичном расположении, чтобы нельзя было заранее предсказать их расположение. Я прав?

- Да. Есть ещё что добавить?

- Нет, это всё что я заметил.

- Ну в принципе ты не заметил только один эффект. При ранении в тело противника попадёт яд, точно такой же как на моей "ослабляющей шипастой лозе".

- Круто. Даже если противник не получит серьёзных ран, в его тело попадёт яд и скверна. Очень круто. Сразу видно, тебя учил я.

- Да да дааа – с сарказмом произнёс я.

Пока мы стояли и обсуждали моё заклинание, я отчётливо расслышал шаги позади нас. Спустя несколько минут из туннеля показался человек. Он аккуратно передвигался по туннелю, скрываясь в тени. Одет он был в полностью чёрный, тканевый костюм. Увидев нас, он прекратил скрываться и вышел из тоннеля.

- Вы Егор и Даркнелиус? – спросил человек одетый как ниндзя.

- Да – спокойно ответил я. Блин хорошо что Дарк всё это время ходил надев медальон, что предаёт ему человеческую форму.

- Отлично – после этого ниндзя достал какой то камень из кармана и начал разговаривать с ним – приём, я нашёл Егора и Даркнелиуса. Они живы и не ранены. Прошу поскорее обеспечить нам путь для возвращения.

После окончания доклада ниндзя убрал камень обратно в карман и обратился к нам.

- Здравствуйте, меня зовут Барбен, я один из поискового отряда, что выслали на ваши поиски – проговорил ниндзя.

- А почему нас начали искать? – спросил я.

- Вся окаменевшая местность вновь стала нормальной. Нам доложили, что сюда направились двое авантюристов, и они до сих пор не вернулись. Мы предположили, что это вы смогли найти источник этой аномалии. Но вы так и не вернулись, поэтому на ваши поиски отправили нас.

- Понятно, значит, вы вытащите нас отсюда? – спросил Дарк.

- Да, через пару часов, вы уже будете спокойно выпивать в здании гильдии.

- Ну слава богу – тяжело выдохнув ответил я. Правда моя паранойя как всегда опасалась, что это окажется подставой. Но как вскоре оказалось, она снова не права.

<http://tl.rulate.ru/book/18608/511886>