Бежать под усилением было сложно, не хватало ловкости для таких перемещений. А вот семиметровые шаги радовали, я передвигался почти в два раза быстрее, чем раньше. Вокруг летали пять фонариков, они привлекали только летающих демонов. Так что мой рацион сильно расширился за счет вырезок из мантикор и всякой нечисти. Самый сильный враг был сто семьдесят третьего уровня, та самая мантикора. Убивал ее я долго, только магией, все время убегая от нее, а вот она убежать не смогла. Я догнал ее и вдоволь поиздевался над трупом.

Все печати демонологов, некромантов и магов крови писались одними символами. Всего их двадцать три. Полагаю это и есть алфавит истинных магов. Все три направления подпадали под ритуальную магию. Мне хотелось узнать, могу ли я провести ритуал поднятия мантикоры. И у меня получилось.

Некромантия +1

Ритуальная магия +1

Магия крови +1

Начертил пентаграмму поднятия нежити ее же кровью. Хорошо хоть боги не видят, а то наверно карму бы подпортили. Поднять-то я ее поднял, а вот убить мантикору стало намного сложнее. Она стала медленнее, но ее сила и выносливость резко возросли. Пришлось закидать камнями, заодно прокачать магию земли. Посмертные травмы были очень серьезными, так что при повторном поднятии на ней висела куча дебафов. И снова использовал, но опыта это не дало. Значит, я могу качаться только по одному разу.

Весь день бежал по полям пепла под усилением. Как только появлялся враг, переходил к тренировке магии, потом к тренировке ритуальной магии, потом к некромантии, потом возвращался к обычной магии. Безотходное производство! Оказывается, если магическим путем сжигаешь остатки тела, качается магия огня. Круто! В обычных условиях труп исчезает через час.

Параметр скорости рос очень быстро, усиление выводило организм далеко за его пределы. Атлетизм тоже очень быстро рос. Я передвигался зигзагом: оказывается, ловкость от этого качается куда быстрее. Порой попадалось по два летающих противника, и такая манера бега сильно облегчала бой. Сбить одного, потом другого и добить обоих магией. Потом некромантия. Занятия темной магией бывают веселыми! Особенно, если ты в Аду. Особенно, если делать нечего.

Две недели я бежал на пределе своих возможностей, убивая все, что клюнуло на свет фонарика. А потом издевался над телами несчастных и снова их убивал. И только после этого жертва находила покой. Ритуальная магия подразумевает проведение церемонии, тем самым усиливая эффект. Некромантия может твориться и без рисования печатей. У некромантов есть заклинания подъема или специальные кинжалы. Вот один из них я и решил сделать.

Если предмет разрушается, от него остаются кусочки материала, из которого он был изготовлен. Это я обнаружил, когда качал сопротивление огню. Сейчас у меня нет возможности что-либо ковать. А вот расплавить металл и придать ему определенную форму можно. Телекинез способен принимать форму плоскости, чем я и воспользовался, расплавляя кусочки металла, а потом придавая им форму лезвия.

Кинжал из линприна.

Кинжал создан человеком в походных условиях, вообще без инструментов. Будет удивительно,

если им смогут кого-то убить.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

А я на многое и не претендую. Мне нужен был клинок. Нанесем нужные руны и активируем их маной.

Ритуальный кинжал из линприна.

На кинжал нанесены руны поднятия мертвого.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

За это надругательство над кузнечным искусством мне дали по 1 к профессии кузнеца и магии крови. Зато теперь у меня есть кинжал для поднятия мертвого. Как только достигну предела в некромантии, смогу поднимать мертвецов одним ударом по трупу. Я уже близок к тому, чтобы достичь конечной точки своего забега. Дня через три буду в том месте, где я начинал.

Три дня спустя...

Поля пепла уже начали надоедать. Оказывается, однотипные заклинания можно объединять в одно для усиления атакующего эффекта. Сила, излучаемая им, чувствовалась даже без магозрения. Узнать наносимый урон не получалось, но он точно меньше, чем от восьми одиночных заклинаний, зато наносится единовременно. Хороший способ пробить противника с повышенным сопротивлением. Сегодня смогу взять девятый поток сознания и достигну 80% демонификации. При усилении тела кожа становится смуглой.

Демонификация: 80%

Ваша душа привязана к этому миру. Ваша плоть перестраивается под структуру мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: девятый поток сознания.

Теперь вы можете думать и делать девять дел сразу.

Внимание: В случае принятия способности, будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах отдельного потока сознания

Принять Да / Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Пятая ступень.

Вы можете усилить пять частей тела на 80%. При использовании способности будет расходоваться здоровье и выносливость в равном количестве.

Конечно, я беру новый поток. Уж насколько это упрощает бой, и говорить не стоит. Одержимость - это нечто: я бегаю со скоростью примерно десять метров в секунду, прыгаю в высоту на пятнадцать метров, а с разбега - на все сорок метров. Дух захватывает! Никто не может меня догнать.

Я уже три месяца как в аду. И узнал очень многое! Хочется увидеть отца, поесть маминой ухи и рыбного пирога. Посидеть у костра на заднем дворе. Но мне нужно двигаться в глубину первого круга Ада. Где-то там - спуск вниз. Там же находятся крепости местного правителя домена. Там будет много разумных демонов, намного сильнее той мелочи, что встречается на полях пепла.

Развивать профессии нет смысла, а вот добить магические навыки надо. Скрытность мне понадобится обязательно, так что ее надо прокачать до предела, иначе не смогу пройти дальше первого патруля. До полной демонификации еще двадцать дней. За это время надо сделать все, что нужно и отправляться в путь.

Даже в Аду можно устроить персональный Ад для демонов. Мне нужно прокачать магию духа.

Заклинание: Оглушение

Описание: Оглушает жертву с низким ментальным сопротивлением. Параметр интеллекта влияет на вероятность оглушения.

Воздействие: оглушение на 3 секунды.

Мана: 10 ед.

На данный момент я оглушил четырех импов, не давая им приблизиться. Одного импа нещадно избивал и лечил. Так продолжалось двенадцать часов подряд. Даже у меня есть совесть. Они умерли быстро, а я нашел новых и продолжил.

Сейчас времени на игру стало больше. Я сдал все экзамены за этот год. Драк не было, так что я имел в своем распоряжении шестнадцать часов.

Через неделю я постоянно оглушал по шесть импов, стоя за их спинами в скрытности. Девятый имп появлялся каждые три минуты. Легкая смерть, поднятие, снова смерть, сожжение. Следующий! Было немного жалко выкидывать простые вещи без бонусов к характеристикам. Приходилось их разрушать и забирать металл, так как собираемый лут весил меньше. В рюкзак мог вместить еще сто килограмм. А мне еще девять кругов ада пройти надо. Вот и приходилось разрушать дешевые предметы.

О, а вот и следующий имп!

Скрытность качалась быстро, я оставался невидимым для шести импов, при этом постоянно убивая вновь появившихся. Вся земля вокруг была вымазана кровью, ее я использовал для ритуала поднятия мертвых. Она не горела, просто исчезала примерно через сутки. Приходилось смещаться все дальше и дальше, постоянно меня импов. Появилась привычка двигаться в скрытности. Однако, даже так я мог двигаться со скоростью пять метров в секунду. Прокачка скорости была хорошей идеей.

Вот и прошли три недели.

Демонификация: 100%

Ваше ментальное и физическое тело полностью приспособились к структуре мирового порядка.

Разблокирована пассивная способность: Одиннадцатый поток сознания.

Ваши способности в разветвлении потоков сознания достигли предела.

Внимание: В случае принятия способности будет списано по 100 единиц интеллекта и мудрости для создания в вашем ментальном теле и энергоканалах отдельного потока сознания

Принять Да / Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Полное слияние.

Доступен выбор лика демона. Демоны получают свою внешность на основании того как вели себя при жизни. При использовании здоровье больше не тратится.

При полном слиянии и усилении всего тела кожа становилась пепельно-белой, а вместо лица появлялась костяная маска с едва видимым носом, безо рта и лишь с небольшими прорезями для глаз. Дышать я как -то мог, но вот чувствовал себя жутко. Не было ни подгузника, ни волос, ногтей, половых признаков, уши едва оттопырены и тоже под белесой пленкой. Я весь был в ней. И только руки в крови. Я сжал кулак, я хорошо запомнил это ощущение: рука, как будто в перчатке. Глаз импа и одиннадцать потоков сознания были вполне подходящими для этого облика. А без него немного сложно, голова была привычно напряжена, не было той легкости, что появлялась в этом обличье. Привычное усиление все также делало кожу темнее. Жаль, зеркала нет, выгляжу наверно пугающе.

Еще пять дней ушло на то, чтобы поднять интеллект и мудрость до ста. Импы героически защищались, но ничего противопоставить не могли. А я качал кузнечное дело, делая метальные колышки. Без инструментов я ничего не могу сделать, а так хоть что-то будет. Все колышки сделал ритуальными. Мне все равно, как убивать, лишь бы эффективно. С некоторых уничтоженных колец выпадали драгоценные камни. Я их просто заталкивал в раскаленные колышки. Как только один остывал, наносил руну разрыва своей кровью. Второй десяток колышков сделал вампирами. И еще два десятка лечебных. Один убивает, второй пьет здоровье в пользу хозяина, третий лечит. Один из ритуалов магии крови был на частичном объединении жертвы и мага. Маг подлечивает жертву, тем самым продлевая ее страдания, при этом отдает ману и берет взамен здоровье. В книге рекомендовали использовать кинжалы, но я не смогу их сделать. Вот теперь спускаться вниз. По пути должна встретиться крепость местного правителя. Она то и создает ауру, на которую теперь я не обращаю внимания, но около крепости ее сила должна увеличиться. Вот для таких моментов я готовил колышки.

Восемнадцать часов бега в скрыте в сторону центра круга ада дали много интересной информации. Чем ближе я подбегал, тем сильнее становилась аура. Это говорило о том, что я двигаюсь в нужном направлении. Монстры тоже начали расти в уровнях. Чем дальше бежал, тем выше был средний уровень у мобов. Начали встречаться адские черви. У одной огромной воронки в песке их было особенно много. Устроился на одной из скал поблизости, мне нужно понять является ли она спуском вниз.

Получен урон: 1500 ед. (Игнорирование: 934 ед.)

1367/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,01%

Игнорирование физического урона до 968 ед/сек

Увеличенный урон от ауры боли страданий я получаю последние два часа, а это значит, что я двигаюсь в правильном направлении, и где-то дальше должна быть крепость. Залез в

расщелину на скале, там был один удобный выступ. Забрался на него и почувствовал: что-то здесь не так. А удар в лицо дал понять, что именно.

Демоны, Песчаный крас-разведчик, 214 уровня.

От удара я уклонился, а крас через 10 секунд был мертв. Я понял, что надо качать восприятие. Ведь он стоял тут, а я его не заметил. А еще у этого гада был естественный камуфляж: он менял окрас, подстраиваясь под окружающую среду. Мы углубились в расщелину, и меня не заметили, а колышек в его горле краса не дал ему поднять тревогу.

В прошлый раз прокачал восприятие на этих самых Адских червях. Вот и сейчас этим займусь, заодно займусь сопротивлением. Черви вылезали из этой воротки и расползались по округе. Вот еще один вылез, а его прирезал очередной крас. Видимо они тоже охотятся или у них тут холодная война. Одного, увлекшегося жертвой, съел другой червь, подкравшийся сзади. Пара секунд и краса нет, только два счастливых червя ползут себе дальше. Через некоторое время пришел целый отряд красов. Черви съели пол отряда, остальные убежали на скалы. Как только приспособился к ауре и поднял восприятие до сотни, побежал дальше. Это точно не крепость, это скорее гнездо червей.

Получен урон: 2500 ед. (Игнорирование: 1534 ед.)

1077/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,01%

Игнорирование физического урона до 1592 ед/сек

Стоило пробежать немного - и такой результат, видимо я недалеко от крепости, раз такой скачок урона от ауры. Надо пройти подальше и качать сопротивление.

Через час нашел нужный мне урон и залез в укромное место. И нарвался на помесь крота и человека. Было жутко, когда он вылез прямо подо мной. С него лутом выпала лопата. Отдал должное парню: закопал его же лопатой.

Получен урон: 4500 ед. (Игнорирование: 1592 ед.)

125/2000 ед.

Сопротивление физическому урону + 0,02%

Игнорирование физического урона до 1677 ед/сек

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 1071 ед/сек.

Жутко, однако. Ведь еще немного и весь труд последних четырех месяцев пропадет. Заметил одну закономерность: при росте живучести, чем больше требуется восстановить здоровья, тем быстрее прокачивается характеристика. Аналогичное было и с сопротивлением: чем сильнее тебя пробивает, тем быстрее оно прокачивается.

Вдали виднелась огромная крепость с двумя башнями. Над ней, на отдельном островке, парил кристалл. От него отходили видимые даже простым глазом волны красного цвета. По карте до центра круга мне еще не меньше суток бега. А значит тут крепости стоят в два кольца или в

центре -есть еще одна крепость.

Три дня сидел, прокачивая сопротивление. Кроты надоели до ужаса. Они все время вылезали под ногами. Я уже целое кладбище для них сделал. Восприятие прокачалось до ста сорока. Начал видеть мир более детально: с большого расстояния мог рассмотреть во всех деталях карликовое деревце или травку. Настала пора приблизиться к крепости.

Как только прошел патрульный отряд, я пошел следом. Демоны до ужаса болтливы - узнал столько новых слов, новостей и просто полезной информации. Сейчас я находился в домене Латимина, и крепость принадлежит ему. Красы-разведчики относятся к соседнему домену Овидия. Мелкие конфликты в виде набегов считаются нормой и позволяют прокачиваться. Сильнейшие демоны отправляются служить на нижние круги ада. В центре девятого круга стоит крепость Фалеса. Именно туда мне и надо.

Пройти получилось около километра.

Получен урон: 8500 ед. (Игнорирование: 6592 ед.)

225/2000 ед.

Неделя ушла на то, чтобы подойти к крепости. Я осуществил задуманное в одной пещерке, где меня никто не видел. Вход был закрыт шипастым кустом, и это сильно помогало. Две горгульи, заметив меня, спустились вниз. Уже оглушенных я дотащил их до пещеры. Она была интересна тем, что выход из нее был в озеро с лавой, и жар тут стоял чудовищный. Взяв кровь у горгулий, нарисовал пентаграммы и поместил их в печати. Кольями лечения и вампиризма прибил к земле. Важно, чтобы они оставались в пентаграмме.

Получен урон: 86300 ед. (Игнорирование: 63 722 ед.)

12422/35000 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63998 ед/сек

Одно малое исцеление восстанавливает по 6060 единиц, девять потоков лечат по 54540 единиц здоровья. Я получаю по 22538 урона огнем. Оставшиеся два потока использую для того, чтобы постоянно оглушать горгулий.

Вспомнился наш последний разговор с "психологом": после длительного монолога о том, что мне надо больше общаться со сверстниками, я узнал, что она может просматривать мои записи игры. Элиза знает, что я, в какой-то жуткой локации и что постоянно причиняю себе боль. Говоря об отклонениях, связанных с мазохизмом, она делала очень серьезное лицо. Я долго смеялся, а она стала еще серьезней. Если бы она видела, что я сделал с горгульями или мои первые опыты в некромантии, она бы сказала, что у меня проявляются склонности садизму. Уже два месяца она меня не трогает, и Ваалси меня не наказывает, чему я очень рад.

Я намеренно не использовал облик демона, потому что мне нужно было уметь работать со всеми потоками сознания в обычном виде. Буду адаптироваться к такому режиму.

Вот уже неделю я ищу, кем можно заметить горгулий. Они слишком слабые: при их 144 уровне всего по 17500 жизней. Сопротивление физическому урону достигло 6,12 %, и я могу игнорировать до 10752. С огнем все просто прекрасно - 23,19 % (игнорирование урона до 163

792 ед/сек). Предполагаю, что около крепости урон от ауры достигает 50000.

Решение нашлось неожиданно в виде двух отрядов и того самого Харола.

- А вот и наш нарушитель! Сам сдашься или мы силой возьмем?

Они напомнили детдомовцев. Тоже любят все решать силой, но мне нужны были жертвы, а я как раз зашел в игру. И это значит, у меня есть много времени для прокачки.

- В последнее время кто-то убивает нас. Говори где твои дружки. Скажешь и умрешь быстро...

А дальше был пятиминутный бой. Мое усиление, магию и огромную скорость ничто не могло остановить. Мне нужны были трое - два командира-горгульи и Харон, которому я сразу перебил крылья. На всякий случай оставил одного Адского плакальщика. Постоянно оглушал четверых, лечил себя, атаковал магией и колышками разрыва. Это было хороший бой для проверки моих умений. Я выжил, убил всех лишних, собрал лут, а тела сжёг.

Тащил четыре туши, периодически затирая следы, убивал тех, кто заметил и снова убирать следы. Все-таки четверо, это слишком, но как говорил Гальбоа: "Своя ноша не тянет".

А дальше был двухсуточное шоу боли, не для меня конечно, для пленных. Плакальщика я убил, а горгулий и Харона использовал. Двое 214 уровня и Харона 250 уровня.

Получен урон: 193 216 ед. (Игнорирование: 163 792 ед.)

12422/82720 ед.

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 164 851 ед/сек.

В этот раз я не стал держать горгулий оглушенными, только Харона. Они стоически переносили боль, прямо как я. Сейчас я получаю 29457 единиц урона и могу вылечить 60600. Нужен был определенный запас на случай проблем или если отвлекусь. А демоны оказались очень болтливы. За те двое суток, что мы провели вместе, я узнал много нового и пополнил знания демонического языка. Через пятьдесят часов меня выкинуло из игры принудительно. В последнюю минуту я успел убить троицу и спрятаться поглубже в пещере.

Оказывается, в капсуле есть ограничение на количество часов в игре. У нас оно стоит на отметке в 50. После этого я спал 18 часов, проснулся очень голодным и потому, сначала поел и только после этого зашел в игру.

Как только я вышел, сразу понял, что меня ищут отряды. В небе повсюду летали демоны. По земле бегали ищейки. С одной я столкнулся у выхода из пещеры. Ее тело просто скинул в лаву. Я не знал, какой урон наносила аура боли, поэтому пришлось обходить крепость по большому кругу. А вот в центре у крепости пришлось сильно замедлиться. Я был прав, предполагая, что аура боли здесь будет особенно сильной. Десять дней я повышал сопротивляемость, подходя все ближе и ближе. Аура наносила 70000 урона, из которых 40% составляли ментальный ущерб, остальное приходилось на физический. Ад - страшное место, если у них тут просто аура такая. Какова же сила местных боссов?

Я снова достиг предела эффективности, теперь это был не объем здоровья, а количество здоровья, который я могу восстановить за секунду - всего шестьдесят тысяч единиц. В случае с

огнем это стало понятно очень быстро. У этой крепости не было места, где можно было бы длительное время сидеть и прокачивать сопротивляемость. Приходилось идти на всякие хитрости. Аура не разрушала предметы, так что я был в доспехе и весь увешан бижутерией. Даже при наличии штрафа за использование предметов не по уровню я смог утроить выносливость. Только благодаря этому смог пробраться до ямы.

Яма - это слишком мягко сказано. Это была огромная дыра! Сюда бы влез весь Имир с окрестными землями. Дальний конец едва виден. Неужели я добрался сюда? Не верится. Нет, прыгать я не буду, надо медленно спускаться, но сначала.

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.

Уровень: 0.

Опыт: 0/100 (до следующего уровня - 100).

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики:

Сила:200

Ловкость: 200

Выносливость: 200

Интеллект: 200

Мудрость: 200

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 200

Атлетизм: 200

Дух: 200

Живучесть: 200

Вторичные показатели:

физический урон: 100 (сила/2, но не менее 1)

грузоподъемность: 500 кг (сила х 10/4)

Мана: 2000 (мудрость х 10)

Здоровье (жизнь): 2000 (выносливость х 10)

Запас сил: 2000 (выносливость х 10)

Восстановление запаса здоровья: 2000 ед/мин (живучесть х 10)

Восстановление запаса маны: 2000 ед/мин (дух х 10)

Восстановление запаса сил: 2000 ед/мин (атлетизм х 10)

Скорость бега: 76 км/ч (1 + скорость/10)

Защита: 1

Сопротивляемость:

Физическому урону: 10,01% (Игнорирование урона: до 45 077 ед/сек)

Ядам: 1,27% (Игнорирование урона: до 211 ед/сек)

Ментальному урону: 8,69% (Игнорирование урона: до 26700 ед/сек)

Огню: 26,21 % (Игнорирование урона: до 280 515 ед/сек)

Навыки:

Кулинария:25

Установка и обезвреживание ловушек:19

Стрельба из лука: 2

Плавание: 4

Задержка дыхания: 5

Скрытность: 250

Магия жизни: 250

Магия духа: 250

Магия пространства: 250

Магия земли: 250

Магия воды: 250

Магия огня: 250

Магия воздуха: 250

Магия света: 250

Магия тьмы: 250

Медитация: 250

Рукопашный бой: 92

Восприятие: 166

Некромантия: 250

Магия крови: 250

Ритуальная магия: 250

Профессии:

Травник: 2

Рыбак: 16

Портной: 23

Кузнец: 8

Плотник: 16

Способности:

Глаз импа

Одиннадцать потока сознания.

Одержимость демоном. Полное слияние.

Дары

Отложенная встреча.

Цифры, конечно, радуют. Не зря я столько мучился эти пять месяцев. Сколько же я потрачу на оставшиеся восемь кругов? Или эта яма сквозная? С такими мыслями я и полез. Удивительно чувство испытываешь, спускаясь в бездонную яму, как будто подписываешь себе смертный приговор и сам же голову отрубаешь. Посетила глупая мысль: прыгнуть вниз с усилением и узнать, выживу ли при таком прыжке. Толпа мурашек, пробегающих через мою спину, подсказала, что идея глупая, я был склонен с ними согласиться, и продолжил свой спуск. Стало действительно страшно, когда фонарики начали пропадать. Нет, я не их отпускал, они просто растаяли внизу, в двух метрах подо мной. Я так испугался, что отпустил руки и упал во тьму.

Удивление быстро прошло. Сразу после приземления на ноги, пришлось уклоняться от удара. Какая-то голая девушка с кнутом говорила что-то на демоническом языке. Кто к нам с кнутом придет - тот от него и погибнет.

Демоны, Пыльный суккуб, 177 уровень.

Убить противника, который ничего не смыслит в тактике боя, было просто. С горгульями было сложнее. А вот теперь я смог понять, что она говорила.

- Пора наказать плохого мальчика! Встань на колени, я тебя отшлепаю.

Хм, я ведь ей ничего сделал. За что меня пороть? Ну да ладно, а вот кнут я забрал. Редкие предметы пока не разрушаю, для них есть место.

Сначала подумал, что снова попал на первый круг ада, но ошибся.

Текущая локация: 2-ый круг ада. Похоть.

Скальная пустошь.

Наверное, будь я взрослым, меня бы эта девушка и в правду отшлепала, и я был бы рад умереть. Не на того напала! У меня к девушкам особое отношение, заключенное в желании убить их всех!

Только сейчас заметил закономерность: большинство демонов не используют броню и лишь единицы используют оружие. Какие-то они неправильные.

Дальше был забег, осложненный ураганным ветром. Иногда сила ветра была такой, что поднимала мое тело в воздух и бросала его о скалы. Урона я не получал: сопротивление любому физическому урону было достаточно высоким. Чем дальше я пробирался к центру, тем сильнее был ветер. Порой казалось, что тело режут лезвия ветра, или тебя хватают веревкой и кидают о камень. Тут точно не получится качаться. Вопрос в том, как пройти между теми двумя ураганами. При осмотре со скалы стало ясно, что это кольцо крепостей и каждая окружена ураганом. Вспомнились горгульи с их полетом - тут небо было свободно. По земле гуляли голые или полуголые женщины. Ходили инкубы с длинной тазобедренной повязкой, достававшей почти до земли. Они двигались очень плавно и грациозно. Самые сильные из них были 202 уровня. Ветер гулял только внизу, облака летели очень медленно. К крепости вели дороги, которые в момент прохода патруля покрывались силовым барьером. Конечно, можно попытаться пройти под скрытом за патрулем, но кто даст гарантию, что у них нет какого-нибудь Харола, который чует любые магические колебания. Горгульи были очень болтливы, так что я узнал, как меня нашли: Харол был стражем и мог обнаружить любые магические изменения в большой области.

Идея была конечно глупой, но попробовать хотелось. Я начал шить себе крылья. Сломал все тканные и кожаные предметы, потом сшил выпавшие лоскутки ткани и кожу. С горгулий выпадали костяные крылья, вот на них и нашивал. Получилась конструкция весом в 75 килограмм.

Обшитые крылья горгульи.

Отчаявшийся грешник решил познать радость полета и умереть, разбившись о скалы. Чем больше вес, тем сложнее лететь. Разрушается при использовании.

Воздействие: позволяет летать.

Требования: Сила 200, выносливость 200, ловкость 200

Прочность: 801/1000

Две недели Ада лично для меня. Я столько раз падал и снова вставал, что не перечесть, но я научился летать! Тяжелей всего было приспособиться управлять своим телом по-другому. Центр тяжести сместился от живота к тазу. Взлетать получалось, только расслабив нижнюю часть тела и усилив руки и туловище. При этом я надел все имеющиеся вещи для повышения выносливости и ловкости.

Огромные крылья по два метра каждое, начали разгон. Работая руками такт, я начал свой подъем к небу. Сильный ветер мешал, потому пришлось брать старт от самого края второго круга Ада у самой пелены. Тут было спокойно, а вот повелители вешали свои ауры прямо из пелены. Взлетев, устремился к центру круга. Да, летающий питомец мне бы не помешал. Я думаю, любая птица, смотрящая на меня в этот момент, померла бы от смеха. Ведь так не летают даже птенцы, вываливающиеся из гнезда.

Я двигался относительно медленно. До земли было очень далеко, и было видно, что ветер дует примерно до стометровой высоты. Если я упаду отсюда, точно умру. Так что я старался дышать ровно и летел вперед. Оставив позади ураганы с крепостями, я подумал спуститься на, казалось бы, безмятежную землю, как заметил нечто странное. Тут вообще не было гор, только гладкая земля и камни с песком. Не было даже растений. Приглядевшись, я понял, что это не земля. Это шквальный ветер, подхватывающий пыль и землю, создавал такую иллюзия. Меня спасло прокаченное восприятие. Так бы спустился и помер. Может остался бы в живых, но вот взлететь точно не смог.

На расстоянии примерна ста метров от ямы начиналась зона спокойствия. Полет занял тридцать пять часов. После приземления долго смеялся. Было весело, интересно, страшно и...увлекательно.

***

Крылья нельзя было убирать в инвентарь, поэтому, привязав их к себе, начал спускаться в яму.

И снова все повторилось. Только теперь, когда пропали фонарики, я сам прыгнул вниз и тут же использовал скрыт. Отбросил крылья и отошел от них на тридцать метров. В начале ничего не происходило, а потом прибежала огромная собака с тремя головами. Огромная - это семь метров в холке и метров двенадцать в длину. Все тело под кожей состояло из мощной мускулатуры. Одна голова посмотрела на землю в то место, куда я попал, упав сюда. И пес стал принюхиваться. Скрыт еще действовал, но убежать я уже не смогу. Навыка тихой походки у меня нет, а собака опытная - сразу след брать решила.

Демоны, Цербер, 350 уровень.

Атакующий тип, половина очков в выносливости, примерно 100 000 очков жизни без применения навыков. Эта мысль мелькнула всего на секунду. В следующую я уже использовал облик демона. Прыжок с места прямо на шею. Впился руками в шкуру, атакуя магией с максимальной скоростью.

Десять минут мне потребовалось на то, чтобы убить его. Единственное, что пес мог делать - это валяться спиной на земле, а я атаковал непрерывно всем, что имел. У него был абсолютный иммунитет к огню и оглушению. Стрелы мрака сносили здоровье по чуть-чуть, все это время я держался, как мог. Но он смог меня скинуть! Последний удар совокупной мощью был равен силе одиннадцати булыжников. Я был прав: у пса было огромное сопротивление физическому урону! Только вот моя атака составляла примерно 50 000. Куча камней врезалась в грудь и рассыпалась, а пес упал и не шевелился.

Уф, это был действительно опасный момент. Если бы атака не прошла, он бы меня убил. Хотя такой сопротивляемости как у меня, у него точно нет! С Цербера выпала кожаная мантия и еще куча всякой мелочи. Я все забрал и отправился дальше.

Мини-карта показывала, что я на третьем круге Ада. Но сейчас тут лишь шел дождь, настоящий ливень. Иногда слышался гром или начинался град. Никакой ауры не было, только

урон от града. Чем дальше я продвигался, тем сильнее становился запах гниения. Жуткий трупный запах! И тогда я увидел их: огромные, толстые люди и нелюди. Вот гном наступает на бороду и падает, и теперь не может встать и что-то мычит. Все гнили заживо и постоянно стонали. Я привык к боли, я привык к страданиям, но я это было ужасно. Я чувствую мучения других людей очень хорошо. Сам я не испытываю эмоций, но хорошо ощущаю их у других.

Лишь когда я начал углубляться в центр круга, я начал получать урон от ауры гниения. Это был физический урон, и он не был так страшен, как аура боли и страдания в первом круге ада. Тут большую опасность представляли эти толстяки. Вы когда-нибудь видели очень толстого эльфа? А я вот видел. Правда, он гнил заживо под дождем, и смотреть на него без боли было сложно.

Я никого не убил на этом уровне. Мне было мучительно сложно просто смотреть на грешников. Уже третий день я пробивался через стену сплошного дождя и града, вода уже дошла до пояса и начало холодать. Как бы снег не пошел. Запах гниения был настолько сильный, что меня могло бы вырвать, но желудок был пуст уже почти месяц, а всю еду я выкинул.

На четвертый день я услышал гром и увидел молнию.

Получен урон: 500 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

1534/2000 е.

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 6 ед/сек

Я так и пошел дальше, мне нужен больший урон. И чем дальше я продвигался, тем холоднее становилось. И количество молний уже не поддавалось подсчету. Стоял просто ошеломительный грохот.

Получен урон: 1 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

1531/2000 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 6 ед/сек

Становилось холоднее. Теперь град усилился и постоянно бил по голове, а воде плавали снежинки.

Что может быть приятней купания в воде? В последний раз я купался с отцом реке у дома. А в реальности так вообще ни разу. В детдоме были только душевые.

Тут можно остаться ненадолго и насладиться неожиданным подарком судьбы. Во-первых, надо прокачать сопротивление электричеству и холоду. Во-вторых, прокачать навыки плаванья и задержки дыхания. В-третьих, просто насладиться моментом.

За три недели я научился плавать кролем и брассом. Баттерфляй осилить не получилось. Зато научился плавать дельфинчиком. С моей скоростью, силой и ловкостью получалось очень красиво. Я выпрыгивал из воды, набирал воздуха и снова нырял. Фонарики работали даже под водой, так что я прекрасно видел дно. Плавать на спине мне тоже нравилось, чувствовались

безмятежность и спокойствие...и это когда в километре от меня постоянно били молнии, а вокруг стоял такой запах гнили, что постоянно подташнивало. Однако сейчас я уже перестал обращать на это какое-либо внимание. Я просто наслаждался тем, что имел.

Получен урон: 35000 ед. (Игнорирование: 33811 ед.)

1142/2000 е.

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 33 896 ед/сек

Получен урон: 650 ед. (Игнорирование: 430 ед.)

881/2000 е.

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 455 ед/сек

Вода - прекрасный проводник. Раньше тело вздрагивало от каждого удара молний, пару раз я даже чуть не утонул. А сейчас спокойно переношу даже сильные разряды. Тело ощущает лишь легкий холодок и само вырабатывает достаточно тепла, чтобы было комфортно.

Через неделю я накупался вдоволь. Мог плыть в обычном стиле до трех метров в секунду и задерживать дыхание на 4 минуты 20 секунд. Под водой при полном усилении и в облике демона, плывя дельфинчиком, я развивал скорость до 15 метров в секунду. На этом и основывался мой план дальнейших действий.

Здесь не было жертв, чтобы увеличить здоровье для прокачки сопротивляемости, так что пришлось увеличить выносливость до максимума и плыть под полосой грозового фронта у самого дна. Вода тут кипела. На дне разряды были не такими сильными, как на поверхности. Все одиннадцать потоков сознания постоянно лечили меня, получалось чаще десяти раз в секунду. И мне это удалось. Только вот совсем не так, как я ожидал.

Я на максимальной скорости просто выпрыгнул из потока воды водопада. Тьма ямы поглотила меня вместе с моими криками.

***

И снова Ад и безжизненные поля пепла, туманная пелена с Повелителями и Смертью. Последние несколько переходов меня встречали стражи, вот и еще один. Что можно ожидать от звероподобного старика трёхметрового роста, больше похожего на чудовище? Да еще и слепого. Правильно, смерти. Это чудо появилось через целых десять минут после моего появления. "Страж будет преследовать нарушителя до тех пор, пока не поймает и не заставит душу страдать". Горгульи были так любезны, что рассказали о нем. Лучше уж убить его сразу.

Зверолюди, Плутос, 400 уровень.

Честным боем тут и не пахло. Я закидывал его кольями разрыва, потом вампирами, а под конец огромными камнями. Последний колышек самостоятельно вбил в его голову. Силы броска не хватало, а вот удар с разбега он не ожидал. Как и я того, что смогу выжить от удара в двадцать пять тысяч. Своей дубинкой он отбросил меня на двадцать шагов, но удар уже был

ослабленным, так как кол я вогнать успел.

Получен урон: 25513 ед. (Игнорирование: 26700 ед.)

2000/2000 е.

Поля пепла - это начало каждого круга Ада. Как только я вышел за них, увидел странную картину. Люди и нелюди таскали камни, деревья, куски железа, тела других людей. Все что-то несли и все под перегрузом. А как натыкались друг на друга, начинали драться. Тут главное никого не задевать, и никто тебя не тронет. А вот чистый ментальный урон от ауры гнева и раздражения говорил о том, что тут есть крепость, и чем ближе я буду подходить, тем сильнее он будет. То, что мобы условно нейтральные, мне только на руку.

Я не получал урона, но вот сильный гнев испытывал.

С Плутоса выпали два кольца и ожерелье, все параметры закрыты. Колышки я забрал, а тело так и оставил: все равно через час пропадет. Сейчас нужно прокачать сопротивление ментальному урону.

Как только нашел нужный показатель, начал искать жертв. Двух дерущихся Расточителей было слышно со скалы, на которой я устроился. Их-то, я и использовал. Оба были 280 уровня. Тяжелый труд на них хорошо повлиял. На время ритуала наш совокупный уровень здоровья был 229 520 единиц. Просто звери с чудовищной выносливостью, что было очень хорошо. Я был рядом с границей резкого увеличения ментального урона. Она была видима так же, как красные волны от кристалла крепости первого уровня Ада. До этого белесого барьера было метров пять, и чем ближе, тем сильнее урон от ауры.

Я снова провел в игре 50 часов, уж больно сильно увлекся артефакторикой и магией крови. Последние два месяца не было возможности почитать книги и поучиться, а тут благодать, главное - не забывать лечиться. Две жертвы уже были, так что крови был предостаточно.

Артефакторика создавала предмет, который влияет на ментальное тело, тем самым давая тому новые возможности или просто увеличивая характеристики. А ментальное тело, в свою очередь, влияло на физическое. Сейчас я использовал кости, дерево, кусочки металлов для создания простейших предметов. А потом наносил руны. По сути, получалась та же артефакторика, только чары накладывались не обычной магией, а ритуальной магией крови.

Сейчас задача заключалась в том, чтобы прокачать профессии кузнеца и плотника до максимума. Это позволит создавать предметы с бонусом +200%. Ремесленного навыка у меня нет, так что обойдусь просто высококачественными предметами с базовыми бонусами от материала. Свои бонусы я буду создавать куда более эффективным путем.

Ритуальная магия строится на основе особых предметов: предметов силы - кристаллах маны, жертвах, травах, частях тел животных и т.д. В моем случае это даст бонус +200%, а еще немного от прокаченной магии крови.

У мастеров-артефакторов принципы аналогичные, а ритуальная магия использует только кристаллы маны. Мои методы считаются слишком кровожадными и древними.

Мне нужен был нож для резки по кости, поэтому пришлось делать его в кустарных условиях. Один из колышков лечения я переделал. Получился нож-пилка, а еще его можно было метать. Им я и вырезал из костей колечки. Оказывается, это очень просто. Когда началось замедление роста, начал вырезать на них руны. Потом были костяные иголки, ножи, ложки, дверные

ручки. А потом кости закончились и были переработаны в костяную муку для ритуала.

С металлом пришлось повозиться. У меня не было возможности делать проволоку для колец и цепей. Пришлось выбивать формочки из камня и заливать туда расплавленный металл. А то, что я мог гнуть пальцами раскаленные болванки металла, было хорошим бонусом. Весь металл пошел на кольца и проволоку. Все обычные предметы разрушил на материал. Ткань выкинул, а металл использовал. Все ценные предметы с неизвестными характеристиками я носил с собой все время и не трогал их.

Жертв был вынужден убить, а от прокачки ментального сопротивления временно отказаться. Мне нужны были новые материалы. Следующие два дня только ими и занимался.

У расточителей, скупцов, ростовщиков и прочих личностей была целая гора материала. Все, что я находил, тащил к себе на каменное плато. Было весело воровать сундуки с камнями и убегать от этих людей. Из сундуков мне нужен был металл, бывший их основой.

Я так увлекся, что не заметил, как прошло 50 часов. Пришлось закапываться в грязь в спешном порядке. Только глаза и нос было видно.

***

Элиза вела наблюдения за Анжи уже почти семь месяцев. Все это время она тоже играла в Хризалиду и смотрела, как играют ее подопечные. Для всех детей эта игра стала открытием, лучом надежды. Они были счастливы обрести родителей, пусть и игровых, но очень похожих на реальных. Все проекты, создававшиеся ранее, были какими-то картонными по сравнению с Хризалидой. Сразу после завершения бета-теста детям с игровыми родителями было предложено переселиться в новый игровой мир. Когда ребенок входил в игру, он оказывался в кругу все той же семьи, но в новом мире.

Случай Анжи был исключением, хотя данные по психологическому состоянию говорили, что мальчик, чувствует себя нормально. Элиза в это не верила. Он уже семь месяцев в какой-то локации, где все время вечер, а небо затянуто черными облаками с красными переливами. Сначала лежал, не двигаясь десять дней, а потом две недели бегал по пепельной пустыне. Элиза прекратила наблюдать. Про то, что мальчик пытался подружиться с обитателями туманной пелены, даже вспоминать было страшно. А как иначе можно понять его желание привлечь внимание? А потом он сам убегал от ее обитателей. Больше всего это напоминало Ад. Но вот как он туда попал - неизвестно.

Попытки идти на контакт игнорировались, угрозы лишь усугубляли положение. Даже испытание тишиной он прошел на ура. На последних десяти занятиях ни Элиза, ни Анжи не сказали, ни слова. Он просто садился и не шевелился, а в игре был активен и жизнерадостен, во всяком случае, в первое время.

Последние шесть месяцев она не наблюдала за мальчиком, только попросила Моро собирать видеозаписи игры. Нужен был перерыв и больше информации для правильной постановки проблемы и определения метода ее решения. Вот сейчас она и решила посмотреть, чем занимается Анжи.

***

Ушло три недели на то, чтобы прокачать плотника и кузнеца до 250. Еще три недели я поднимал навыки артефактора до 250. А сегодня я смогу заняться тем, ради чего я все это затеял. Все ранее созданные материалы были разрушены. Остались только колышки. Мне

нужен металл! Очень много! И куча колышков!

Самая сильная из доступных мне печатей ритуальной магии крови - трехуровневая печать на 85 жертв. Во внешнем кольце 50 жертв, на втором 25 и третьем 10. В центре располагался предмет, на который накладывалось заклинание. Заклинатель должен был держаться за него. Создаваемый предмет становился персональным и в чужих руках не имеет силы. Он полностью подстраивался под носителя, становясь его полуживым сателлитом - дополнением. Предмет масштабировался по мере роста уровней владельца, до тех пор, пока не достигал предела используемого материала. После чего - разрушался. Это и есть полная привязка предмета магией крови.

По этой причине был нужен самый ценный материал из имеющихся. Все предметы, которые подсвечивались в инвентаре серебристым цветом, были сделаны из мифрила. Это стало ясно после разрушения первого кольца. Сорок семь колец, два меча, кольчуга, десять ожерелий - из всего этого я сделал восемь колец и цепочку.

Я убрал драгоценные камни из самих колец. Не хочу выглядеть как девчонка! К тому же они привлекают ненужное внимание. Оставил только кровавый малахит. Раскрошил его, а сами крошки добавил в раскаленный до красна металл. Они почти не выглядывали из металла, а вот сама заготовка слегка переливалась холодным белым светом. Если все получится, надо будет использовать перчатки. Не хочу светиться перед публикой такой красотой. Еще час потратил на заготовку для перчаток из кожаного плаща, выбитого с цербера. Вот теперь я был готов. Печать продержится четыре часа, а потом исчезнет, значит надо искать жертв.

Найдя и разместив все жертвы по внешнему кругу, приступил к остальным. Всех пришлось прибивать к земле кольями с руной оглушения. Одни колышек продержит оглушение час, четыре колышка - шесть часов. Теперь было одновременно самое сложно и самое простое в исполнении действие. Надо было постепенно убивать жертвы в определенном порядке, постепенно увеличивая прилив энергии к кольцу. Сам ритуал рассчитан минимум на двоих человек. Приходилось одной рукой держать первое кольцо, и постепенно используя магию, убивать жертв второй. Вся печать пылала кровавым цветом, поднялся гул, и пространство внутри печати окрасилось кровью. Казалось, сама мана изменила свой цвет и стала видима глазу.

Как только закончилась первая часть ритуала, активировались руны концентрации и астрального переноса. Меня и всех моих жертв должно было перенести на островок спокойствия в астрале. Опасность этой части была в том, что я не знал, что и как тут будет. Буду ли я также силен и вынослив? Но все обошлось. Я оказался в своем обычном теле и даже с тем же снаряжением. Убегать от толпы озлобленных мужиков было сложно. А учитывая их 280 уровень было страшно вдвойне. Но совокупный магический урон и колья разрыва, быстро уменьшали количество преследователей. Как только убил последнего, меня выкинуло обратно в реальность.

Принудительный перенос в персональное виртуальное пространство.

Инициатор: Элиза Донован.

Перенос будет произведен через: 10..9...8.....7...3...2...1 секунду

http://tl.rulate.ru/book/23248/482539