

- Мисс Элизабет, рекомендую посмотреть, что сейчас делает Анжи Ганет, - ИскИн Моро был учтив и всегда говорил Элизе о проблемах у ее подопечных. В играх это бывало редко, но все же бывало.

- А что происходит? У меня сейчас встреча.

- Насколько я могу судить - массовое жертвоприношение. Примерно уровень, мастер магии крови.

- Я освобожусь через 10 минут. Принудительно вызови его в виртуальное пространство. Детям запрещено это делать по условиям игрового мира! Сама игра не позволит!

Спустя минуту Моро снова обратился к Элизе.

- Извините, что прерываю. Ситуация резко осложнилась. Согласно ответу ИскИна Хризалиды нарушения не были зафиксированы. Мальчик находится в другом мире, где эти ограничения не действуют. ИскИн отказал в принудительном переносе на время проведения ритуала.

- Да что у вас там происходит?! Ладно, выхожу в виртуальное пространство, перемести его сюда, как только ритуал завершится.

Элиза ждала в созданной комнате почти двадцать минут. Анжи перенесся в комнату и буквально сиял от счастья. Он даже с улыбкой посмотрел на Элизу... И вот так выглядит ребенок, принесший в жертву почти восемьдесят пять разумных существ?!

- Ты что вытворяешь? Ты зачем людей мучаешь? Додумался до магии крови, да еще и массовое жертвоприношение устроил. Ты думаешь, тебе это с рук сойдет? Да тебе карму порежут, как только поймут, что ты маг крови! Ты хоть знаешь, что сейчас происходит? Военное время! А он тут людей пачками под нож пускает! Любой предмет можно проверить на происхождение! Любой, слышишь! Если он имеет отношение к черной магии, то владельца или казнят, или отправят на прииски! И вообще, как ты умудрился использовать магию крови? Для детей это запрещено игровой логикой!

Реакцией Анжи на эту гневную тираду был только приступ гомерического хохота.

- Я напишу петицию, чтобы тебе запретили использовать магию крови! А куратору скажу, чтобы он ограничил твое свободное время.

Это было восхитительно! Я держал в руках кольцо, которое сам создал! Оно шептало что-то о желании служить хозяину. Как и говорилось в книге, оно было полумрачно. Как только меня выкинуло из астрала, меня вызвали к психологу. Если угрозы правдивы, то осталось мало времени. Но сначала я посмотрю, что я сделал.

Кольцо высшего вампира прислужника.

Безумный кровавый маг убил десятки людей для создания этого кольца, наделив его сознанием и жадой крови. Кровавый малахит и мифрил наделили кольцо ужасной силой, совладать с которой может только его владелец, любого другого оно просто съест.

Воздействие: Сила +25,

Выносливость +25,

Живучесть + 25.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца кольца.

Я безумный кровавый маг! А еще псих, садист и мазохист. Именно так подумает Элиза, когда просмотрит, что я делал последние шесть месяцев. Надо поторопиться, если петицию одобрят, мне закроют доступ к магии крови и жертвоприношениям. Но какое кольцо я создал!

Как только я надел его, оно впилося в палец до самой кости. Выскочившее сообщение подсказало, что снять его можно, только отрубив палец. При полном усилении оно сливалось с телом. Кольцо симбиот все-таки! И такие бонусы дает только одно оно! Да я весь Ад в жертву принесу ради таких предметов! Конечно, жаль, что у меня нет навыка ремесла, так бы количество бонусов было больше.

За пять дней я убил больше, чем за последние полгода. У меня было восемь одинаковых колец и цепь на шее.

Цепочка-вампир кровавого мага.

Убивая людей сотнями, ради своих алчных экспериментов маг крови создал эту цепочку. Жажда власти и силы была так велика, что впиталась в цепочку.

Воздействие: Интеллект +35,

Мудрость +35,

Дух + 35.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца цепочки.

Как только я надел цепочку, она сама обвилась в два кольца и впилась в шею. Про сообщение о том, что снять можно, только отрубив голову, как-то не хотелось думать.

Оказывается, способ создания предмета, способ убийства жертв во время проведения ритуала и направление их развития, накладывают отпечаток на даваемые бонусы и характеристики. Никаких чар не получится. Я все-таки не артефактор. А было бы интересно посмотреть на бонусы к сопротивлению урону.

Я стал чудовищем первого уровня! Я и впрямь жажду силы! Власть мне неинтересна. Формально, я нашел способ, как резко увеличить свои параметры, и как следствие - вероятность выживания. Пора заняться перчатками.

Ради опыта использовал мобов только одного типа. Один уровень всех жертв был обязательным требованием. Сейчас я искал людей бойцовского вида. Они нашлись довольно далеко от моего рабочего плато. Тут была целая локация бойцов, таскающих бревна и камни. В этот раз я использовал другую ритуальную печать. Жертв не требовалось убивать быстро, они должны были погибать медленно. Варианты жестокой мучительной смерти я все же отменил. Я не настолько плох, чтобы лишать жизни подобным образом.

Кожаные перчатки людоеда.

Один безумный маг открыл удивительную особенность. Если съесть части тела еще живой жертвы, то их жизненная сила перейдет к тебе. Мага убили собственные слуги, отравив смертельным ядом одну из его жертв.

Воздействие: Ловкость +45,

Мудрость +12,

Дух + 51.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца перчаток.

После ритуала перчатки изменились и стали пепельно-белого цвета вместо черного. Кожа стала намного мягче. Чем-то напоминает девичьи ручки. Печатики плотно облегают руки, делая их более женственными и элегантными. В облике демона они также сливались с телом.

Целую неделю я, как одержимый, искал лучников и нашел их. Это было подобие леса, где эльфы таскали деревья. Дерущиеся эльфы зрелище не для слабонервных. Старички таскали друг друга за волосы, ломали уши, били в пах. Господи, куда я попал!

Я вспомнил слова отца и ту самую ветку гуляй-дерева, за которой меня послал кузнец. Навык плотника качал для того, чтобы сделать лук. Отец будет гордиться мной!

Это мой самый большой эксперимент. Самая большая и самая сложная печать из ритуальной магии и магии крови - печать уровня гранд-мастера с требованием навыка 550 вместо моих двух сотен. Требовалось почти пять сотен жертв и семиуровневая пентаграмма. Я даже представить себе не могу, как мне убить такую кучу народа в астрале. Но! Я очень-очень хочу это сделать! Я даже готов рискнуть всем, что имею, ради такого опыта.

Сама мысль о противостоянии двухтысячной толпе, чей уровень выше твоего на два порядка, да еще и за предмет становящийся призом, вызывает мандраж и маниакальную улыбку. Я хочу знать, на что способен со своими нынешними силами!

Две недели я потратил на подготовку к ритуалу. Почти два дня ушли, на доработку печати согласно требованиям, указанным в книге. Вместо тетивы использовал ус дракона, который достал из кнута суккуба. Смотрелось эффектно: прорастающая ветка с листиками и светящийся ус, завязанный бантиками по концам. Жертв стал таскать по четыре штуки за раз. Это становилось морально тяжело. Я столько раз таскал их для убийства, что сам начинал задумываться, а нормально ли это?

Сам ритуал прошел стремительно. Все умерли быстро. Печать собирала всю энергию душ в одном месте, создавая локальный прорыв в астрал внутри предмета. А в самом астрале было настоящее безумие. С десятков островков спокойствия на моих глазах стянулись в одном месте, образов большой остров. Вот на нем-то и развернулся бой. Я зря сомневался в своих возможностях. Был момент, когда в меня попало разом с десятков стрел эльфов. Здоровье просело, но уже через 10 секунд восстановилось. Я стал просто жнецом смерти со столь сильным сопротивлением урону. Три часа боя, и эльфов не стало, а вот из самого астрала полезли самые разные твари: люди и не люди, и все были очень сильными. Летающие, ползающие, парящие, даже духи были. Пришлось использовать полное слияние, максимальную

скорость бега, колышки разрыва, удары с ускорением, все колья вампиризма. Так продолжалось почти 6 часов. Потом они отступили и отпустили меня.

Как только меня выкинуло из астрала, я схватил лук и кинул в инвентарь. У меня оставалось меньше минуты на то, чтобы спрятаться. Пришел запрос на отключение от капсулы в экстренном режиме.

Сегодня Элизе пришлось снова приехать в этот детдом. Анжи оказался опасен для себя и окружающих. За эти полгода он сделал столько запретных действий, сколько не сделали все ее подопечные дети вместе взятые. Три недели подряд с момента первого зафиксированного инцидента Элиза просматривала записи игры мальчика. По большей части мальчик сидел у огня или просто находился рядом со своими жертвами в местах, где его никто не видел. Был момент, когда Анжи разговаривал с ними, и это было ужасно, так как он только улыбался и кивал им в ответ. Записи за последние четыре недели она просмотрела только сегодня и поразила изменениям. Анжи начал сознательно, целенаправленно искать себе жертв для ритуалов. Был момент затишья, но вчера мальчик начал таскать тела. Это было просто ужасающе: сотни жертв, огромная одиннадцатиконечная печать, начерченная его собственной кровью, и все тела, лежащие с кольями в конечностях. К началу ритуала она не успела и прервать его не могла. Был еще вариант с принудительным отключением от капсулы, но на это необходимо согласие его попечителя, куратора Ваалси. К нему-то Элиза и обратилась.

Куратор, подключившись к виртуальному пространству, начал смотреть прямую трансляцию из капсулы Анжи. При виде мальчика в огромной пентаграмме, заваленной кучей тел, у куратора вырвалась сложная многоэтажная конструкция матерных слов, описывающих происхождение Анжи и его умственные способности. Не отключая Ваалси от виртуального пространства, Элиза отправилась в детдом. В аэрокаре удалось посмотреть, что сейчас происходит в игре. Анжи переместился в астрал, что считалось невозможным для ребенка, и начал бой с противником. А потом на него стали нападать монстры, а этого не было ни разу со времен создания игры. К моменту приезда мальчик все еще находился в игре и по-прежнему был в астральном пространстве. Как только бой закончился, началась процедура принудительного отключения. По условиям игры ритуал нельзя прерывать сторонними вызовами. Это могло навредить мальчику. Анжи вылез из капсулы и уставшими глазами посмотрел на нас. В игре он пробыл 57 часов. Даже для взрослого человека это перебор. Вокруг собрались дети, предвкушая, как будут ругать мальчика. Ваалси взял слово:

- Анжи Ганет, за многократное нарушение моральной этики поведения в детдоме тебе будет отказано в доступе к игровой реальности сроком на два месяца. А теперь, иди, умойся и поговори с мисс Элизабет.

Мальчик сделал все, как ему было велено. Но он вообще не слушал, просто принял как данность, что будет наказан. На гневные речи Элизабет отреагировал точно также. Поскольку разговор происходил в столовой, а время не было запланировано, вокруг было полно зрителей. Анжи ел и слушал, как его отчитывают, но никак реагировал. А потом пошел спать, не дослушав до конца.

Бернард беспокоился. По привычке он начал полировать посох из кости дракона, который и так уже был отполирован до блеска. Беспокойство было вызвано незакрытым заданием. Тем самым, которое он выдал Саджи в городе Имир. После ритуала мальчика должно было

отправить в Ад. А как только он там умрет, то его задание автоматически будет закрыто, как проваленное. Прошло уже восемь месяцев, но задание не закрыто. А это значит - мальчик жив! Хуже обычного врага может быть только враг, который поставил первоочередной целью убить тебя. То, что они сделали, было необходимо. Аморально, ужасно по своей природе, но не необходимо! У всех других участников все получилось. Было инициализировано десять новых богов. Всем собратьям удалось уйти после завершения ритуала. Странники свидетелей не оставляют.

Прошло уже полтора тысячелетия с того момента, как люди узнали истину о других мирах. Группа богов, желавших уйти из этого мира, узнала способ от одного из странников. Умереть, будучи богом, возродиться в этом мире и пройти через мир богов к острову свободы. На нем расположен портал.

"За ним вы найдете ответы на все вопросы", - эти слова Идзуми, Бернард помнил даже сейчас.

Сначала все смеялись над странниками. Шутили, давая разные задания. Но постепенно они становились сильнее. Идзуми же был силен настолько, что даже боги не знали его уровень. Он же доказал, что реально убить бога. Бернард сам вызвался на этот бой. Боги верят фактам! Никто не стал бы умирать, чтобы проверить правдивость слов странника.

Наблюдатели боя подсчитали, что Идзуми одновременно оперировал более чем четырьмя тысячами потоков сознания. Не смотря на поддержку верховного алтаря, огромный запас сил Бернарда, схватка занял почти день, и только потому, что странник решил показать разницу в силе. Бернард пытался продавить щиты Идзуми, использовал астральные атаки на ментальное тело, выжигал воздух и пытался испепелить странника. Идзуми же просто игнорировал такие атаки, он просто дышал магией, в прямом смысле слова. Ему было все равно, даже под водой он спокойно пробыл почти час, просто принимая удары и никак не реагируя.

Другие боги решили покарать наглого странника. Совокупный магический удар создал пустыню и пробил землю на несколько километров вглубь. Жар и магофон были такой силы, что элементы огня развоплощались, как только рождались.

А потом Идзуми убил аватара Бернарда одним ударом. Это было просто безумие. Он снял ограничение на выпускаемую силу, убив все живое на десять километров вокруг. Магофон кипел от его мощи! Он вытащил из астрала огромный кол, длиной в 130 метров, и метнул его в тело аватара Бернарда. Одновременное убийство и физического, и ментального тела. Даже сейчас, спустя тысячелетия, этот кол создает ауру ментального урона такой силы, что к нему даже боги боятся прикоснуться.

Когда Бернард возродился, он ничего не помнил. Вот он был богом, а сейчас стал человеком. Придя в один из своих храмов, он узнал, что прошел ни один год. Паства перешла к другим богам.

Идзуми, как и обещал, дождался возвращения Бернарда.

- Когда приходит время, я прихожу в мир и забираю избранных. Сейчас, это ваши странники. Я появился тут, как только люди начали подавать надежды. Акаши отказался уходить один. Как только он соберет свою группу, мы уйдем из вашего мира. Вы, бывшие боги, также можете его покинуть. Отныне ты, Бернард, как и они, странник. Время первого возрождения - один год. После этого вы будете обладать теми же возможностями, что и странники, а также можете давать задания, делаясь своим опытом.

Сейчас пугало то, что этот мальчик может вернуться оттуда, откуда нет возврата. Странники

ходили в рейды в Ад, но даже они были вынуждены менять ментальное тело в случае гибели в Аду. Изгнание в Ад считалось высшей мерой наказания. А что будет, когда оттуда кто-то сможет сбежать?

А что если мальчик, сможет отправить в Бернарда в Ад? Это пугало, сильно пугало! Ни один бог его не видел, а значит Саджи еще там.

Бог не может покинуть пределы мира, к которому он привязан, ради этого и нужно было перерождение в странника. Одно из условий Идзуми заключалось в том, чтобы смерть богов была вызвана новой волной странников из других миров. Смерть должна быть в бою без намеренного проигрыша.

"Слабые не пройдут", - это дало понять, что он не шутит.

И вот пришла новая волна странников. Они были из того же времени и мира, что и предыдущая волна. План пришел в действие, и появились новые боги. Именно они и стали надеждой старых богов на перерождение и исход из этого мира.

Мерлен Руж работал казначеем в клане "Золотая Рука". Сегодня клан смог поднять уровень гильдии и отстроить новый этаж в крепости. Подготовка, к надвигающейся войне хлопотное дело. Сплошные расходы! Даже божественное покровительство переставало радовать. Становилось все сложнее. За восемь месяцев клан, набрал под свое крыло 20 миллионов игроков. И это при 38 миллиардном количестве играющих в Хризалиду. Уже было сформировано два боевых альянса и постоянная прокачка боевого крыла. Созданы торговые союзы для развития ремесленников и поднятия экономики в регионе. В Имире смогли поставить стационарный портал.

- Чего голову ломаешь?! Отдохни, поезди по стране с дочуркой. Ей - работа, тебе - отдых! - Леон пребывал в теле своего аватара в виде человека.

- Сам знаешь. Пусть качает свою святость одна. Ты кстати группу ей собрал?

- Да, собрал. Скоро будут нести слово веры одной большой компанией. До желанной цели все равно далеко. Пусть пока так помогает. Достичь тысячного уровня не так-то просто! Это длинный путь, на который уйдет не один месяц.

После бокала хорошего вина оба продолжили работу. О, дивный, новый мир стремлений и открытий. Леон хотел стать больше, чем просто богом. И сделал это целью всего клана! К счастью для соклановцев, знали об этом лишь посвященные.

Удивительное дело - этот принудительный отдых. Я не испытываю дискомфорта от того, что вынужден простаивать в развитии в игре. Теперь я могу решить вопросы своего реального будущего. И опыт использования одиннадцати потоков сознания дал результат в реальной жизни. Я мог решать задачи быстрее, ум стал острее. Если представить мое бывшее сознание в виде образа, я бы назвал себя обычной рыбой, а сейчас скорее похож на спрута или осьминога: как будто у разума много рук, и картина мира сама собирается воедино из множества мелких фрагментов.

На что можно потратить два месяца? Можно изучить закон о защите прав ребенка,

сформулированный ООН и утвержденный ей же. Максимальный срок наказания Ваалси не может превышать 30 дней. Но это я оставил на случай, если мне срочно потребуется подключиться к игре. Нет смысла его злить, делая своим врагом. Мне нужно изменить правила игры. Ваалси и психолог мне мешают. Оба могут на меня воздействовать, потому что официально я - ребенок. Мне нужно или найти приемных родителей или сменить детдом на тот, в котором я сам смогу диктовать условия.

Решение было очень оригинальным. На одном из спутников Юпитера была колония санаторного типа, город-государство Арпа. Согласно местным законам я мог быть признан гражданином с полным набором прав в возрасте четырнадцати лет, если прожил в государстве больше трех лет и имею на своем счету достаточно денег для комфортного проживания до совершеннолетия. Девяносто тысяч кредитов - сумма большая, но не неподъемная. Я смогу собрать ее, если буду выводить деньги из игры в реал в течение пары лет. А если смогу продать на аукционе предметы из Ада, то сделаю это намного быстрее.

Вопрос с гражданством можно решить переводом в местный детдом. Каких-либо возможностей сделать это я пока не видел. Можно, конечно, имитировать расстройство психики и попросить меня туда отправить... а это мысль! Только оформить надо по-другому. Да и расходы резко возрастут.

Приемных родителей я не рассматривал. Случая с Гальбоа мне хватило. Если Элиза рассказала детям о том, что я могу говорить, то и Гальбоа лишился работы. Я не хочу подставлять тех, кто мне дорог. Я ребенок, но как же неприятно... жаждать силы, становится сильным и все время защищаться, отказываться от ласки, близости с людьми.

Я отказывался от слабостей, я отказывался от своих эмоций. Именно так я научился молчать, думать и развивать свою сознательность. Человек, это его дела, а не слова. Этим ребенок отличается от подростка.

Из носа пошла кровь. Надо отдохнуть.

И вот я снова в игре. Хризалида встретила меня адским пейзажем и моим новым приобретением.

Астральный лук.

Безумный ритуал создал локальный разрыв в астрале, навсегда связав с ним лук. Лук сам создает астральные стрелы, напитываемые магией.

Воздействие: зависит от типа заклинания и объема влитой в стрелу маны. Максимальный объем заряда равен количеству маны владельца. Владелец получает в виде отката заклинания 10% нанесенного урона.

Требования: внеуровневый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца лука.

Что такое безумие? Это когда ты держишь лук натянутым, вливая всю ману в одну стрелу. Это когда скала разлетается на мелкие камешки, а тебя откидывает на 25 метров ударной волной. И это только пробный удар! Когда я беру лук в руки, он начинает светиться. Аналогичные принципы владения магией используют высшие маги. Самое оно, для подготовки одного

сильного удара, только вот противник стоять на месте не будет. Отец будет мной гордиться!

- Окно характеристик!

Имя: Саджи.

Уровень: 0.

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

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики:

Сила: 400

Ловкость: 245

Выносливость: 400

Интеллект: 235

Мудрость: 247

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

Скорость: 200

Атлетизм: 200

Дух: 286

Живучесть: 400

Вторичные показатели:

физический урон: 200 (сила/2, но не менее 1)

грузоподъемность: 1000 кг (сила x 10/4)

Мана: 2470 (мудрость x 10)

Здоровье (жизнь): 4000 (выносливость x 10)

Запас сил: 4000 (выносливость x 10)

Восстановление запаса здоровья: 4000 ед/мин (живучесть x 10)

Восстановление запаса маны: 2860 ед/мин (дух x 10)

Восстановление запаса сил: 2000 ед/мин (атлетизм x 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: 9,19% (Игнорирование урона: до 29 537 ед/сек)

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

Электричеству: 9,85% (Игнорирование урона: до 42 088 ед/сек)

Холоду: 2,01 (Игнорирование урона: до 2455 ед/сек)

Навыки

Кулинария: 25

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 2

Плавание: 250

Задержка дыхания: 250

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

Создание артефактов: 250

Профессии

Травник: 2

Рыбак: 16

Портной: 45

Кузнец: 250

Плотник: 250

Способности:

Глаз импа

Одиннадцать потока сознания.

Одержимость демоном. Полное слияние.

Дары:

Отложенная встреча.

Сразу захотелось проверить, сколько здоровья я смогу за раз восстановить! Ого, одно малое исцеление дает 2360, а в десять потоков почти двадцать четыре тысячи. Жертвы! Мне нужны жертвы! Я буду качать ментальное сопротивление!

Мне запретили делать массовые жертвоприношения, но вот про малое количество жертв для ритуала никто ничего не говорил. И никаких разговоров, это я уже понял из беседы с психологом.

Качать ментальное сопротивление одно удовольствие. Я больше не трачу время на поддержание заклинаний оглушения для жертв. Опыт с кольями показал, что они намного эффективнее. Сейчас я получаю по 22 тысячи урона и исцеляю по 24 тысячи. Как же все медленно тянется. Не хватает огня! Кажется, у меня еще не прокачана стрельба из лука. Значит, мне есть чем заняться. Буду стрелять лечением, иначе помру от откатов.

А мир вокруг меня начал меняться. Лечение действовало на почву, как на живое существо. Начали прорастать растения, зеленеть трава, появились цветы. За две недели я вырастил целую рощу. Удивительное дело: часть местных перестала драться и подалась в созданный мной лес. Никто не дрался, они просто сидели и отдыхали. Их становилось все больше и больше. Но потом снова началась драка за места у деревьев.

Я стал продвигаться к крепости. Этот круг ада меньше предыдущего, и аура в нем более плотная. Чем ближе я подходил к крепости, тем сильнее становились испытываемые гнев и

раздражение. Становилось все сложнее качать сопротивление ментальному урону. Мой порог лечения составляет 176 тысяч единиц, а совокупный объем здоровья в принципе неограничен. Главное не делать массовых жертвоприношений.

Еще две недели я создавал лес и под его прикрытием двигался к крепости четверного круга ада. И наконец достиг ее. Только деревья меня успокаивали и расслабляли. А вот аура становилась все сильнее и сильнее.

Получен урон: 481100 ед. (Игнорирование: 322676 ед.)

363 706/522 130 ед.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 333 878 ед/сек.

Я качаюсь на пределе, восстанавливая по 59 тысяч урона. Как жаль, что я не могу увеличить количество восстанавливаемого здоровья. Для этого надо увеличить интеллект, а сделать это мне не дадут. Интересно, а что было бы создай я не лук, а скажем плащ или колечко? Хочется проверить, очень хочется. Но нельзя.

У меня нет свитков, а со всех убитых не выпало ни одного зелья. Но вот сделать их я в принципе могу. Мама рассказывала, что зельеварение - это поднаправление кулинарии. Вот и проверим - так ли это. Мне все равно нужен отдых, а то эта аура меня замучает насмерть, заодно выращу лес погуще.

И снова стал стрелять в землю.

Отец...мне не хватает тебя. Как ты там? Как мама? Я скучаю.

Сначала вырастил лес, затем я сделал землянку. На что способно заклинание лечения, раскаченное до предела и попавшее в благодатную почву? Теперь я знаю ответ на этот вопрос. Огромные деревья покрывали все в радиусе километра. Наверно друиды начали бы молиться мне за то, что я в Аду сумел вырастить лес. У меня не было колб, и я не умел их делать, но было огромное желание качать кулинарию. Думаю, если я начну готовить и есть местное население, психолог меня по головке не погладит. А не людей здесь нет! Пришлось качаться на отварах из коры и местных травок. Возникла безумная идея, и решил ее испытать.

Я сделал озеро. О да, я безумен! Я чуть не умер от откатов заклинаний, даже, несмотря на огромный запас здоровья, созданный ритуальной магией.

Первый опыт с горой я хорошо запомнил. Свет почему-то взрывался при большой концентрации в одной точке. Вот этим я и воспользовался для создания котлована. Потом стрелял в него магией воды. Затем растопил лед и только после этого я дал воде жизнь. После трех часов стрельбы по воде магией жизни с максимальным зарядом я понял, что это сумасшествие.

В озере появилась рыба! Мама, я смог сварить уху! Астральный лук - это читерство! Хотя кто бы еще смог им воспользоваться кроме меня?

Это был спокойный месяц. Я прокачивал мастерство рыболова. Хочу когда-нибудь снова поудить с отцом. Ад, лес, озеро, рыбалка! И спокойствие. Все свободное время я учился искусству стрельбы, рыбалки и кулинарии.

Лес чудесным образом рос. У меня появились животные: сначала мелкие, потом покрупнее. Мобы заполонили весь лес. Чую, из этих скупцов и расточителей получатся новые Адские Эльфы. Их созерцательная натура просто идеально подходит для этого.

Целый месяц я искал рецепты на увеличение интеллекта. Пробовать зелья, приправы и ингредиенты приходилось на себе. Оказывается, собственная кровь тоже может использоваться для приготовления зелий. Кора, древесина, корни, листья, плоды, травы, минералы, органы животных, кости - все шло в дело. За этот месяц я вывел несколько закономерностей. Сначала перепробовал все ингредиенты и посмотрел, какие эффекты они дают. Потом начал наблюдать, какой эффект дают ингредиенты, если их варить все вместе, потом в определенном порядке. И тут еще одно правило. К примеру, сначала надо варить кости, когда их эффект перенесется в бульонную основу, надо добавить следующий ингредиент, обладающий аналогичным эффектом. Но если варить слишком долго, то эффект теряется. У разных материалов разное время готовности, потому важно все: время, температура, порядок добавления ингредиентов.

Великое зелье интеллекта.

Мастер зельеварения создал это зелье. Повышает интеллект на 20 единиц на 30 минут.

Воздействие: Интеллект +20

Время: 30 минут.

Хм, маловато. А если выпарить зелье?

Концентрированное зелье интеллекта.

Мастер зельеварения создал это зелье. Повышает интеллект на 50 единиц на 45 минут.

Воздействие: Интеллект +50

Время: 45 минут.

И все-таки не то. Для основы использовал собственную кровь, чтобы не было ограничения по уровню и снижения эффекта. Варить приходилось в глиняных горшках. Если проанализировать схожие эффекты используемых ингредиентов, получается, что все они воздействуют на работу мозга, в основном стимулируя его. Нужен катализатор, чтобы усилить эффект. Для человеческого организма - это состав и баланс солей в организме. Значит, нужны минералы с сильным окислительным процессом.

Пришлось покопаться в земле. Все, что было на ней, я уже использовал. Я разносил горы, ища залежи соли. У одной горы был характерный запах. В носу аж свербело от него. У небольшой щели запах был особенно сильным. Гору я срыл, а потом создал на ее месте котлован. Это были залежи кровавого малахита и лунного кварца. Решил углубиться, может, еще что-нибудь найду. Нашел сферический кусочек какой-то соли, не поддающейся идентификации. Для экспериментов хватит.

Я был прав! Все дело в солях. Малахит и кварц крошились в руках и хорошо растворялись в горшке с кровью. Малахит так вообще сразу растаял, сам превратившись в кровь. А вот кварцевая соль растворялась плохо, но какой давала эффект!

Квинтэссенция зелье интеллекта.

Мастер, сваривший это зелье, был гением. Повышает интеллект на 30 единиц навсегда.

Воздействие: Интеллект +30

Время: постоянный эффект.

Жаль, ремесленного навыка нет. Так бы больше мог получить. Развитый навык зельеварения давал бонус +200% к эффекту от создаваемых зелий. А вот такой соли я больше не нашел. Хотя несколько дней подряд крушил одну гору за другой. Зато малахит давал нужный эффект усиления, вот на него я и делал ставку.

Высшее зелье интеллекта.

Мастер зельеварения создал это зелье. Повышает интеллект на 100 единиц на 1 час.

Воздействие: Интеллект +100

Время: 1 час.

Мой мешок инвентаря был переполнен, а вот перегруза не было. Я сейчас все время бегал с нагрузкой около 10% от максимума. Много вещей, собранных с предыдущих уровней, ушло на прокачку шитья. Три недели, и я смог добиться 250 в профессии портного. Теперь надо сшить новый мешок. Как же удобно, что его не надо таскать за спиной. Формально, он висит в воздухе, в полной невидимости. При желании его можно снять или сделать видимым.

Пришлось рискнуть и сделать ритуальную печать жертвоприношения. Мне нужен огромная сумка, а создаваемая традиционными способами была слишком мал. Магия крови и ритуальная магия давали желаемый эффект. В этот раз я снова изменил печать, желая узнать, как это повлияет на создаваемый предмет. 108 жертв в четырех уровневой пентаграмме. На этот раз я использовал магов.

Пространственный мешок Дирака.

Великий маг артефактор решил сделать свою лабораторию прямо у себя в сумке. Маг пропал, а сумка осталась.

Воздействие: 100 ячеек под предметы. Однотипные предметы можно складывать в одну ячейку. Каждая ячейка является безразмерной полкой.

Требования: масштабируемый предмет.

Прочность: неразрушимый, урон переносится на здоровье владельца мешка.

Что такое неделя наказания по сравнению с этим приобретением. Ничто! Ибо я могу таскать тонну, и у меня нет ограничений на стандартную пачку предметов в одной ячейке. Правда, наказание длиною в месяц за следующий проступок я решил не получать. Хотя руки прям чешутся.

Я задержался на этом кругу Ада. Прошло уже двенадцать месяцев, из которых четыре с половиной - в этом кругу. Мне исполнилось тринадцать. Два месяца я простаиваю, и это очень плохо.

Можно сказать: "Гнев придает мне сил!". О, ДА! ведь я вижу крепость. А гнев от того, что ментальный урон просто зашкаливает. Тут постоянно идет драка, под ногами одни трупы и

вообще не пройти.

Получен урон: 801 100 ед. (Игнорирование: 333878 ед.)

363 226/780 130 ед.

Соппротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 334 771 ед/сек.

Сейчас я могу вылечить восемьдесят девять тысяч урона в секунду. Но вокруг творится настоящее безумие, хочется убить всех, агрессивность слишком велика. Только медитация помогает справиться с порывами гнева. Я знаю, как я отомщу этому кристаллу в крепости. Я его стащу! Снесу остров и заберу алмаз себе. Нечего такой роскоши висеть в небе. Он, конечно, не будет давать урон по области, но вот как хранилище маны я его точно смогу использовать.

Месяц! Это настоящий Ад. Вытерпел я только потому, что желал заполучить этот камень. И вот я прямо под стенами крепости, целюсь в кристалл. На всякий случай увеличил количество жертв, добившись здоровья в два миллиона. Выстрел! Остров разнесло в щебень, но камень остался цел. Откатом снесло полтора миллиона здоровья, слишком много вложено силы.

Остров упал, а камень, все еще целый, летел прямо в мою сторону. Урон от ауры исчез.

Лети ко мне, моя прелесть! Я по колено ушел в землю, и это в облике демона. Пришлось его разбить на восемь кусков, чтобы затолкать в сумку. А вот крепость оказалась покинута. Не было вообще ничего и никого, просто голые каменные стены.

За крепостью была огромная дыра, именно в нее мне и надо. Лезть в принципе бесполезно, поэтому просто прыгнул вниз.

Текущая локация: 5-ый круг ада. Стигийские болота.

Переправа.

Что можно подумать, увидев, как из пелены мрака вытекает река. Что можно попить или искупаться? Или может порыбачить? А название Стикс прямо таки говорит - испей из меня! Я попал на небольшой остров, отделенный с одной стороны пеленой мрака, с другой стороны - рекой. Тут был причал для лодки, думаю, страж приплывает на лодке. Так и случилось.

Стигийский разбойники, Флегий, 450 уровень.

Это был мужик в серой хламиде с огромным веслом. Хорошей новостью было то, что я мог входить в реку. Ментальный урон в 500 тысяч я просто игнорировал, а вот души, легко касаясь тела, вызывали щекотку. Река глубокая, вот это я и использую.

Когда Флегий был метрах в тридцати от берега, я прыгнул. Прыжки зигзагом я отлично освоил, это был ценный опыт. В облике демона с максимальным усилением я скакнул на лодочника.

- Плати за проезд.

Это было единственное, что он сказал. Удар был страшен, я бил коленом, а он рукой. Мы оба с кучей брызг влетели в воду. Не знаю, имел ли он такое же сопротивление, но второго шанса у меня не будет. Под водой дельфинчиком подплыл и схватил его за ногу. Без кислорода я могу

продержаться четыре с половиной минутой, на этом и строился расчет. Он оправдался, когда на исходе второй минуты Флегий начал захлебываться и брыкаться еще сильнее. Он дергался, пытаясь вырваться, а я каждый раз снова утаскивал его на дно. Мой демонический облик на фоне реки душ вызывал ужас куда больший, чем вид старика-лодочника. Я использовал любую возможность, чтобы победить столь сильного врага. И я это сделал.

С лодочника выпал...проездной.

Проездной билет.

Дает право проезда одной душе, через реку Стикс в лодке Флегия.

Да он даже после смерти надо мной издевается! Река для меня бесполезна, поэтому, выйдя на берег, вызвал карту. Я пересек Стикс и сейчас находился в Стигийских болотах. Этот круг намного меньше предыдущего, до ямы я доберусь меньше, чем за сутки при максимальной скорости бега.

Я переоценил себя. Бежать через болото, где вместо дна - тела и повсюду дерутся люди, было очень сложно. Как только один бой закачивался, начинался следующий. Новые тела поднимались прямо из болота, и битва длилась бесконечно. Здесь не было ауры гнева как таковой. Просто внутри горело дикий огонь злобы и ярости. Если бы рядом была пелена, я бы сказал, что за ней Повелитель Гнева. Я ошибся: он был повсюду, тьма плавала прямо в воде. Стоило засмотреться, как Тьма начинала бурлить тебя кровавыми глазами.

Я ни о чем не думал и просто бежал. Разбойники постоянно убивали дерущихся грешников, а я мчался вперед большими прыжками. Стилль бега пришлось переделать под окружающую обстановку. Жаль я не могу бегать по воде. Подозреваю, что в основе лежит принцип аналогичный телекинезу и требуются ежесекундные энергозатраты.

Чем ближе я приближался к центру круга, тем сильнее затягивало болото. Руки и ноги, застилающие дно, все время мешали двигаться. Я постоянно падал, вставал и снова бежал. Начался дождь, вокруг раздавались крики дерущихся, по болотам разлился туман. Видимость упала до двух метров. Надо что-то менять.

Мне нужен путь через болото. Такой, чтобы тела больше не мешались, а отсутствие видимости не становилась препятствием. Выстрел малым исцелением создал абсолютно непроходимый лес. Нужно другое решение...и это будет весело. Жутко, очень жутко, но весело.

Я вырастил лес еще больше. Три дня ушло на то, чтобы добиться нужного мне размера. Мне необходимо было большое сухое пространство. И я создал его под корнями одного из деревьев гигантов. Я начал заниматься некро-химералогией. Жаль жертвоприношения запретили. Но ведь мне не запретили заниматься химералогией или некромантией. А эманации смерти - это отличный источник энергии. Правда, весьма специфический.

Я выглядел как сумасшедший все эти четыре недели. Даже в детдомовской столовой моя улыбка вызвала легкий ужас у детей. Кажется, мои опыты в Хризалиде начинают влиять на меня настоящего. Но ведь как интересно создавать умертвия, ужасы плоти, костяных гончих, упырей, зомби и прочие порождения некромантии! Что чувствуешь, когда даешь мертвой плоти подобие жизни? Радость, могущество творца. Они не говорили, но я каждого из них чувствовал, ведь подчинялись они мне с помощью магии крови. Я смог получить навык "химералогия" только после пятидесяти созданных химер. Я всех уничтожил. Вообще всех. От моего алтаря химеролога так и разит темной магией. Даже аура смерти появилась. Ментальный урон мне не мог навредить, но вот воздействовать на психику может.

Трехтомник по химералогии был написан кровью с подробными примерами и способами взаимодействия с магией крови. Это будоражило ум! Я совершу нечто ужасающее, выходящее за грань химералогии и некромантии. Ни одна книга об этих темных искусствах не упоминала об этом прямо, лишь косвенно по незаконченности печатей, можно было догадаться, что такой ритуал возможен. Но вот что получится от такого числа некротической энергии? В случае создания масштабируемых, персональных предметов по крови владельца требовалось создать трехуровневую печать. Внешняя пятиконечная печать давала основную энергию, каждый последующий круг позволял ее концентрировать и, затем она собиралась в зачаровываемом предмете. А вот то что, печать можно расшить четвертым кругом, я понял только после прочтения книг по химералогии от корки до корки. Мышление в несколько потоков на автомате собирало недостающие фрагменты в целое. Печать была не законченная, и требовала уровень гранд-мастера по химералогии, некромантии и магии крови. Я буду очень сильно рисковать, но я хочу это сделать,... мой разум искателя зовет меня! Я последую за ним.

Мне требовалось огромное пространство под создание печати таких масштабов. Я снова начал питать энергией то дерево, под которым разместился. Оно стало просто гигантом и доставало до облаков. В почве было много трупов и воды, поэтому рост не замедлялся.

Пять больших печатей, размещенных по концам одной пятиконечной звезды. Всего шесть. Неделя ушла на рисование кровью, приходилось перерисовывать, так как через двенадцать часов изображение исчезало. Нужен был точный расчет для рисунка такого масштаба, приходилось становиться в центр и прыгать, чтобы охватить всю картину целиком. Но я сделал это! Особенность этого круга ада в том, что тела тут не исчезают. Они разлагаются, но на это уходит месяц. Я это проверил заранее.

Я очень долго готовился к этому. Два месяца на подготовку, и еще неделя на отработку мелочей. Я выспался и хорошо поел. Начали.

Элиза проводила семинар для девочек по половому воспитанию. Они часто попадают в плохие компании. Сейчас важно, чтобы они умели предохраняться и правильно следить за собой. Это был плановый семинар с уже сформировавшейся группой девушек. Они подавали надежды и могли рассчитывать на повышение уровня гражданства после окончания учебы и получения квалификации.

- Мисс Донован, прошу прощения. Экстренная ситуация, Анжи занимается некромантией, - Моро связался с Элизой через инфосеть прямо во время семинара, создав экран в аудитории.

- Что, трупы поднимает?

- Я не стал бы вас беспокоить из-за такой мелочи.

- Тогда в чем проблема? Что, опять массовое жертвоприношение, - и тут же осеклась, - хотя нет, ты бы сразу сказал. Говори уже.

- Анжи создал пентаграмму площадью больше одного квадратного километра. Используется магия крови и некромантия. Результат непредсказуем.

- Но мы ведь запретили жертвоприношение?! Что он собирается делать, да еще и в таком масштабе?

- Результат непредсказуем. Я насчитал 2500 трупов, используемых как источник энергии.

- Господи, он что, целый город вырезал?! Немедленно вызывай его сюда!

- Не могу, ритуал уже начат, мне потребовалось много времени, чтобы сопоставить факты. Размер печати был слишком большой.

- Мммм, - Элиза схватилась за голову, как вовремя зубной боли - показывай уже.

Мальчик сидел в центре огромной печати весь в крови. Часть печати покрывала его тело. Руки были прижаты к браслету на правой руке, сам он - в центре пентаграммы.

Тела рассыпались прахом и уже в виде черного тумана устремлялись к следующей части печати, от круга к кругу собирая всю энергию смерти в центр. Энергии было столько, что печать, нарисованная кровью, начинала выгорать, рассыпаясь в прах. И вот вся энергия разом собралась в центре, впитываясь в части, нарисованной прямо на мальчике.

Меня выкинуло в астрал. Даже тут, в астрале, слышался гул криков душ. Минута ушла на то, чтобы пространство сжалось, формируя огромный остров. Меня с огромной скоростью закинуло туда. Я бы умер, если бы не усиление и мгновенное лечение. Я всем ментальным телом чувствовал чьи-то взгляды. Это были сущности столь великие, что их внимание буквально пронизывало меня. Я чувствовал их гнев и презрение.

- Мне плевать на ваше мнение! Я совершу задуманное!

Словно в ответ на мои слова, трупы начали сыпаться с неба. Это был обстрел телами. Я использовал огромны плоский камень, как щит. Даже с моим сопротивлением такие удары могли закончиться смертью. Они и камень дробить начали, усилив напор. Это были не духи и не зомби, это были одержимые. Трупы, в чьи тела вселились озлобленные духи, накаченные манной до предела.

Недостаточно просто убить их. Необходимо было сжечь тела. Я бил, ломал, предавал огню. Все одиннадцать потоков создавали огонек, собранный в одной точке. Каждый такой выстрел сжигал одно тело в прах, после такого никто не восстанет.

Как только одержимые закончились, из астрала на остров хлынул поток тварей. Меня били магией, стрелами, копьями, мечами. Меня замораживали, сжигали, давили камнями. Я потерял счет времени, но я никогда ни перед кем не сдамся. Поток лишь усиливался, нужно было что-то менять. Самой высокой точкой острова была одинокая скала. Прыжками по 30 метров я побежал к ней. Оказавшись на ее вершине, достал лук и начал отстреливаться. От количества заряда, вкладываемого мной в стрелы, астрал начал вибрировать и плыть. Я отбивался стрелами от тех, кто забирался на скалу, а от крупных метаемых предметов уклонялся. А стрелы и магия противника не наносили мне урона.

Я переломил ход боя. Противник начал отступать. Как только на острове никого не осталось, я снова почуял гневные взгляды, направленные на меня.

- Вы думаете, я стану вас бояться? Что вы сможете меня убить только потому, что вам так хочется? Мне все равно кто вы, я получу желаемое!

Ответом мне стало то, что какой-то неведомой силой весь остров разрезало пополам. Это был меч или что-то еще. А его владелец передвигался так быстро, что я даже не мог его разглядеть. Но все же в последний момент мне удалось рассмотреть, кто же это был. Некто несся прямо на

меня, но в этот момент я уже вылетал из астрала. Каково было мое удивление, когда я поняла, что противником был я же, в облике демона, с мечом в руках. Клинок светился, и я уверен, что это оружие было аналогично моему луку. Я загорелся желанием иметь такой же.

Костяной астральный меч.

Химеролог желал создать меч, который бы полностью отражал саму его суть. Меч связан со своим хозяином душой и телом. По сути, он является частью тела своего хозяина.

Воздействие: Позволяет создавать и напитывать костяной меч заклинанием. Прочность создаваемого меча зависит от уровня выносливости владельца. Максимальный заряд равен количеству маны владельца. Скорость наполнения зависит от параметра духа.

Требования: внеуровневая способность.

Я получил не предмет, а способность химерного типа. Значит, в астрале меня пытались убить моим же оружием? Я создал нечто прекрасное, восхитительное и с ужасающей силой! Там на острове это и был мой меч, он - это и есть я!

Мальчик вышел из астрала спустя 75 часов. В капсуле он пробыл почти 4 суток. Детдомовские коконы на такое не рассчитаны. Как только он вышел из игры, его госпитализировали. Два дня Анжи пробыл в больнице. А вот Элиза спала почти сутки после этого семинара.

После этого инцидента мальчику пытались дать ограничение на полгода. Однако Анжи скинул на почту целый доклад на тему о защите прав ребенка и максимальном сроке наказания для детдомовцев. Ваалси за нарушение правил использования капсулы добавил ему еще месяц, так что мальчик получил 60 дней наказания и все равно был жутко доволен собой, когда ему зачитывали условия.

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482542>