

Рассказав Фемиде о том, что происходит у меня в реале, плавно перешел к тому, что стал полубогом. Пора делать приготовления к большой охоте. Не выходя из астрала начал варить зелья на основе собственной крови. Нужно очень много зелий водного дыхания - ради этого я и покупал ротор и перегонный куб на сто литров. Радует, что мы в игре, так как у взрослого человека в организме всего пять литров крови, а нужно больше ста. Поскольку у меня не было развитого навыка ремесла, да и зельеварение находилось в зачаточной форме, сами зелья получались отвратного качества, но давали нужный эффект.

Кровавое зелье водного дыхания.

Маг варил это зелье используя за основу собственную кровь. Благодаря особенностям его крови, зелья обладают дополнительным эффектом.

Эффект: Позволяет дышать под водой в течении 25 минут.

Дополнительный эффект (только на владельца крови): +25% к Интеллекту, +25% к Духу.

Время действия: 20 минут 6 секунд.

Первое выпитое зелье дало водное дыхание и увеличение интеллекта. Параметр духа не увеличился, а значит тут стоит ограничение 500 духа. Ну и черт с ним! Сам факт того, что оно на меня действует, уже большое преимущество. Большинство зелий и ядов вообще никакого эффекта не дают из-за прокаченного сопротивления ядам.

Фемида отдыхала в лесу, пока я варил зелья, Айзек бродит со Слендером где-то рядом, а я тем временем начал перегонку полученной настойки. Благодаря ротору и перегонному кубу, я мог точнее контролировать степени концентрации зелья. Но чем сильнее я ее выпаривал, тем больше она походила на желе. В итоге пришлось добавить несколько загустителей и дожидаться окончательного выпаривания лишней влаги. Из ста литров крови получилось около двадцати литров очень густого красного желе. При хорошем освящении можно было разглядеть остатки трав, плавающих внутри. Я не алхимик и качество итогового продукта получилось посредственным.

Желейная масса была аккуратно нарезана на кубики и завернута в съедобные листы сыра, валявшиеся в сумке. Получилась эдакая сырная конфета.

Концентрированное кровавое зелье водного дыхания.

Кровавый маг пошел на кулинарный эксперимент, результатом которого стало это зелье.

Эффект: Позволяет дышать под водой в течении 40 минут.

Дополнительный эффект (только на владельца крови): +25% к Интеллекту, + 25% к Духу.

Время действия 32 минут 10 секунд.

Фемида не спрашивал, для чего мне потребовалось сто литров ее крови. И также молча съела квадратик сыра полученный в итоге. Потом было десять минут беготни по острову от разъяренной девушки с огромным мечом. Нервы нервами, но будь у нее реальное желание зарубить меня, она бы не промахивалась столько раз.

Вторые сто литров крови, она давала уже с опаской, ожидая от меня пакости. Шесть часов варки зелья на основе мое и ее крови, плюс кровавый малахит, как усилитель эффекта. В итоге

получился мармелад завернутый с кусочки теста. Ничего другого у меня не было, а склянки для алхимии не подходили для такого продукта.

Концентрированное зелье кровавых уз.

Алхимик решил сварить зелье, связывающее здоровье двух людей воедино. В конечный продукт вложил все свое мастерство в кулинарии и полную безнравственность.

Эффект: Здоровье владельцев крови связывается воедино. Радиус действия 40 метров.

Объекты кровавых уз теряют каждую секунду здоровье равное расстоянию между ними.

Время действия: 40 минут .

Фемида тут же пожелала съесть пельмени, чтоб проверить эффект от зелья. Вот так и пропала пара пельменей кровавых уз. Учитывая, что мы оба охотники и наше здоровье напрямую связано с запасом маны, здоровья было много. Потеря здоровья от эффекта зелья легко перекрывалась живучестью, а в магозрении между нами была нить красного цвета. В город с таким эффектом лучше не соваться.

Мой источник силы в объединенную полоску здоровья не входил, так как был связан только со мной. Пока была возможность, провел эксперимент с объединением общего здоровья и выращенного дерева. Не сходя с места, активировал магию жизни на максимум, передавая ее через босые ноги прямо в землю. Из-под земли повылазили корни кустарника, который быстро окреп и начал огибать мое тело, стремясь ввысь, к небу. Полоска здоровья начала быстро расти, а у ноги появилась деревянная шпора. Фемида расплылась в улыбке и, приподняв одну бровь, задала вопрос, который хранила целый месяц:

- И что дальше, мой избранный? – ох уж эти девушки. Думает, что самая хитрая.

- Я не твой избранный. А сейчас у нас есть выбор: прокачать сопротивление или уровни?

- Лучше уровни. Может сходим к Аки? Она уже месяц зовет нас в гости, а я ей ничего ответить не могу. Там mobs от 1400 уровня, а сами архидемоны около 4000-го.

Ну и от кого мы скрываемся? А то я не знаю, что ты просто хочешь повидаться со своей ненаглядной Аккароне.

- Нет. Сейчас в тех областях, где мы можем устроить кач, слишком много народу. У меня есть одно место, где вообще нет никого и точно не будет. Плюс вкусная еда рядом.

- И где это?

- Кхор, подземелье Города Мертвых.

Фемида ничего не сказала, но я точно знал, что она расстроилась. Ну ничего, мы и туда доберемся.

Собрав разложенные вещи, разделили запас пельменей кровавых уз и отловили Айзека в лесу. Живой доспех играл в догонялки со Слендером все то время, что мы готовились к походу.

Астральный путь вывел нас на один из островков Океана Тьмы, всего пара дней бегом до Кхора. Как только мы начали двигаться к городу, я включил ауру жизни на максимум, чтобы

прокачать масштабирование и манипуляцию силы магии. Вот тут и выяснилась одна странная штука.

- Что-то я по мане проседаю. Окно характеристик!

Имя: Саджи(Альмарк).

Уровень: 961

Опыт: 26150/3262620 (до следующего уровня - 3000470).

Раса: человек.(полубог)

Класс: маг.

Основные характеристики:

Сила: 934

Ловкость: 2141

Выносливость: 3039

Интеллект: 10532

Свободных единиц характеристик: 240

Дополнительные характеристики

Скорость: 500

Живучесть: 705

Вторичные показатели:

Физический урон: 467 (сила/2, но не менее 1),

Грузоподъемность: 2335 кг (сила x 10/4),

Общий запас сил: 45640 (выносливость x 10 + 15250 от тату)

Манна: 34230 (общий запас сил x 0.75)

Здоровье (жизнь): 11410 (общий запас сил x 0.25)

Восстановление здоровья и маны: 7050 ед/ мин. (маны x 2)

Скорость бега: 51 м/с (1 + скорость/10)

Защита - 5

Сопrotивляемость:

Физическому урону: 15,27 % (Игнорирование урона: до 81 422 ед.сек)

Ядам: 12,60% (Игнорирование урона: до 47 368 ед.сек)

Огню: 35,62% (Игнорирование урона: до 1 177 204 ед.сек)

Электричеству: 18,35% (Игнорирование урона: до 292 021 ед.сек)

Ментальному урону: 50,00% (Игнорирование урона: до 12 500 000 ед.сек)

Холоду: 16,52% (Игнорирование урона: до 120 577 ед.сек)

Навыки:

Магия жизни: 998

Масштаб заклинания - 498

Манипуляция силой магии- 404

Профессии: --

Способности:

Глаз импа

Одиннадцать потоков сознания.

Свой человек

Покров тьмы

Друг леса

Дары:

Отложенная встреча

Такие дикие ошибки в расчетах простительны только из-за проблем с головой. После становления охотником эффекты от татуировок на увеличение мудрости и духа перестали действовать. Только у интеллекта сохранилось увеличение на 29%. Повышение мудрости и запаса маны от предметов экипировки полностью пропало. Дополнительная мана от тату суммируется к общему запасу сил. Дополнительные параметры атлетизма и духа пропали, перейдя в живучесть. Она приняла усредненное значение, но по сути осталась той же. Укуси меня селедка! Да я стал гуру магии жизни! Еще пара единиц - и я достигну предела в развитии этого навыка! Надо будет качать боевые магические навыки. О! Я смогу увеличивать размер заклинания до шести раз и плотность магии до пяти! Так, у меня сейчас работает десять аур жизни с...четырех кратным расходом маны. То есть 36 тысяч маны в минуту! Даааа, неплохо я поспал в лесу.

Пока мы стояли в воде, а я рылся в интерфейсе, вокруг начали происходить колоссальные изменения. Мы стояли в центре дрейфующего острова, который разрастался с каждой секундой все сильнее. Простейшие растения, плавающие в воде, под воздействие магии жизни начали расти с взрывной скоростью. Бамбук со своим метром в день нервно курит в сторонке.

Фемида собирает крабов, вылезших на поверхность острова, Слендер насаживает застрявших

рыбок на свои щупальца, как на вертел.

- Фи, у меня проблема. После становления охотником вся моя экипировка стала мало пригодной. Новые предметы я могу сделать только в пустыне Хашан. Она не входит в пределы действия ни одного из богов, и там можно свободно заниматься жертвоприношениями.

Крабы решили атаковать девушку, устроившую им геноцид. Легкий огонек с моей стороны привел обе стороны к перемирию.

- На сколько упала твоя боеспособность?

- Учитывая источник в астрале, у меня даже не море, а океан маны. А вот без него я стал вдвое слабее. Если использовать запас здоровья, то запас боевых сил удвоится.

- Сейчас нам надо сосредоточиться на прокачке уровней и навыков. Ты спал месяц и даже не представляешь, какие масштабные поиски ведутся в реальном и игровом мире. Леон составил полную хронологию событий от твоего появления в порту Сурала до пропажи в тюрьме Валхалы. Клинику, куда мы ходили, держат в блокаде. Драконы вызвались присматривать за клиникой в поисках твоей тушки. В Лигу поступил ряд заказов, связанных с твоей поимкой. Сейчас тебя ищут не меньше, чем Аккароне.

- А ее-то за что?

- Ты представляешь, сколько денег народ вложил в развитие экономики Катайна? А сколько предметов запрятано в гномьих банках покинутых городов? Дело не только в потерях самих вкладов, но и в том, что деньги зависли в оборотных средствах. Как ты думаешь, на чьи деньги боги устроили этот крестовый поход на демонов Катайна?

- Заинтересованных лиц. Хм, умно! Тут есть и другие заинтересованные стороны, но оставим эту тему. В чем сейчас опасность для меня? Наши ники скрыты, делать запрос у духов по услышанным именам бесполезно, особых примет у нас нет. Пати мечника и мага можно встретить во всем мире.

- Есть еще твое лицо! Мое уже никто не помнит, а вот ты засветил его перед камерой. Можно купить зелье перевертыша, но с твоим сопротивлением потребуется зелье очень искусного мастера. Да и время действия...

- Забудь. Я не буду бояться каждой тени, не для того я вернулся в этот мир. Мы и так будем в таких местах, где живым людям не рады. Хотя нет, есть и любители человеченки.

Мы продолжили путь в город, ауру жизни я так и не отключил. Там, где мы пробегали, на воде образовывалась пятидесяти метровая полоса зелени. А когда мы покидали плавучий остров, он получил персональный статус, как локация "Плавучий остров крабов". Уходя, мы успели заметить чаек, которые начали размножаться прямо на берегу.

Через шесть часов бега я смог достичь желаемого.

Магия жизни +1

Эффективность заклинаний магии жизни +1000%

Навык магии жизни достиг предела развития.

Изучено новое заклинание: Панацея. С древних времен все лекари мира искали лекарство от всех болезней, но лишь единицы могли достиг таких высот в магии жизни. В награду за свои труды они получали уникальное заклинание, выражавшее саму суть лекарского дела .

Эффект: Единовременно исцеляет 50 миллионов единиц здоровья, снимает любые дебафы и проклятья.

Расход маны: 100 000 единиц.

Откат: 2 часа 30 минут.

Конечно, интересное заклинание, и я даже знаю, кому оно может пригодиться, но для меня оно почти бесполезно. Для прокачки сопротивления требуется ежесекундное лечение и огромный запас маны. Описание заклинания дало ценную информацию. Когда я модифицировал свое ментальное тело, получил резист ментальному урону в 50% или его числовое выражение 12,5 миллионов. А это значит, что максимальный резист 25 миллионов.

Если следовать теории о сопротивляемости, получается, что максимальный урон на единицу пространства составляет 50 миллионов, и панацея тому подтверждение. Мой личный мир устроен так, что я точно столкнусь с таким уроном, а значит надо превзойти эту цифру.

Фемида молча стояла рядом, пока я читал описание заклинания.

- Панацея! Максимум!

Взрыв жизни. Заклинание ушло в воду под ногами, остаточное излучение рассеялось по округе. Выяснился интересный факт! Суммирование потоков сознания для усиления эффекта от заклинания, также имеет предел 50 миллионов конечного урона. Вместо сверхмощной панацеи получился каскад из мощнейших заклинаний магии жизни. Вода под ногами бурлила от тысяч различных растений, появился запах цветов, рой насекомых кружил где-то в небе.

Меня подняло метров на десять на уровне воды. Остаточный эффект от заклинания придавал растениям ускоренный рост. Рыба, плавающая под нами, пошла на корм растениям. И это девять потоков. Второй раз такой глупости я устраивать не буду - за секунду израсходовал 900 тысяч маны. Боги нервно курят в сторонке.

Получено достижение: Вестник творца. Первый ранг.

Своими действиями вы смогли создать локацию, которой ранее никогда не существо.

Минимальное требование - создание полноценной экосистемы.

Награда: +10 ко всем характеристикам.

Часть прорастающих молодых кустарников зашевелилась. Сквозь заросли травы и рыхлой основы островка был слышен непрерывный поток брани.

- Рассечение!

Фемида ударила мечом, вкладывая в удар всю свою силу и мастерство. Бедный островок получил непоправимый урон.

- Долбаный древолюб! Предупреждать надо!

- Чего ругаешься, как портовый грузчик. Достижение получила?

- Получила.

- Молодец, девчоЛюбка!

Мы продолжили путь к городу, когда остров уже прекратил бурный рост. Мне хотелось посмотреть, на что похоже сильнейшее заклинание магии жизни при моем текущем уровне силы. Из-за использования нескольких потоков сознания откат от заклинания увеличился до суток, а эффект превзошел все ожидания. Остров продолжал расти с огромной скоростью, поднимаясь все выше над уровнем воды. Корни достигли дна и начали черпать силы из земных недр.

В Хор мы прибыли к самой заре, когда первые рыбацкие шхуны выходили на промысел, а дети из пригорода выгоняли скот на выпас. По туманным улочкам просыпающегося города шли местные жители. Игроки, пришедшие с ночной охоты, выстраивались в очередь в лавку скупщика. Рынок трущоб, через который мы проходили, кипел от жизни местного населения.

Бабушки торговали утренним молоком и едой, которую только достали из печи. Ароматы каши с фруктами и жареной рыбы напоминали о доме и деревне, в которой я вырос. Эта атмосфера бедной жизни и мелкой торговли напомнила о моем первом походе на ярмарку, где я встретил Бернарда и смог выиграть турнир.

Дом с тайным люком в городскую канализацию удалось найти очень быстро. Люк в полу, как и скрытая дверь в город мертвых, легко открылась от прикосновения кольца-печатки мага Академии. Без каких-либо сомнения мы вошли в место, где живым были не рады.

Приняв снадобье кровавых уз, мы начали геноцид всех представителей неживой фауны этого места. Памятные призраки-близнецы погибли вместе, разом с тремя окрестными домами, попавшими под ветер смерти. Все боевые заклинания использовались с применением манипуляции силы магии и масштаба заклинания. Базовые пять метров области поражения превращались в двадцать пять, а уменьшенная плотность заклинания компенсировалась четырехкратным усилением от манипуляции силы заклинания.

Как только мы проявили себя и показали уровень своей силы, началась полномасштабная война. Скорость респавна уменьшилась вдвое, и бой шел, не переставая. На пятой минуте сраженья появилось сразу два рейд-босса. Фемида была монстром ближнего боя: она блокировала атаки двух РБ при разнице в 1800 уровней и при этом непрерывно хохотала, пока я прикрывал ей спину от толпы постоянно прибывающих призраков. Во всем квартале к этому времени не осталось ни одного целого дома и представителя нежити, который бы хоть раз не погиб от наших рук. Фемида билась в полную силу, отражая атаки огромных молотов и отводя удары, идущие в мою сторону. Десятикратное усиление тела, максимальное мастерство и прокаченный навык мечей, отражали удары, убивавшие обычного игрока с одного удара.

Полторы минуты боя и девять спецатак на рассечения тела позволили переломить ход сраженья в нашу сторону. Лишившись руки, державшей молот, одержимый труп демона пошел в рукопашную. Трехметровая туша склонилась над фигурной девочкой, пытаясь откусить ей голову, когда та рывком ушла в сторону и одновременно использовала рассечение.

Смертельный удар и голова демона отлетает в сторону. Призрак, вселившийся в его тело, начинает проявляться с огромной скоростью. Секунда, две, пять и он кастует первое заклинание. Фемиду спасает магический щит, когда она замечает призрак РБ.

- Прыгай! – Фемида рывком уходит под самый потолок мертвого города.

Уже в начале прыжка Фи я использовать дыхание дракона из книги заклинаний. Спустя секунду наружу хлынул ветер смерти, убивая всех призраков и бестелесного РБ. Второй босс уходит от атаки прыжком в сторону на десять метров. Метнувший молот, принимает на себя Фемида. Молот брильянтового добивает РБ. Белесое тело начинает проявляться, когда Фемида наносит сильнейший удар от плеча до пояса. Девушку отбрасывает в другой конец площади, она ломает остатки стены дома, полоска здоровья проседает до двадцати процентов.

- Солнце мертвых. Максимум.

Наверное, я перестарался, так как огромный черный шар одной только аурой стер брусчатку, остатки домов и самого рейд-босса, а потом начал пожирать каменную стену, у которой был противник. Только через две минуты, когда черный шар ушел на десять метров в стену, заклинание, наконец, исчерпало запас вложенных сил.

Фемида вылезала из остатков разрушенного дома, смеясь как сумасшедшая.

- Боже! Я и забыла, что такое прокачка с тобой, – очередной приступ смеха прервал хвалебную тираду.

Мы отступили ко входу в подземелье, там меньше мобов и можно отдохнуть в безопасном тоннеле. Вот тут я и понял, насколько проголодался. Фемида, видя, как я уплетаю разом дневной запас пищи, лишь улыбнулась.

- Помнишь ведущего на первом нашем испытании охотника. Маг-мечник с парными клинками духа? – Конечно помню, “маленькая мисс” – Он тогда сказал, что становление охотником поможет использовать тело более эффективно. К примеру полоска запаса сил (стамина) пропала и ее можно определить по собственным ощущениям. Если здоровья мало, запаса сил меньше, бежать труднее. Если действуешь слишком активно, быстрее приходит чувство голода. В твоём случае был чудовищный расход маны – вот и чувство голода такое же.

Удивительно, но Хризалида подстраивается под наш стиль игры, давая все новые и новые испытания. Мы брали уроном и мастерством, противник отвечал количеством и тактикой. Чем дольше мы сражались, тем хитрее становился противник. Теперь РБ не выходили биться сразу, а предварительно метали молот или делали урон по области. После третьей попытки неожиданной телепортации за спину, этот фокус они больше не применяли. Абсолютная тишина не мешала нам говорить через голосовой чат, а мое восприятие всегда подсказывала, где находятся противники с физическим телом.

На четвертый день мы смогли выйти за пределы первого квартала, идя только по самой границе и минуя “оживленные” улицы. Тут были ловушки, подготовленные призраками демонов или крысы, неожиданно атакующие из сточных люков. Трупы, вмурованные в стены и полы, выпрыгивали в самый неожиданный момент. Я вспомнил один памятный дворик, где пара скелетов пила призрачный чай и решил заглянуть к ним во дворик. Этот паразит! Слендер убил скелетов и теперь играл с ними в чаепитье с куклами! Судя по трем наборам костей, он

уже давно тут играет. В тот момент, когда он поднес чашку к тому месту, где у него должен быть рот, я перестал дышать. На белесой пелене появился полочка, которая, раскрывшись, обнажила ряд острых зубов. Да он ими дерево перегрызть может! Закусив чай остатками кружки, человек в черном костюме пропал в тени беседки. Ушел, не прощаясь, как истинный джентльмен.

Мы пошли дальше, пройдя квартал бедняков, и вышли к деловому центру. Тут было меньше призраков, но больше бродячих рейд-боссов и ловушек. Крысы нападали только стаями, самые сильная особо шла прямо на нас, пока остальная банда нападала сзади. Ловушки были направлены на удержание, а не на урон, и даже с моим восприятием не всегда было понятно, где ловушка, а где просто приметный камень.

Так мы и добрались до остатков гильдии демонологов. Тут была приметная стенка, за которой таился проход. Именно тут я увидел рейд-босса, душащего крысу. Нельзя сказать, что действовали мы аккуратно. Фемида не хотела тупить меч, ломая стену, поэтому пришлось работать руками и магией. Фемида ушла на третий этаж, когда я вновь использовал солнце мертвых. Заклинание проело дыру в каменной стене, расширив крупный проход в канализацию. В прошлый раз, когда мне удалось подремать в сточном колодце, я заметил сточный канал уходящий вниз. Тогда же у меня зародилась теория о дополнительном уровне в подземелье мертвого города.

Внимание! Вы нашли скрытую локацию "Склеп мертвого города"

Здание накренилось, старые доски скрипели под собственным весом, намекая, чтобы нежданные гости покинули его. Мы вошли в темный тоннель и перекрыли тоннель с обеих сторон с помощью магии земли. Шел уже восемнадцатый час игры, нам надо было отдохнуть.

Выход.

Прошлой уже двенадцать дней с нашего прибытия в город мертвых и две недели с начала физиотерапии. Каждый день я спал по восемь с половиной часов и проплывал столько, сколько мог. Затем был отдых с приемом лекарств и сеанс самомассажа. Клод имел аттестат по проведению физиотерапии, и именно он начал рассказывать о том, как правильно делать массаж и следить за нормальной работой тела. Отложения солей и вредных веществ, методы растяжек и стимуляции нервной системы, влияние давления на общее состояние организма.

Он рассказал о взаимосвязи общей массы тела и выносливостью организма, влиянии мышечной массы и кислородной недостаточности. Когда я задавал слишком много вопросов, он начинал забывать, что я всего лишь ребенок без медицинского образования, и переходил на язык на сплошные медицинские термины. Мне едва удавалось понимать четверть от сказанного. Такие лекции о работе тела давали мне более глубокое понимание работы моего организма.

В санатории меня держали вдали от других детей. В один из дней, когда я шел с физиотерапии, мне удалось найти выход на крышу санатория. Тут был отличный вид, светило солнце и можно было смотреть на облака. Теплый ветер дул с океана, принося с собой запахи деревьев и шум волн. Хотелось побольше узнать о санатории, куда меня поместили, и я начал искать информацию в инфосети. Нашел историю самого лечебного комплекса и его планы зданий. В радиусе 140 километров нет ни единого островка суши. За последние десять дней в океане, на самой границе видимости, я замечал что-то другое. Оно то пропадало, то появлялось - и всегда в разных, направлениях от острова. Возможно, это сторожевой корабль или спасательная шлюпка на случай аварии в санатории. Но когда я рассказал об этом Клоду, он сказал, что ничего рядом нет и быть не может.

- Это закрытое территориальное пространство. Любой корабль, вошедший в воздушное или водное пространство острова, будет уничтожен огнем с орбиты планеты. Ты еще не до конца оправился. Сходи к доктору, возможно, у тебя повреждения сетчатки глаза.

- Но я видел это уже шесть раз.

- И оно двигалось вокруг острова? Ты сам-то в это веришь? Тут не бывает патрульный кораблей. На всей планете нет ни единого дрона, корабля или судна. Чистильщики удалили все остатки машин и любой техники еще сто лет назад, сразу после великого переселения. Я сам иногда смотрю на море, но никогда за три года работы тут не видел ни единого корабля.

Я не ходил к врачу, так как галлюцинации прекратились. Когда убийство призраков надоедало, я либо плавал, либо читал, либо смотрел в небо, поглядывая в океан. В столовой кормили на убой: за две недели я набрал три килограмма, но Клод говорит, что для моего возраста и состояния это даже хорошо. Меня все больше беспокоит то, что меня могут выселить отсюда в любой момент. И ведь денег почти не осталось.

Вход.

Сегодня Фемида достигла 1500 уровня при зачистке склепа мертвого города. После случившегося потопа в прошлой эпохе много трупов смыло в склепы. Под воздействие некротической энергии они начали превращаться в самых разных представителей нежити. Ужасы плоти 2500 уровня сновали по проходам пыльного склепа, оставляя следы на прахе, которым был усыпан весь пол. Баньши, души мертвых, просто злые духи были самыми слабыми представителями этого места. В одной из комнат мы нашли сразу трех священников рейд-боссов и едва не разрушили весь склеп. Это были личи и, несмотря на свой святой сан, они с большим удовольствием поливали нас темной магией. Узкий проход, в котором мы приняли бой, давал нам лучшие оборонительные позиции, но не давал Фемиде вступить в прямой бой. В итоге я продавил щитом их оборону и оттеснил одного лича, давая Фемиде площадку для боя. У этих гадов был беспредельный запас маны, который был напрямую завязан на магическом щите, мана есть - щит цел. Вот и приходилось искать способ биться сразу с тремя РБ в замкнутом пространстве.

Все закончилось потерей 5 миллионов маны и продавливанием щитом личей. Фемида срубала головы, нанося смертельный удар. По сути это был самый эффективный способ убийства личей любых видов.

Прошел еще месяц непрерывного кача в городе мертвых. Фемида достигла 2000 уровня, а я 2138. Разница в уровнях между нами и населением города призраков начала сокращаться, и это сильно повлияло на количество получаемого опыта. Последние три недели мы убивали мобов в огромных количествах, стараясь компенсировать разницу в получаемом опыте.

Фемида раскидывала очки характеристик между силой и ловкостью и совсем чуть-чуть в выносливость. А я все очки характеристик вкладывал только в интеллект. Параметр "Мудрость" пропал, а вкладывать очки в выносливость было бы верхом расточительства.

Боги, архимаг, озверевшие толпы охотников за головами - мне нужно абсолютное преимущество в любом бою. Огромный урон за счет прокаченного параметра интеллекта и море маны от астрального источника.

Мы выходили на улицу только для покупки еды, которая с нашими возросшими аппетитами уходила за пару дней. Чем интенсивнее были бои, тем сильнее был последующий голод. Порой день начинался с обильного завтрака и уже к обеду были дебафы на истощение. С точки зрения обычного игрока, у нас проходило не шесть часов с момент приема пищи, а 50-60 часов. Все дело в навыках охотника - усилении и манипуляции. Фемида могла продержаться дольше, а у меня постоянно был такой вид, словно я месяц еды не видел. Лицо интеллектуала и тело

дистрофика на последней стадии голода.

Фемида никогда не снимала доспех во время дебафа истощения. Хоть она этого и не говорила, но причина в том, что с потерей веса у девушек в первую очередь уменьшается грудь и только потом все остальное. С набором веса ситуация аналогичная, с некоторыми нюансами, но сейчас они не важны. Главное то, что Фемида и без того мало похожа на обычную девушку, под дебафом истощения сильно походила на мальчика. Голодная Фемида страшнее рейд-босса 2799 уровня. Его хоть убить можно, а эту голодную фурию трогать не хочется.

Город мертвых уникальная локация для прокачки. Для выживания в его экстремальных условиях требуется колоссальная выдержка, сноровка, хорошая тактика защиты и нападения. Тут не выпадает лута и мобы респавнятся очень быстро. Мой навык восприятия за время активной прокачки поднялся почти до тысячи? Из-за постоянного напряжения в ожидании атаки устаю быстрее, на сон уходит около 10 часов в сутки. Полу божественный класс-ранг -это чистейшее! Само понятие изжило себя с открытием вирта, но по-другому нельзя описать такое боевое преимущество. Аура огня, света, тьмы, грозных пиков – навык манипуляции магической энергией и масштабирования заклинаний растет с огромной скоростью. В последнее время Фемида вынуждена охотиться в другом районе мертвого города, чтоб не попасть под действие ауры или особо убойного заклинания. К примеру “ветер смерти” бьет конусом на десять метров. А если в него вложить шестикратный заряд и увеличить площадь поражения в семь раз, то в пыль стирается целый кусок района. Хорошо, что эти изменения откатываются с респавном мобов. По сравнению с обычным игроком моя скорость восстановления маны бешенная, но даже этого не хватает при полном использовании навыка манипуляции магической энергией.

Я начинаю переосмысливать магию, ее законы и принципы взаимодействия с различными видами магии. Они все взаимосвязаны, тут есть некое подобие системы или доктрины. Суть в том, что у типов магии есть иерархия, и она сильно влияет на то, что можно получить в итоге. К примеру мое дерево в Курзе – это результат сочетания разных типов магии. Да, я использовал только магию жизни, но куклы духов, появившиеся в последний день дерева, маго-пространственный вихрь и создание обособленной территории с повышенным магофоном – все это связано. Бог, астрал, дух, жизнь, пространство – все это подпадает под магические навыки, но не заклинания! Как их правильно использовать и как выглядит иерархия, непонятно.

С самого начала этой безумной прокачки у нас была конкретная цель и условия достижения. Как только первый из нас достигнет 2500 уровня, мы приступим к следующей части плана. И вот спустя еще месяц сплошного геноцида для обитателей мертвого города я смог достигнуть поставленной цели. Мой 2500 уровень, против 2398-го Фемиды. О да! Я монстр!

- Окно характеристик.

Имя: Саджи(Альмарк).

Уровень: 2500

Опыт: 7460/24215620 (до следующего уровня - 24208160).

Раса: человек (полубог)

Класс: маг.

Основные характеристики

Сила: 1252

Ловкость: 4307

Выносливость: 4897

Интеллект: 26740

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики

Скорость: 500

Живучесть: 715

Вторичные показатели:

Физический урон: $626 \text{ (сила/2, но не менее 1)}$,

Грузоподъемность: $3130 \text{ кг (сила} \times 10/4)$,

Общий запас сил: $64220 \text{ (выносливость} \times 10 + 15250 \text{ от тату)}$

Манна: $48165 \text{ (общий запас сил} \times 0.75)$

Здоровье (жизнь): $16055 \text{ (общий запас сил} \times 0.25)$

Восстановление здоровья и маны: $7150 \text{ ед/ мин. (маны} \times 2)$

Скорость бега: $51 \text{ м/с (1} + \text{ скорость/10)}$

Защита - 5

Сопrotивляемость

Навыки

Кулинария: 264

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 252

Плавание: 306

Задержка дыхания: 343

Скрытность: 251

Магия жизни: 1000

Магия духа: 277

Магия пространства: 660

Магия земли: 401

Магия воды: 303

Магия огня: 622

Магия воздуха: 488

Магия света: 450

Магия тьмы: 601

Медитация: 577

Рукопашный бой: 118

Восприятие: 993

Некромантия: 251

Магия крови: 277

Химералогия: 250

Ритуальная магия: 272

Создание артефактов: 254

Изготовление ядов: 25

Изготовление мазей: 25

Укрепление металлов: 25

Укрепление древесины: 25

Усиление тела: 404

Мечи и кинжалы: 177

Астрал: 17

Магозрение: 48

Идентификация предметов: 1

Масштабирование заклинаний: 688

Манипуляция магической энергией: 536

Способности

- Друг леса

Дары

- Отложенная встреча

Глаз радовали цифры в навыках. В прошлый раз активной прокачки, у меня за полгода навык магии пространства едва поднялся до пятисот. А сейчас даже с возросшими требованиями смог поднять за сотню. Хм, что уж говорить про другие магические навыки! Интересно, а что будет, если я сейчас создам метеор максимальной силы и мощи? Базовые 100 тысяч урона будут раздуты до 50 миллионов, плюс увеличенная площадь поражения и сила взрывной волны. Мда, я лучше не буду пробовать это в подземелье. Умереть под завалом, вызванным собственным заклинанием: что может быть глупее? А вот и новый способ убить противника, неуязвимо к урону. С той же Аккароне можно справиться таким образом. И никакое тело Петбе тебя не спасет.

Фемида ничего не говорит, про то, какие навыки качает. Я уже много лет знаю ее, но не то, как она думает. На что делает упор человек, постоянно анализирующий бой?! Какие навыки, приемы, личностное развитие, направление в мастерстве меча... для меня она по-прежнему загадка. Возможно, подчеркиваю, возможно она из Лунар, тогда ее личностные качества соответствует тому, что я слышал о гражданах этой страны. Мы покинули город мертвых с его призрачным светом и сейчас наслаждались мясной похлебкой на рынке квартала бедняков. Шел снег, еда была горячее, а земля холодной и мокрой. Мы сидели в грязи, накрывшись одно грязной тряпкой, как два бездомных ребенка, что греются под одним одеялом в холодный зимний день, мы тихо сидели и наслаждались едой. Фемида смотрела на людей изучающим взглядом и ей было хорошо, я это чувствовал.

- Я поняла, почему тебе нравится тут находится. Есть, пить, жить качаться именно в таких условиях.

- О ужас! Я стал жертвой твоего анализа!

- Молчи! А то на опыты пушу! – Фемида съела еще одну ложку густой мясной похлебки. – Тебе тут комфортно. По сравнению с обычным человеком ты безумно восприимчив. Ждешь подставы, удара в спину, хамства, уловки, даже того, что тебя могут банально отравить. Но тут, среди бедняков, ты в безопасности. Они слишком простые и недалёковидные люди, в них нет двуличия и скрытых мотивов, нет жажды наживы. Все, чего они хотят, это выжить.

Единственное, чего они опасаются, это гнева своих богов. А ты этого не боишься.

- Выражаясь твоими же словами и логикой мышления, “в квартале бедняков любые действия его жителей легко прогнозируемы и не несут для меня критической или смертельной угрозы. Поэтому тут я чувствую себя в безопасности и комфорте.” Да, Фи, тут мой дом, и я рад, что “он” есть в любом крупном городе. А у тебя есть такое место?

Фемида задумалась. Как обычно, ответ для других людей должен был соответствовать их уровню понимания. Она всегда старается давать ответ, исходя из компетентности собеседника.

- Я другая, не такая как ты. Мой “дом” может быть везде и нигде.

Хм, значит вот как ты меня оцениваешь. По-твоему, я смогу понять такую абстрактную формулировку и докопаться до смысла?!

Поев, мы отправились в Академию Магии. Если боги все еще поджидают нас, то мне есть, чем им ответить.

Анри Дюваль сидел в приемной Академии Магии, провожал очередного новичка. Мы тихо

стояли за лестницей так, чтобы можно было видеть Анри и быть укрытыми от глаз зевак. Последний абитуриент ушел, и старый маг с хрустом начал разминать все телом. Из окна бил солнечный свет, отражаясь от его лысины, падал на окрестные стены, распадаясь на десятки солнечных зайчиков. Куратор магии жизни протер вспотевшую лысину и понял, что в комнате есть еще люди. Заметив нас, колобок радостно улыбнулся, но эмоции говорили скорее об усталости, чем о радости встречи.

- Добрый день, Анри. Смотрю, вы все также наслаждаетесь жизнью.

- Жизнь в обществе людей прекрасна. Не вам ли это знать дорогой ученик?!

- Вы правы, учитель. Могу я рассчитывать на вашу помощь, как на своего куратора в магии жизни?

Анри улыбнулся и посмотрел в окно, из которого бил свет.

- Я остаюсь вашим куратором до тех пор, пока вы им меня считаете и не нарушаете устав Академии.

- Я хочу получить способности за ранги мастерства.

Анри улыбнулся и задумался.

- Я могу дать тебе возможность выбрать их прямо сейчас, но предлагаю подождать до получения звания грандмастера. Уверен, у тебя получится сделать то, что удастся лишь единицам из магов жизни. Подумай: набор способностей будет шире, и ты сможешь получить более сильные и эффективные.

Анри не тянул время, в этом я абсолютно уверен. Невидимок в комнате нет, заклинаний или сильных магов по близости я тоже не обнаружил. Неужто архимаг всех выгнал?

- Благодарю за предложение. Но боюсь, я не смогу видится с вами некоторое время. Мне предстоит длительное и опасное путешествие. Любой навык, заклинание или способность могут оказаться спасительной ниточкой к спасению.

- Разумный выбор, мой дорогой ученик. Я надеялся, что ты выберешь именно его. Сейчас, тебе доступны три способности. При желании можно взять одну и ту же способность, два раза подряд.

Доступен выбор способности: Метод Патиркрада.

Великий лекарь Патикрат открыл способность лечить группы людей до 5 человек в полтора раза эффективнее.

Воздействие: Эффективность массовых заклинаний магии жизни в группе до пяти человек увеличена на 50%.

Принять: Да / Нет

...

Доступен выбор способности: Ленивый Ублюдок.

У шаманов огров был легендарный шаман, Гругал Ленивый. Он прославился тем, что

использовал своих духов тотемов и питомцев, как проводников магической энергии. Таким образом он мог лечить до пяти союзников разом, используя духов и питомцев рядом с ними. Ему не требовалось лично видеть свои цели лечений, достаточно было того, чтобы дух или его питомец был рядом с целью. Свое второе прозвище он получил, за безграмотное использование этой способности.

Воздействие: Любые ручные питомцы или духи могут лечить вас или ваших союзников. Для лечения группы не требуются массовые заклинания. Достаточно дать одну команду на всех духов разом.

Ограничения: не больше пяти духов, дистанция не больше пятидесяти метров.

Принять: Да / Нет

...

Доступен выбор способности: Метка Самаруса Кровавого.

Среди эльфов Летнего леса ходят легенды о Самарусе Кровавом. Он был легендарным друидом и участвовал в сотнях битв в эпоху мировой смуты. До самой смерти он скрывал то, что секрет его живучести кроется в объединении здоровья с деревьями, посредством кровавой метки. Только те деревья, что вырастил он лично, соглашались разделить с ним свою судьбу.

Воздействие: Позволяет объединить свое здоровье с деревьями, выращенными собственноручно. Не больше одного дерева. Объединение действует в пределах кроны дерева, включая территорию под ней.

Принять: Да / Нет

Единственной полезной способностью, является метка Самаруса Кровавого. Она дополняет способность «Друг леса» и не требует телесного слияния с деревом. Я соло игрок, а уж вылечить Фи проблем не составит.

Взяв эту способность, дважды смог увеличить количество используемых деревьев до двух. Анри сказал, что мой выбор совпал с его ожиданиями.

- Вы, молодой человек, слишком похожи на Самаруса Кровавого. Он был магом жизни до корня мозга, и воевал только в том случае, если нападали на него или его земли. Четверть заклинаний в области друидства и ухода за растениями были составлены с его заметок уже после его смерти. Эльфы скрывают это, но любой специалист в магии жизни знает его работы как свои пять пальцев. Этот друид никогда не делил заклинания на школы и сам обучился магии с азов и до высшего уровня мастерства. Это редкость, но иногда в мире встречаются такие уникалы, как он, способные открывать новые заклинания.

Анри рассказал о пятикнижии его жизнеописания и пару книг с работами по магии жизни, составленных с его заметок.

- Возможно, вы правы. Скажите, как маг жизни в звании подмастерья, я имею доступ к книгам по химералогии?

Колобок улыбнулся, все его эмоции говорили о дикой радости. Он расхохотался так, что ряса на его круглом животе подпрыгивала.

- Эти книги были вам доступны еще при получении звания ученика. Но вы же не химеролог и не имеете соответствующего класса. Зачем они вам?

- Я видел в действии, на что способен боевой химеролог. Броня, питомцы, защита и нападение, усиление тела. Мне надо знать, кто мой враг и что ему противопоставить.

- Разумно. О вас, молодой человек, много спрашивали в последние пару дней.

Мы ушли из приемной и забрали книг с жизнеописанием Самариона Кровавого из библиотеки Академии. Пару книг по химералогии пришлось брать под роспись и равноценный залог. Пришлось отдать пару книг из личной библиотеки запретных книг.

У меня остался долг перед Проксимусом, куратором кафедры магии пространства. У нас было джентельменское соглашение об испытании мага-пространственного телепорта. Подтянутый старичок заканчивал вводную лекцию по магии пространства. Наш разговор проходил в опустевшей аудитории. Передав ему заметки о проведенном испытании, я дал ему совет, которого и сам буду придерживаться.

- Рекомендую сжечь после прочтения – за такие знания и заклинание вас попытаются убить. Проксимус, это не домыслы или случайные мысли. Я в этом абсолютно уверен. Это прямая угроза богам, полубогам и мировой системе правоохранительных органов. Заклинание игнорирует антипортальные поля и позволяет уйти бесследно в случайную точку мира.

- Учту. – Маг усмехнулся и сжег заметки прямо у меня на глазах. – Поступим следующим образом. Когда ты скажешь, что заклинание можно использовать, тогда я его и опубликую. Я знаю, кто ты, и знаю, что ты не стаешь бросать слова на ветер. Жить хочется больше, чем славы, так что я подожду.

В академии еще оставался один человек, который мог дать мне нужную информацию - куратор Кафедры магии духа Вазири Ану. Его можно было найти в специальном корпусе Академии, из которого он по легенде, не выходил уже десять лет. После короткой беседы и попыток оценить меня с помощью духов, мы перешли к главной теме дня.

- Мне удалось побывать на седьмом и девятом пласте астрала – Глаза мага расширились – Каждый раз я чувствовал на себе взгляд некой могучей сущности. На девятом слое астрала я видел существ, не описанных ни в одной книге, рассказе или бестиарии. Но то, что за мной наблюдало, было еще глубже в астрале и куда могущественнее.

Вазари кивал, словно я подтверждал его догадки.

- Десятый слой астрала заблокирован. Когда навык работы с астралом достигает девятисот, ничего не происходит, хотя должен быть разблокирован доступ к десятому пласту астрала. Самые сильные из боевых магов могут использовать духов второго пласта. Все обитатели более глубоких слоев убивают прерывателя, как более слабого. В нем обитают духи существ от 1000-2000 уровня. Полторы тысячи лет назад была последняя волна странников, и после их исхода на Танатос десятый пласт был заблокирован. Ты странник и чувствуешь нечто, обитающее там. Возможно, в этом кроется ключ к тому, что там находится.

- А что говорят старые хроники?

- Их вычистили так, что и сам бог не найдет. Даже намеков не оставили.

Уходить пришлось через окно, прыгая на стену квартала магов, а оттуда за пределы города.

Это была мера предосторожности. Кхору больше нечего мне предложить. Фемида так сильно смеялась, что едва не упала со стены. Ее залиvistый смех заставил и меня порадоваться жизни. Мы живы, мы свободны, мы движемся вперед.

<http://tl.rulate.ru/book/23248/482619>