

Спустя шестьдесят семь лет усилий Грим был всего в одном шаге от второго класса.

Однако этот шаг ощущался как разница между небом и землей.

Если ему не удастся преодолеть этот барьер, его духовное происхождение увянет из-за отрицательной реакции церемонии. Такого рода повреждения трудно вылечить.

Можно сказать, что Адептов первого класса в Мире Адептов было, как волос на корове. Случайный подсчет тех, кто находится в центральной части континента, даст от двадцати до тридцати тысяч. Сила трёх главных организаций Адептов была еще выше, чем в центре континента. Если посчитать таким образом, то число Адептов превышало сто тысяч.

Однако среди этих ста тысяч Адептов не более двух тысяч успешно перешли во второй класс. И менее трехсот человек из этих двух тысяч Адептов второго класса смогли перейти в третий класс. Число четвертых классов составляло менее пятидесяти человек.

Почему Мир Адептов является доминирующим игроком среди всех миров, несмотря на столь суровые условия для продвижения? Всё это было из-за накопления на протяжении многих лет.

Пока система наследия знаний Адепта полная, и пока достаточно ресурсов Адепта, всегда будут Адепты четвёртого класса. Великие Адепты за пределами четвёртого класса тоже могли постоянно появляться. Более того, с увеличением силы Адепта продолжительность жизни увеличивалась в геометрической прогрессии.

Поскольку Адепты принадлежали к разным расам, изучали различную магию и развивались в разных направлениях, не было фиксированного предела продолжительности жизни. Тем не менее, за столько лет была создана система. Они установили приблизительный диапазон продолжительности жизни.

Продолжительность жизни обычного человека в Мире Адептов составляла около ста двадцати лет. Адепты первого класса жили двести-триста лет. Продолжительность жизни Адепта второго класса составляла от трёхсот до пятисот лет. Адепты третьего класса от семисот до восьмисот лет, а Адепты четвёртого класса - больше тысячи лет.

Если принять во внимание расовые различия и влияние магической энергии, то индивидуальное значение может претерпеть значительные изменения.

Например, Мэри. Она была Адептом первого класса, но шла по ветви Адептов родословной вампиров. Вампиры были известны как классическая раса долголетия. Они могли без проблем прожить до семи-восьми сотен лет.

Роботизированный Адепт Сабрина принадлежала к механической ветви Адептов родословной. Поскольку коррозия механических конструкций на человеческом теле требовала большого количества примиряющего агента, Адепты-роботы часто имели на одну четверть-одну треть меньше продолжительности жизни по сравнению с обычными Адептами.

В обмен они получали мощные наступательные способности.

Что касается таких Адептов Элементия, как Грим, они должны были искать способ увеличить сродство элемента своего первоначального тела. В противном случае, долгие периоды использования элемента неизбежно ухудшат их жизненную силу. Вот почему элементизация

их тела была единственным способом избежать коррозии элемента.

Однако большинство Адептов проходили элементизацию тела после продвижения до Адепта. Вот почему их средняя продолжительность жизни явно не могла сравниться с Гримом, который завершил этот процесс, когда был ещё учеником.

Переход из первого класса во второй был скорее переходом от манипулятора стихий к регулятору законов.

Адепт первого класса через свои таланты и магическую энергию использует блуждающий элементий для усиления эффекта своих заклинаний. А Адепт второго класса начинает заимствовать силу плоскостных законов, чтобы склонить элементий в целевой области к себе.

Единственная проблема заключалась в том, что Адепты второго класса могли соприкоснуться только с самым поверхностным из плоских законов. Они не могли считаться истинными регуляторами законов. Даже Адепты третьего класса были лишь немного лучше.

На континенте Адептов Адепты четвертого класса были единственной группой людей, которые могли считаться теми, кто взял под контроль законы.

Адепты пятого класса, с другой стороны, уже выпрыгнули за пределы плоскостных миров. Они понимали законы мира на глубоком уровне. Вот почему Адепты могли называться Адептами принципа только с пятого класса. Ниже - Адепты первого-четвёртого классов назывались Адептами элемента.

Однако с постепенным развитием и созреванием Мира Адептов базовая сила нынешних Адептов четвертого класса медленно возрастала. Многие Адепты уже начали относить их к разряду принципиальных Адептов.

Именно из-за огромной разницы в силе между каждым классом ни один Адепт не имел абсолютной гарантии успеха, когда начинал церемонию продвижения. Неудача в продвижении наносила урон духовному происхождению. Хотя со временем всё это можно было исправить, это всё равно было бы беспрецедентным ударом по психологическому состоянию Адепта.

Более того, срок жизни Адепта был ограничен. Даже если до этого путь был гладким, у Адепта может не хватить времени на попытки перейти в следующий класс. И это была главная причина почему кланы Адептов так любили молодых Адептов, - у них было больше времени.

Следовательно, даже несмотря на то, что Грим уже достиг порога перехода во второй класс, он медленно собирал необходимые ресурсы и знания, изо всех сил стараясь повысить успех своего продвижения. Его самым большим преимуществом теперь были двадцать восемь рун, которые он принёс с плоскости рыцарей. Теперь они были расшифрованы.

Среди них наиболее полезными для него были три руны, связанные с огненным элементом.

Вариант Огненной Руны Взрыва!

Редкая Огненная Руна Холодного Пламени!

Редкая Огненная Руна Ядовитого Огня!

Как и подразумевалось в названии, Руна Взрыва вызывала взрывы. Если область богата на огненный элементий, Гриму нужно было лишь махнуть своим Духом, и весь элементий

взорвётся.

С другой стороны, Руна Холодного Пламени была невероятно изобретательным использованием энергии огня. Когда заклинатель пытался отвести тепло от огня, внутренняя температура пламени падала, иногда достигая отрицательных значений от одного до двухсот Цельсия.

В таких ситуациях огонь был огнём, но он мог вызвать странный эффект замерзания.

После нескольких тестов Грим обнаружил, что холодное пламя обладает большим эффектом проникновения по сравнению с пылающими огнями. Оно больше подходило для прорыва защитного элемента и энергетических щитов.

Руна Ядовитого Пламени, с другой стороны, смешивала следы чужеродной энергии с огненным элементом. Это вызывало у противника эффект жжения, похожий на отравление. Этот тип яда отличался от яда обычных существ, растений, руд и других природных токсинов. Это был своего рода энергетический яд.

Грим выгравировал все эти руны в своем ядре сознания. Таким образом, даже с рудиментарным пониманием рун, он мог использовать их силу. Это стало возможным благодаря чипу.

Со всей серьезностью, именно чип разгадал эти руны. Грим был всего лишь капиталистом, который крал плоды трудов чипа.

Грим читал информацию, которую чип посылал ему в голову. Истинный смысл этих вещей и духовное вдохновение, полученное в процессе их расшифровки, были неосвязаемы и абстрактны.

Каждая из этих рун значительно расширила арсенал Грима, как по количеству форм, которые могли принимать его огненные заклинания, так и по эффектам, которые они производили.

Когда он перейдёт во второй класс, Грим даже намеревался взять тайм-аут, чтобы построить полный список заклинаний для каждой серии. Таким образом, Грим построит три разные системы продвижения класса для огненных Адептов. Плоскостная обратная связь, которую он получит за такой подвиг, обязательно будет удивительной.

Помимо огненных рун, у Грима было еще двадцать пять магических рун других систем и серий. Учитывая их вспомогательные эффекты, Грим выборочно разделил некоторые из этих рун с Адептами в своей фракции.

Среди них Алиса, далеко в башне судьбы в северных землях, получила руну Сна. Эта руна давала ей уникальную способность манипулировать снами других людей так.

Ядовитая ведьма Эндор получила Агрессивную Ядовитую руну. Она заставит её заклинания вспыхивать со всех накопленных сил. Это было наиболее эффективно против врагов, которые не ожидали этого.

Кровавая Королева Мэри получила две руны - Призрачную Руну и Руну Теневого Удара.

Призрачная Руна позволяла создавать двух фантомов, двигаясь на высоких скоростях. Каждый фантом существовал в течение трёх секунд и обладал 35% наступательной силы Мэри.

С другой стороны, Руна Теневого Удара наделяла атаки Мэри тeneвым уроном.

Таким образом, каждая из атак Мэри будет усилена двойными атрибутами крови и тени. Если включить физические эффекты, то это будет атака с тройным атрибутом.

Хотя сила её атак была бы не намного выше, бороться с ней будет трудно.

Ведь большую часть времени, тeneвые атаки игнорировали защиту.

Мерил была классическим учёным Адептом. Она была не особо хороша в бою и не смогла найти подходящую руну. Грим подарил ей Руну Мудрости.

Так она получила эйдетическую память и способностью быстрее находить ключи к разгадке в поисках знаний.

Такого рода способность была полезна для оценки неизвестных предметов.

Если её глаза фокусировались на предмете более пяти секунд, она могла получить слабый след магической информации об объекте из плоскостных законов. Это был оценщик с активированными чит-кодами.

Гаргамель был Адептом травологии и преуспел в синтезировании зелий. Именно поэтому Грим подарил ему Руну Распада. Эта руна могла разложить любой магический материал на мелкие и чистые энергетические кристаллы.

Тем не менее, эта способность требовала использования алхимической лаборатории и помощи магических лабораторий; в реальном бою это не используешь.

Последней, кто получил руну, была Сабрина. Она обрела Руну Укрепления, позволив частям своего тела удвоить их первоначальную твердость. Поскольку эта руна могла воздействовать только на металлические вещества, она подошла только Сабрине.

<http://tl.rulate.ru/book/4486/456045>