

Куда бы вы ни пошли, было необходимо собрать знания.

Это был почти инстинкт, выгравированный в душе каждого Адепта.

Несмотря на то, что, возможно, не удастся получить редкие знания, Грим будет рад собрать любые.

Летающий корабль, идущий к Замку в Небе, прибыл на второй день.

Испытав местную культуру, Грим и другие отправились в сторону священного города эзотерических Адептов - Замок в Небе.

Ночь.

Грим был одет в черную мантию. Он сидел за столом и непрерывно писал на свитке. Казалось, он что-то рассчитывал. Бесчисленные символы, формулы и числа заполняли пергамент. В глазах мерцал синий свет, а перо продолжало царапать пергамент. Было ясно, что чип тоже вычислял что-то.

Честно говоря, большинство расчетов и вычетов были завершены. Работа Грима заключалась в организации и записи чисел, которые выводил чип. Далее он использовал эти цифры в качестве основы и рассматривал свое будущее развитие.

Его чувство и контроль над другими частицами элемента постепенно ослабевали после того, как он выбрал владение огнем. Но в то же время это давало его огненным заклинаниям больше возможностей.

Неважно, была ли это дальность огненной телепортации, или урон от огненного шара магмы, или основной урон от взрыва огненного ядра. Все его заклинания достигли пределов, которые мог позволить его Дух. Сто пятнадцать очков урона от огня, которые мог нанести взрыв огненного ядра, уже были на пределе того, что обычно могли делать Адепты первого класса. Большинство обычных Адептов могли наносить от восьмидесяти до ста очков урона. Тех, кто мог выдать больше сотни, было так мало, что их можно было пересчитать по пальцам.

Система огненных заклинаний быстро выстроилась в библиотеке данных, поскольку чип продолжал расширять количество знаний. Грим смутно видел путь вперед, и путь к самосовершенствованию, с постепенным включением потусторонних рун в свои силы.

Согласно расчетам чипа, использование Гримом своих сил в прошлом бою было крайне неэффективным. Это был почти самый неэффективный способ. Заклинания или экспоненциальное увеличение Телосложения, вызванное трансформацией Огненного Демона, Грим никогда не раскрывал их мощь в полной мере.

Скорее, они существовали в состоянии крайней расточительности.

Ему еще предстоит сформировать последовательный и систематический стиль боя. Большую часть времени Грим полагался на расточительный выход мощи.

Пока он лидировал, это не проблема. Тем не менее, такой грубый и жестокий способ борьбы возымеет неприятные последствия, если использовать его против врага более могущественного, чем он сам. Грим хотел воспользоваться этой возможностью, обновив свои

способности, чтобы принять решение об основах.

Пройдя столько боёв, Грим ощутил важность заклинаний манёвренности для боевого Адепта. Вот почему первое заклинание, о котором подумал Грим, принимая решение о своей основной магии, была Огненная Телепортация, которую он так часто использовал.

Честно говоря, у Грима, возможно, даже не было бы и десяти процентов шансов выжить во всех его прошлых битвах, если бы он не смог бросать Огненную Телепортацию.

Если бы он хотел остановиться на боевом стиле, ему придётся ориентироваться на огненную телепортацию.

С заклинанием манёвренности было решено. А что насчет наступательных заклинаний?

Было время, когда Грим считал, что его основным наступательным заклинанием был Взрыв Огненного Ядра. В конце концов, это было самое мощное и смертоносное заклинание в его арсенале. Однако данные, которые сопоставил чип, указывали на обратное. Заклинание, которое Грим использовал больше, было быстро брошенным Огненным Шаром Магмы.

Гриму нужно было всего полсекунды, чтобы вызвать Огненный Шар Магмы. Однако если учесть нагрузку, которую мог выдержать его Дух, а также различие в скорости, с которой собирался элементий, Грим мог последовательно вызвать только два огненных шара за три секунды.

Магматический огненный шар сам по себе имел сорок пять очков урона от огня, а также пятнадцать очков урона от магмы и взрыва. В паре с тридцатипроцентным бонусным уроном от его огненного мастерства, один огненный шар магмы может нанести ужасающие шестьдесят очков урона.

Это намного ниже, чем сто пятьдесят пять очков Взрыва Огненного Ядра, но Огненный Шар Магмы можно запустить с огромной скоростью.

Где на хаотичном поле битвы можно найти безопасное место, чтобы спокойно повторять свое заклинание и направлять такую мощную атаку? Для сравнения, заклинания мгновенного броска, такие как Огненный Шар Магмы, намного превосходили, поскольку они позволяли заклинателю контролировать темп боя.

Даже если действительно было необходимо мощное заклинание, чтобы взломать защиту противника, Грим мог хранить шесть таких в своем Свитке Вуду. Ему совершенно не нужно было рисковать жизнью и читать посреди вражеского огня.

Таким образом, была определена первая группа базовой магии. Их было всего три. Огненная Телепортация подвижного типа, наступательный Огненный Шар Магмы и оборонительное Кольцо Огня.

Была веская причина, почему Грим выбрал в качестве защитного заклинания именно его, а не Лавовый Щит.

Огненное Кольцо значительно уступает Лавовому Щиту, когда дело доходит до физической защиты, но оно было эффективнее в защите и нападении одновременно.

Огненный барьер, который легко охватывал площадь в сто метров. Ни один враг не станет вступать в эту область. В кольце десять очков урона от огня в секунду не прекращались.

Кроме того, боевой потенциал этих трех заклинаний можно было значительно улучшить. Всё, что теперь нужно было сделать Гриму, это организовать заклинания в правильную систему и создать боевой стиль

Кто-то постучал в деревянную дверь.

«Кто там?»

У Грима подпортилось настроение от того, что его прервали.

«Сэр грим, это я!» - из-за двери раздался голос Адепта Ангуса.

Грим колебался, прежде чем убрать документы со стола. Он закрыл пергаменты, которые содержали секреты о его теле, и снял с двери магическую защиту.

Адепт Ангус был очень бледен. Он пришёл глубокой ночью, казалось, что у него было что-то, о чем он хотел поговорить. Тем не менее, он не решался.

«Сэр Ангус, мы так долго путешествовали вместе, мы уже можем считаться друзьями. Есть то, о чём друзья не могут говорить?» - Грим заметил его дискомфорт и взял на себя инициативу.

«Ну...» - Ангус запнулся, - «Я только что получил новости от клана. На этот раз могут возникнуть проблемы с дуэлью»

«Что случилось?»

«Адепт из вызывающего клана создал Стального Рыцаря. Очевидно, голем чрезвычайно силен. Он уже победил эзотерических Адептов двух организаций. В клане хаос...»

«Ваш клан намерен просить перемирия?»

Ангус неохотно кивнул, его голос был хриплым и сухим: «Вполне возможно. Клан уже тайно отправил послов. Если их условия не будут слишком строгими, клан будет готов отказаться от дуэли и признать поражение!»

Ангус быстро утешил грима, когда увидел, что тот погружается в глубокие раздумья: «Вам не о чем беспокоиться. Клан все равно выдаст обещанные награды, даже если дуэль не состоится. Это я могу гарантировать!»

Грим покачал головой и громко рассмеялся: «Яне об этом волнуюсь. Я разочарован, что могу упустить шанс обменяться опытом с другим эзотерическим Адептом»

Ангус тоже посмеялся: «А нужно ли беспокоиться об этом, если вы поедете в Небесный Замок? Дуэли происходят только раз в десять лет, но арена там никогда не пустует. Если вы уверены в своем големе и готовы сделать ставку на него, можете выходить на арену каждый день, если хотите»

После этого они немного поболтали, и Ангус, наконец, ушел.

Грим вернулся к столу и начал думать.

Его первоначальный план состоял в том, чтобы выиграть поединок за клан Байрона. Тогда он воспользуется случаем и оставит Снорлакса на их попечение в Небесном Замке. В конце концов, Грим не мог остаться в Небесном Замке. Снорлакс тоже не сможет сделать себе имя

сам.

Будет очень грубо выдвигать такую просьбу, если ожидаемый эзотерический поединок был отменен, а обещанные награды уже даны.

Как он оставит Снорлакса в Небесном Замке?

Важно отметить, сколько сил требуется, чтобы защитить свое место в замке. В их магазине был Адепт второго класса из клана Байронов! Если даже такой силе было трудно защитить себя, как гоблин без какой-либо боевой способности выживет в таком диком месте?

Чем больше Грим думал об этом, тем больше он понимал, как далеко он забегает вперед.

Он был один. Два так называемых подчиненных были чрезвычайно слабы. Один из них был лишь Псевдо-адептом и скоро начнет "Битву Судьбы". Ее судьба была пока неизвестна. У другого был Дух уровня Адепта, но у него не было абсолютно никакого способа использовать его в бою.

Эти двое были совершенно бесполезны.

Прямо сейчас, Грим был в процессе улучшения своих способностей и влияния.

Если сила Адепт, а которую он планировал, преуспеет, то это можно было сделать. Тем не менее, сейчас он должен был убрать пальцы, которые он вытянул, и сформировать твердый кулак, чтобы каждый его удар был мощным.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/377979>