

Глава 6

Я ушел с полей пепла и пошел к рекам с лавой. Даже на расстоянии ста метров от них меня обдавало жаром, и это была идеальная возможность для прокачки. Еще десять шагов и...

Получен урон: 50 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

870/920

Еще пару шагов.

Получен урон: 150 ед. (Игнорирование: 0 ед.)

736/920

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 12 ед./сек.

А вот и желаемый результат. Лава — раскаленная каменная порода с температурой от пятисот до тысячи двухсот градусов. Жар от нее расходился на большое расстояние. Чем ближе я буду подходить, тем жарче и выше термальный урон. Я получал лишь десять процентов боли, но какой! Казалось, что кожа сгорает, и чем ближе я находился, тем сильнее были ощущения. Жар действовал по области, и я чувствовал ожоги по всему телу. Еще пара шагов.

Получен урон: 250 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

508/920

Моя живучесть восстанавливала по семнадцать единиц здоровья в секунду. Зайдем подальше.

Получен урон: 325 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

217/920

Малое исцеление! И еще пара шагов.

Получен урон: 405 ед. (Игнорирование: 12 ед.)

515/920

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 36 ед./сек.

Магия жизни прокачана до 112 и повышала лечебные заклинания на 112%, и это при том, что малое исцеление дает по 1030 единиц. В итоге по 2183 здоровья восстанавливается за одно использование малого исцеления. Да у меня и здоровья столько нет. А в этом заклинании я так поднаторел, что достаточно одной мысли, и левая рука уже начинала его творить. Чувствовал, как в ладони концентрируется магия.

Я забыл кое-что важное о рождении монстров в этом мире. Они появляются прямо из земли.

Прямо из лавы вылез имп и уставился на меня. А я, как дурак, пялился в панель эффектов.

Демоны, имп, 102 уровень.

— Человеческое мя-я-я-ясо-о! — прокричал он и кинулся на меня.

Получен урон: 250 ед. (Игнорирование: 834 ед.)

338/920

Я не испытывал страха перед ним. Не верил, что он может меня убить. Уже минуту он меня царапал, кусал, пытался вгрызться в плоть. Но кожа не поддавалась, и имп не смог мне навредить. Единственный урон, который я получал, был от огня. Два критических удара в глаз и шею я проигнорировал, за что и поплатился, чуть не умерев. На теле есть места с частичным игнорированием сопротивления. Хорошо хоть, имп сам по себе слабый.

Отойдя на десять шагов назад, убил импа. Маленькое создание было на голову ниже меня, и это при условии, что я ребенок. По бою стало понятно, что половина очков характеристик у них в силе, по четверти — в ловкости и выносливости. В общем, как противники они слабые. Используют когти и два ряда очень острых зубов, могут летать и имеют полный иммунитет к огню.

Из импа выпали крылья и рога. И это была, пожалуй, первая еда, которую я увидел в Аду. С отцом на рыбалке мы как-то ели сырую рыбу прямо в лодке. Вкус сырых крыльев был похож на вкус рыбы. Такой же, только сочнее, и кровь у них вполне вкусная.

Вы съели крылья импа.

Сила +26

Ловкость +17

Время действия: 59 минут, 59 секунд.

Демонификация: 0,2%

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

Вот оно как. Значит, мне надо есть демонов, чтобы... самому стать демоном? Отвращения я не ощущал, а вот интерес — да! Кушать надо!

Интересно... а если приготовить сырые крылья?! Варить их не получится. Может, покоптить или засушить?

За следующие три часа я съел тринадцать импов, параллельно качая сопротивление огню. Последние съеденные демоны уже не давали роста демонификации. Так и продолжал качать сопротивление огню, и чем дальше я заходил, тем сильнее был жар и получаемый урон.

За три дня выяснилась закономерность: в день я мог поднять демонификацию не более чем на один процент. Каждый съеденный имп давал одну десятую процента.

Через неделю я смог подходить к лаве на расстояние около десяти метров, а вот дальше жар был просто непереносим.

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

77/1970

Малое исцеление! А теперь лучше не двигаться. Огонь завораживал: течение лавы, всполохи газов. О, а вот и новый имп. Отошел на безопасное расстояние и убил. Новая порция крылышек!

Демонификация: 10%

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

Разблокирована пассивная способность: Второй поток сознания.

Теперь вы можете думать о двух вещах одновременно и делать два дела сразу.

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

Принять: Да/Нет.

А вот об этом я только читал. В книге по ментальному телу говорилось, что высшие маги и все гранд-мастера используют по несколько заклинаний одновременно. Но вот как они этого достигли — неизвестно. А я нашел способ получить эту способность. Двести очков характеристик — это сорок уровней. То, что оно доступно только высшим магам, и так понятно. В той же книге было сказано, что магам на двухсотом уровне доступна продвинутая модель работы с собственными энергетическими каналами. Это примерно пятая ступень магического мастерства. Ну да ладно. Они теряют уровни, а я только урезаю интеллект и мудрость. У меня лимит развития в двести очков. Так что я мог сделать хоть все одиннадцать потоков. Только вот оно мне надо? Пусть будет, заодно узнаю, как оно работает. Принять!

М-да, о лечении я не подумал, оно будет менее эффективным. Для начала глянем, что у нас есть.

— Окно характеристик!

Малое исцеление стало очень слабым. Всего 1127 единиц восстанавливало, а вот живучесть радовала: по тридцать единиц здоровья в секунду. За минуту я полностью восстанавливался даже без лечения. Надо попробовать два потока сознания.

Оказывается, не все так просто: голова жутко напрягалась, если использовать два разных заклинания. С двумя одинаковыми намного проще. Нужны время и сноровка. Надо прокачать лечение до лимита развития. А потом ставить эксперименты.

Лечась в два потока, стал пробовать.

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

66/1970

Малое исцеление! Теперь не надо даже думать о том, чтобы заклинание формировалось в руке. Достаточно просто представить его у себя на теле. При лечении участок тела светился. Теперь руки были свободны, но голова все время напряжена. Я встал в стойку для удара: напрячься, сместить центр тяжести, удар! Повторить удар!

Получен урон: 4100 ед. (Игнорирование: 2207 ед.)

107/1970

Уф, чуть не прозевал, но это возможно! Руки можно использовать для боя. Больше не нужно направлять их в цель для применения заклинания. И я стал быстрее. В стычках с импами это не так заметно. Чувствовать, как мышцы налиты кровью, а связки напряжены, чувствовать силу своего удара, как кулак рассекает раскаленный воздух — восхитительно! Надо тренироваться, вспоминать все, чему учили отец, Финкс... Больно. Гальбоа, отец... Как вы там? Люди так слабы...

Месяц спустя

Эти пять шагов до лавы я смог преодолеть только за месяц. Много раз был на волосок от смерти. Использовал одно малое исцеление как основное, а вторым страховался. Как только ситуация выходила из-под контроля, активировал второе заклинание с интервалом в полсекунды. Я был прав: нужны лишь сноровка и сосредоточенность.

Демонификация: 30%

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

Разблокирована способность: Четвертый поток сознания.

Следующий съединенный имп разблокирует четвертый поток сознания. Интеллект и мудрость уже давно по двести единиц. Я достиг желаемой точки. А вот и мой ужин — новорожденный имп спешил ко мне.

Демонификация: 40%

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

Разблокирована пассивная способность: Пятый поток сознания.

Теперь вы можете думать о пяти вещах одновременно и делать пять дел сразу.

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

Принять: Да/Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Первая ступень.

Вы можете усилить одну часть тела на 40%. При использовании способности будут расходоваться здоровье и выносливость в равном количестве.

А становиться демоном мне начинало нравиться. Внешних изменений я не заметил, а вот возможности демонического тела знал. Один из ритуалов демонологии — одержимость. В жертву вселяли демона, и тот мог использовать возможности тела по максимуму. В обычных условиях человек использовал лишь десятую часть заложенного потенциала мускулатуры, а при одержимости — все сто процентов. Вот только сломанные кости, разорванные связки делали такие тела бесполезными очень быстро. Значит, при стопроцентной демонификации я

смогу усиливать все тело, но вместо запаса сил буду использовать запас здоровья. Посмотрим, что и как, а сейчас — потоки сознания! Принимаем третий поток сознания. Осталось по сто единиц интеллекта и мудрости. Медленно и аккуратно отошел и подождал, когда они прокачаются еще на единичку. Через десять минут я стал гордым обладателем четырех потоков сознания. Теперь надо очень аккуратно качать. После двух потоков сознания использовать четыре уже не было сложно. Тем более все они заряжены на лечение. Одно малое исцеление восстанавливало всего лишь сорок единиц здоровья. А вот четыре потока — сто шестьдесят единиц здоровья раз в две секунды. Уже через час я смог вернуться к лаве.

Получен урон: 53 250 ед. (Игнорирование: 51 777 ед.)

527/2000

Соппротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 51 919 ед./сек.

Мое сопротивление огню достигло 15–17%, но приближаться к лаве было страшно. Теперь я подходил к ней на пять шагов, садился в позу для медитации и вытягивал руку. Длина в один палец — это минимум по тысяче урона. Теоретически я мог лечиться по четыре раза в секунду и не умереть, даже если подойти ближе. Но после задания с книжкой я больше никогда не стану рисковать понапрасну. Жизнь у меня одна.

Ради развлечения начал разбирать лут, который выпадал из импов. Помимо крыльев и рогов, кушать которые мне уже осточертело, были кольца, кусочки кожи, несколько ожерелий. Куча одежды, которую я даже не смотрел, а просто складывал в рюкзак, постепенно выкидывая из него камни и прочий хлам. Все предметы, кроме обычных, не были идентифицированы. Надевать их бессмысленно. А вот простые вещи, дававшие по два бонуса к характеристикам, я стал носить. Они быстро ломались из-за низкой прочности и постоянного урона огнем. Даже несмотря на штрафы за применение экипировки не по уровню, это были ценные предметы. Так что я перестал переводить их и снова стоял в неубиваемом подгузнике и абсолютно весь в пепле и саже. Волосы на темени немного выцвели и приобрели сероватый оттенок.

Уже месяц как мое наказание за драки отменили. Парни больше не приставали и не лезли. Я доказал, что имею право на место в этом жестоком мире, не стану ни под кого прогибаться. Ваалси, видимо, смирился с тем, что я не вступлю в его команду сборщиков и что я отказывался говорить с психологом. Даже дебафы перестал выписывать. Из игры я выходил каждые четыре часа для разминки и еды. Все свободное время проводил в «Хризалиде», качаясь. По восемь часов в день занимался учебой. Это помогало избавиться от однообразия. Время шло, в игре образовался малый пантеон молодых богов. Почти все игровые кланы кому-то поклонялись, а жрецы развили бурную деятельность по привлечению НПС под крыло новых богов.

«Хризалида» встретила меня уже полюбившимся пейзажем. Однажды с отцом мы ходили на ночную охоту. Он рассказывал истории о чудовищах и гильдиях. В такие гильдии собирались люди, охотившиеся на монстров и выполнявшие особо сложные задания. Отец в детстве мечтал стать таким. У меня не было подобной мечты, но сейчас хотелось сделать ему приятное. Интересно, как они там?

Получен урон: 65 550 ед. (Игнорирование: 63 733 ед.)

183/2000

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63 852 ед./сек.

Самообразование давало многое. К примеру, учило высчитывать эффективность вложений и его порог. С моим показателем здоровья мне тут делать больше нечего, использовать предметы одежды для увеличения запаса здоровья тоже неразумно. Один неверный шаг может меня убить, а результативной модели увеличения выносливости у меня нет. Значит, надо искать другие направления развития. Сейчас я в три потока использовал телекинез, держа огромные камни в воздухе. Это позволяло качать параметр духа с наибольшей скоростью, работать на пределе возможностей. Импов я убивал только руками, качая рукопашный бой. Частичное усиление — страшная штука. Мог отрезать импу голову одним ударом ладони.

Тяжелее всего делать несколько дел одновременно. Два камня упали в лаву, и так уже раз десять за день. Размер камня становился все меньше и меньше, так как лава попросту плавila их. Одно из ограничений телекинеза в том, что нельзя воздействовать на любые живые существа, тогда бы вместо камней давно летали бы импы.

Демонология оказалась очень интересной книгой. Оказывается, метод использования демонов строился на печатях Соломона. Чем сильнее вызываемое существо, тем ценнее должна быть жертва, иначе демон убьет призывающего. Высших существ Ада никто не призывает: печати утеряны, да и предполагаемые жертвы уж очень велики. В общем, этим способом мне отсюда не выбраться, по крайней мере, пока я не знал, как это сделать.

Магия крови строилась на элементах человеческого тела. Кроме крови могли использоваться части тела: волосы, ногти, кости. Персонализация предмета, поиск человека по крови, временное усиление магических или физических способностей — вот сфера деятельности этих заклинаний. Усиление особенно популярно у темных магов: рыцарей крови с клинками, вампиров или просто магов, напившихся крови разумных существ. Поэтому это магическое направление недолго любили. Темные получали колоссальную силу, при этом происходило усиление ментального тела, что позволяло творить магию чудовищной силы. Но чем больше используешь, тем больше ее требуется. Интересно, на что способен рыцарь в полном доспехе с трехкратным увеличением силы, ловкости, выносливости и скорости? Описание говорило, что и те, и другие были машинами смерти во время войн.

Малефики влияли на ментальное тело. Чем сильнее производимый эффект, тем короче его воздействие. Ментальное тело влияло на процессы в физическом теле. Чем выше его сопротивление и параметр духа, тем ниже вероятность наложения проклятья (дебафа) и время его действия. У некоторых классов есть возможность снимать дебафы, по большей части у хиллов. В противовес малефикам выступали баферы.

Книги по мистицизму были очень старыми и в основном философскими. Рассуждения о культах и символизме древних богов не вызывали интереса.

Артефакторика — наука о создании артефактов. Относится к ремесленным направлениям. Маги-артефакторы очень ценились, но прокачка весьма сложна. Чем больше навык мастера, тем выше требования к качеству материалов для артефактов. Создающий предмет и налагающий чары — это ювелир, кузнец и чародей в одном лице. А у каждого материала свои требования. На дерево и кости очень плохо накладываются чары, так как они изначально обладают своей аурой. Но, как говорится, было бы желание. Драгоценные камни хранят ману и дают дополнительные бонусы. Качество материала-носителя влияет на прочность. А артефактор совмещал оба материала и накладывал чары. Получаемый предмет повышал

характеристики, давал какие-то дополнительные эффекты в зависимости от того, какие чары накладывались на материал-носитель. Как хобби — весьма заманчивое направление, да и хлам с импов надо куда-то девать.

А вот некромантия была запретна. Поднимать павшего противника, его душу в виде призрака было несколько аморально. Существовали варианты привязки поднятого духа к управляемому доспеху. Некромант обязан был знать химерологию для создания умертвий, ужасов плоти или костяных гончих, в общем, любой нежити. Работа до ужаса грязная и неприятная. Однако во время войн это незаменимый боевой ресурс. Чем выше уровень интеллекта, тем больше можно поднять не-мертвых или сделать их сильнее. Чем глупее нежить, тем в большем количестве ею можно управлять. Каждый не-мертвый требует маны на свое поддержание. Если уровень призванного или его параметр интеллекта превосходит уровень некроманта, то призванный способен напасть на него. Костяной дракон — вершина этого темного искусства.

Методы работы с ментальным телом были скрыты не просто так. Высшие маги хранили секреты своего могущества. Вводный курс обучения подготавливал, раскачивал энергоструктуру до рабочих параметров, обладая которыми маг мог уже самостоятельно сознательно ее развивать. На деле — это второй технологический уровень работы. Физическое тело связано с ментальным. К примеру, можно ускорить обмен веществ и тем самым увеличить показатель духа. При предельной нагрузке активируется поправка: уже через час в подобном режиме голод будет таким, что захочется съесть соседа, а потом появится куча дебафов за истощение и перегрузки.

Через работу с ментальным телом добиваются и слияния со своей стихией. Маг получал гибридное тело первоэлемента и человека, иммунитет к атакам своего элементного типа и до 100% увеличения от создаваемых им заклинаний. Самая ценная строка говорила о том, что маг «увеличивает свой урон за счет работы с энергиями своей стихии более низкой категории». А это значило, что маги хотя бы теоретически могли знать о разнице в структурах мирового порядка.

Эти же методы отвечали за сотворение фамильяров, а они, в свою очередь, — за создание второго потока сознания или поддержание второго заклинания.

Была только одна глава, рассказывавшая о работе с астралом. По описаниям получалось, что астрал — это трехмерное пространство, в котором может существовать только дух. Через него душа уходит в мир иной или отправляется в точки перерождения. Чем дальше ты умер от такой точки, тем дольше время воскрешения. В астрале плавают самые разнообразные твари, по большей части нейтральные, но бывают и агрессивные. Есть небольшие, закрытые от общего пространства островки спокойствия, внешне похожие на пузыри с вполне привычной материей внутри: землей, песком, водой и т.д. Это мир духов, от простейших до самых сложных. Даже боги большую часть времени проводили в нем, но могли переходить в реальный мир. То же создание аватара — это вселение астральной проекции бога в тело человека. Интересно, что время в этом месте текло в три раза медленней, чем в игровой реальности. Я мог лишь предположить, что это более глубокое погружение. Именно через астрал меня отправили в Ад. Такое действие, как перемещение в другие миры, требовало огромного количества энергии, что и заметили демоны, а самое забавное — я не умер. В момент, когда здоровье опустилось до нуля, меня вместе с телом отправили на Поля пепла. Только вот такой портал съедал столько энергии, сколько имел, пожалуй, только архимаг Тиберий Сен.

Казалось бы, маги всемогущи, но и мечники не отставали. Они с помощью алхимиков и артефакторов добивались примерно того же: меняли тела, повышали сопротивляемость и урон. Мастера-мечники как целители изменяли свое тело: становились быстрее, сильнее,

выносливее. Самое ужасное их оружие — черные обсидиановые кинжалы, которые наносили огромный ущерб ментальному телу и вешали длительные дебафы. Мечники развивались именно как убийцы всего живого. А маги считались для них самыми достойными противниками. И у первых, и у вторых были скрытые классы, совмещавшие оба направления развития.

Книга по магической осаде была скучной. Все сводилось к тому, чтобы продавить щиты противника совокупной чистой силой магов, а затем создать особо мощные заклинания. Магия в первой части осады почти не использовалась, потому что магофон был очень плотным. К таким энергозатратным осадам редко прибегали, предпочитая сносить щит противника обычными заклинаниями.

Три дня спустя я все так же сидел у реки лавы, периодически убивая импов, только теперь не повышал сопротивляемость огню. С каждым новым потоком сознания скорость прокачки навыков росла, но чем выше уровень способности, тем чаще надо применять заклинания для ее прокачки. Сейчас я в четыре потока развивал магию пространства. Чем больше я использовал телекинез, тем большей была его эффективность. Те же камни я мог собрать в подобие каменного копья за секунду или применять их как щит от атак или как оружие для убийства. В книгах говорилось о том, что к магии пространства относятся левитация, телепорты, силовой молот, щиты от физических атак и даже подобие гравитационно-импульсного удара. Жаль, все это было недоступно. Было бы проще долететь до центра первого круга Ада.

Есть некоторая закономерность между тем, сколько маны я тратил на развитие одного направления магии, и тем, как быстро прокачивались навыки.

Больше мне здесь делать было нечего. Крыльев и рогов импов у меня уже немерено. На данный момент плохо развиты вторичные характеристики. Если встретится сильный враг, могу не успеть убежать. Значит, буду дальше бродить по полям пепла.

Хм, идея жуткая, но попробовать стоило. Сегодня демонификация достигнет 50%. Если следовать логике, станет доступна одержимость демоном и можно усилить две конечности. Можно выбрать ноги и посмотреть, увеличится ли скорость бега. К вечеру смогу прокачать интеллект и мудрость до ста и взять еще один поток сознания. А вот что качать из магии?

— Книга заклинаний!

Магия жизни — Малое исцеление

Магия духа — Оглушение

Магия пространства — Телекинез

Магия земли — Булыжник

Магия воды — Ледяная стрела

Магия огня — Стрела огня

Магия воздуха — Воздушный кулак

Магия света — Светлячок

Магия тьмы — Стрела мрака

Магию света в сложившейся ситуации глупо использовать. Бегать с десятью фонариками по Аду... надо еще кровью на себе написать «I Love New-York». Вариантов особо-то и не было. Любого врага до сто пятидесятого уровня смогу убить. Хотя какое-то разнообразие в еде.

В кафе с видом на парк пили кофе двое мужчин.

— Леон, ты уверен в эффективности таких вливаний? Мы наняли почти всех игроков в Имире. Город уже стал нашей штаб-квартирой. Они зачищают все подземелья, выполняют квесты. Экономика в нашем регионе резко возрастает. Боевое крыло клана качается все свободное время. Это неизбежно приведет к войне с другими объединениями, возможно, и странами. А мы еще не готовы к таким действиям.

— Я Бог, не забывай. Уже сейчас даю большие бонусы для всех игроков, выбравших меня в качестве покровителя. Расходы энергии веры пока превышают доходы, но мы ведем сразу несколько кампаний по привлечению новых верующих. Нужна большая боевая мощь, чтобы я мог участвовать в войне. И именно для привлечения людей я и вкладываю деньги. Кстати, все то, что было вложено ранее, уже окупилось. Мы перерабатываем принесенные на алтарь предметы, а потом продаем их на аукционе. Все больше территорий, где можно добывать сырье и материалы, под нашим контролем.

— Понятно, ты хочешь развязать войну и участвовать в ней лично. Но ты в курсе, что в малом пантеоне уже десять богов? Наш источник сливал информацию кому попало. Кем он был?

Леон довольно улыбнулся.

— Пилотом. Летал между нами и Лунаром, подслушал разговор о создании бога через громкую связь. Он был в нашем клане, а как получил деньги, куда-то смылся. Его никто не может найти. Даже наши люди из службы безопасности.

— Понятно.

— Мерлен, успокойся. Ты финансовый директор и казначей клана, но порой уж слишком насторожен. Ни один Бог на нас не нападет: старые Божества нами не интересуются, а у молодых сил маловато. Или ты за дочку переживаешь? — Мерлен кивнул. — Ох уж эти дети! Все норовят повзрослеть побыстрее. Ты ведь в курсе, что она к тебе специально клинья подбивала? — Снова кивок, но уже стыдливый. — Ошибки молодости?! Она это прекрасно понимает и использует тебя. Но я свое слово сдержу! Девушка внесла большой вклад в привлечение НПС под крыло нового Бога. Ребекка в роли святой лечила людей, повышала урожайность и всякие мелочи. В целом весьма инициативная девушка. У нас есть один... проект... в «Хризалиде». Она будет в нем участвовать как один из членов ударной группы.

— Все так серьезно?

— Даже мой статус бога меркнет по сравнению с этим.

— Боже, да что вы там затеяли! — Мерлен вскинул руки.

Мужчины рассмеялись. За последний месяц оба почти не выходили из «Хризалиды». Постепенно их отношения переросли из рабочих в дружеские. Много дел, много денег и очень много удовольствия. Великие игры великих мужчин — сила, власть, деньги.

Глава 7

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

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

Некромантия +1

Ритуальная магия +1

Магия крови +1

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

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

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

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

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

Кинжал из линприна

Кинжал создан человеком в походных условиях без инструментов. Будет удивительно, если им смогут кого-то убить.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

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

Ритуальный кинжал из линприна

На кинжал нанесены руны поднятия мертвого.

Физический урон: 20-25

Прочность: 770/1000

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

Три дня спустя...

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

Демонификация: 80%

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

Разблокирована пассивная способность: девятый поток сознания.

Теперь вы можете думать о девяти вещах одновременно и делать девять дел сразу.

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

Принять: Да/Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Пятая ступень.

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

Конечно, я взял новый поток. Уж насколько это упрощало бой, и говорить не стоит. Одержимость — это нечто: я бегал со скоростью примерно десять метров в секунду, прыгал в

высоту на пятнадцать метров, а с разбега — на все сорок. Дух захватывало! Никто не мог меня догнать.

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

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

Даже в Аду можно устроить персональный ад для демонов. Нужно прокачать магию духа.

Заклинание: Оглушение

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

Воздействие: оглушение на три секунды.

Мана: 10 ед.

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

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

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

О, а вот и следующая жертва!

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

Вот и прошли три недели.

Демонификация: 100%

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

Разблокирована пассивная способность: Одиннадцатый поток сознания.

Ваши способности в разветвлении потоков сознания достигли предела.

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

Принять: Да/Нет.

Разблокирована пассивная способность: Одержимость демоном. Полное слияние.

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

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

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

Восемнадцать часов бега в скрытности в сторону центра круга Ада дали много интересной информации. Чем ближе подбегал, тем сильнее становилась аура. Это говорило о том, что я двигаюсь в нужном направлении. Монстры тоже начали расти в уровнях. Чем дальше бежал, тем выше был средний уровень у мобов. Начали встречаться адские черви. У одной огромной воронки в песке их было особенно много.

Устроился на одной из скал поблизости, нужно было понять, являлась ли она спуском.

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

1367/2000

Соппротивление физическому урону + 0,01%

Игнорирование физического урона до 968 ед./сек.

Увеличенный урон от ауры боли страданий я получал последние два часа, а это значило, что двигаюсь в правильном направлении и где-то дальше должна быть крепость. Залез в расщелину на скале, там был один удобный выступ. Забрался на него и почувствовал: что-то здесь не так. А удар в лицо дал понять, что именно.

Демоны, песчаный крас-разведчик, 214 уровень.

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

В прошлый раз прокачал восприятие на адских червях. Вот и сейчас этим займусь, заодно подниму сопротивление. Черви вылезали из воронки и расползались по округе. Вот еще один вылез, а его прирезал очередной крас. Видимо, они тоже охотятся или у них тут холодная война. Одного краса, увлекшегося жертвой, съел другой червь, подкравшийся сзади. Пара секунд — и краса нет, только два счастливых червя поползли себе дальше. Через некоторое время пришел целый отряд красов. Черви съели пол-отряда, остальные убежали на скалы.

Как только я приспособился к ауре и поднял восприятие до сотни, побежал дальше. Это точно не крепость, это, скорее, гнездо червей.

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

1077/2000

Сопротивление физическому урону + 0,01%

Игнорирование физического урона до 1592 ед./сек.

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

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

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

125/2000

Сопротивление физическому урону + 0,02%

Игнорирование физического урона до 1677 ед./сек.

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 1071 ед./сек.

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

тебя пробивает, тем быстрее оно прокачивается.

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

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

Как только прошел патрульный отряд, я пошел следом. Демоны до ужаса болтливы — узнал много новых слов, новостей и просто полезной информации. Сейчас я находился в домене Латимина, и крепость принадлежала ему. Красы-разведчики относились к соседнему домену Овидия. Мелкие конфликты в виде набегов считались нормой и позволяли прокачиваться. Сильнейшие демоны отправлялись служить на нижние круги Ада. В центре девятого круга М крепость Фалеса. Именно туда мне и надо.

Пройти получилось около километра.

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

225/2000

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

Получен урон: 86 300 ед. (Игнорирование: 63 722 ед.)

12422/35000

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 63 998 ед./сек.

Одно малое исцеление восстанавливало по 6060 единиц, девять потоков лечили по 54 540 единиц здоровья. Я получал по 22 538 урона огнем. Оставшиеся два потока использовал для того, чтобы постоянно оглушать горгулий.

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

Я намеренно не использовал облик демона, потому что нужно было уметь работать со всеми

потоками сознания в обычном виде. Надо адаптироваться к такому режиму.

Вот уже неделю я искал, кем можно заменить горгулий. Они слишком слабые: при их 144 уровне всего по 17 500 единиц здоровья. Сопротивление физическому урону достигло 6,12%, и я мог игнорировать до 10 752. С огнем все просто прекрасно: 23,19% (игнорирование урона до 163 792 ед./сек.). Предполагал, что около крепости урон от ауры достигает 50 000.

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

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

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

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

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

Тащил четыре туши, периодически затирая следы, убивал тех, кто заметил, и снова убирал следы. Все-таки четверо — это слишком, но, как говорил Гальбоа, «своя ноша не тянет».

А дальше было двухдневное шоу боли. Не для меня, конечно, для пленных. Плакальщика я убил, а горгулий и Харона использовал. Двое 214 уровня и Харол 250 уровня.

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

12 422/82 720

Сопротивление огню + 0,02%

Игнорирование термального урона до 164 851 ед./сек.

В этот раз я не стал держать горгулий оглушенными, только Харола. Они стоически переносили боль, прямо как я. Сейчас я получал 29 457 единиц урона и мог вылечить 60 600. Нужен был определенный запас на случай проблем или если отвлекусь. А демоны оказались очень болтливы. За те двое суток, что мы провели вместе, я узнал много нового и пополнил знания демонического языка. Через пятьдесят часов меня выкинуло из игры принудительно. В последнюю минуту я успел убить троицу и спрятаться поглубже в пещере.

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

Как только я появился в Аду, сразу понял, что меня ищут отряды. В небе повсюду летали демоны. По земле бегали ищейки. С одной я столкнулся у выхода из пещеры. Ее тело просто скинул в лаву. Я не знал, какой урон наносила аура боли, поэтому пришлось обходить крепость по большому кругу. А вот в центре у крепости пришлось сильно замедлиться. Я был прав, предполагая, что аура боли здесь будет особенно сильной. Десять дней я повышал сопротивляемость, подходя все ближе и ближе. Аура наносила 70 000 урона, из которых 40%

составлял ментальный ущерб, остальное приходилось на физический. Ад — страшное место, если у них тут даже аура такая. Какова же сила местных боссов?

Я снова достиг предела эффективности, теперь это был не объем здоровья, а количество здоровья, который я могу восстановить за секунду — всего шестьдесят тысяч единиц. В случае с огнем это стало понятно очень быстро. У крепости не было места, где можно было бы длительное время сидеть и прокачивать сопротивляемость. Приходилось идти на всякие хитрости. Аура не разрушала предметы, так что я был в доспехе и весь увешан бижутерией. Даже при наличии штрафа за использование предметов не по уровню я смог утроить выносливость. Только благодаря этому смог пробраться до ямы.

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

— Окно характеристик!

Имя: Саджи.

Уровень: 1.

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

Раса: человек.

Класс: не выбрано.

Основные характеристики:

- Сила: 200
- Ловкость: 200
- Выносливость: 200
- Интеллект: 200
- Мудрость: 200

Свободных единиц характеристик: 0

Дополнительные характеристики:

- Скорость: 200
- Атлетизм: 200
- Дух: 200
- Живучесть: 200

Вторичные показатели:

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

- грузоподъемность: 500 кг (сила $\times 10 / 4$)
- мана: 2000 (мудрость $\times 10$)
- здоровье (жизнь): 2000 (выносливость $\times 10$)
- запас сил: 2000 (выносливость $\times 10$)
- восстановление запаса здоровья: 2000 ед./мин. (живучесть $\times 10$)
- восстановление запаса маны: 2000 ед./мин. (дух $\times 10$)
- восстановление запаса сил: 2000 ед./мин. (атлетизм $\times 10$)
- скорость бега: 76 км/ч ($1 + \text{скорость} / 10$)

Защита: 1

Сопrotивляемость:

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

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

Ментальному урону: 8,69% (игнорирование урона: до 26 700 ед./сек.)

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

Навыки:

Кулинария: 25

Установка и обезвреживание ловушек: 19

Стрельба из лука: 2

Плавание: 4

Задержка дыхания: 5

Скрытность: 250

Магия жизни: 250

Магия духа: 250

Магия пространства: 250

Магия земли: 250

Магия воды: 250

Магия огня: 250

Магия воздуха: 250

Магия света: 250

Магия тьмы: 250

Медитация: 250

Рукопашный бой: 92

Восприятие: 166

Некромантия: 250

Магия крови: 250

Ритуальная магия: 250

Профессии:

Травник: 2

Рыбак: 16

Портной: 23

Кузнец: 8

Плотник: 16

Способности:

Глаз импа

Одиннадцать потоков сознания

Одержимость демоном. Полное слияние

Дары

Отложенная встреча

Цифры, конечно, радовали. Не зря я столько мучился эти пять месяцев. Сколько же я потрачу на оставшиеся восемь кругов? Или эта яма сквозная? С такими мыслями я и полез.

Удивительное чувство испытываешь, спускаясь в бездонную яму, как будто подписываешь себе смертный приговор и сам же голову отрубает. Посетила глупая мысль: прыгнуть вниз с усилением и узнать, выживу ли при таком прыжке. Мурашки, пробегающие по спине, подсказали, что идея глупая, я был склонен с ними согласиться и продолжил спуск. Стало действительно страшно, когда фонарики начали пропадать. Нет, я не их отпускал, они просто растаяли внизу, в двух метрах подо мной. Я так испугался, что отпустил руки и упал во тьму.

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

Демоны, пыльный суккуб, 177 уровень

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

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

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

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

Текущая локация: 2-й круг ада. Похоть

Скальная пустошь

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

Только сейчас заметил закономерность: большинство демонов не использовали броню и лишь единицы с оружием. Какие-то они неправильные.

Дальше был забег, осложненный ураганным ветром. Иногда сила его была такой, что поднимала мое тело в воздух и бросала его о скалы. Урона я не получал: сопротивление любому физическому урону было достаточно высоким.

Чем дальше я пробирался к центру, тем сильнее был ветер. Порой казалось, что тело режут лезвия или тебя хватают веревкой и кидают о камень. Тут точно не получится качаться. Вопрос в том, как пройти между теми двумя ураганами. При осмотре со скалы стало ясно, что это кольцо крепостей и каждая окружена ураганом. Вспомнились горгульи с их полетом — тут небо было свободно. По земле гуляли голые или полуголые женщины. Ходили инкубы в длинных набедренных повязках, достававших почти до земли. Они двигались очень плавно и грациозно. Самые сильные из них были 202 уровня. Ветер гулял только внизу, облака плыли по небу очень медленно. К крепости вели дороги, которые в момент прохода патруля покрывались силовым барьером. Конечно, можно было попытаться пройти под скрытностью за патрулем, но кто даст гарантию, что у них нет какого-нибудь Харола, который чует любые магические колебания? Горгульи были очень болтливы, так что я узнал, как меня нашли: Харол был стражем и мог обнаружить любые магические изменения в большой области.

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

Обшитые крылья горгульи

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

Воздействие: позволяет летать.

Требования: сила 200, выносливость 200, ловкость 200

Прочность: 801/1000

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

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

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

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

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

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

Демоны, цербер, 350 уровень

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

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

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

Мини-карта показывала, что я на третьем круге Ада. Но сейчас тут лишь шел дождь, настоящий ливень. Иногда слышался гром или начинался град. Никакой ауры не было, только урон от града. Чем дальше я продвигался, тем сильнее становился запах гниения. Жуткий трупный запах! И тогда я увидел их: огромные, толстые люди и нелюди. Вот гном наступил на бороду и упал, и теперь не может встать и что-то мычит. Все гнили заживо и постоянно стонали. Я привык к боли, привык к страданиям, но это было ужасно. Я чувствовал мучения других людей очень хорошо. Сам не испытывал эмоций, но хорошо ощущал их у других.

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

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

На четвертый день я услышал гром и увидел молнию.

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

1534/2000

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 6 ед./сек.

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

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

1531/2000

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 6 ед./сек.

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

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

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

За три недели я научился плавать кролем и брассом. Баттерфляй осилить не получилось. Зато научился плавать дельфинчиком. С моими скоростью, силой и ловкостью получалось очень красиво. Я выпрыгивал из воды, набирал воздуха и снова нырял. Фонарики работали даже под водой, так что я прекрасно видел дно. Плавать на спине мне тоже нравилось, чувствовалась безмятежность и спокойствие... и это когда в километре от меня постоянно били молнии, а вокруг стоял такой запах гнили, что постоянно подташнивало. Однако сейчас я уже перестал обращать на это какое-либо внимание. Я просто наслаждался тем, что имел.

Получен урон: 35 000 ед. (Игнорирование: 33 811 ед.)

1142/2000

Сопротивление электричеству + 0,01%

Игнорирование урона от молний 33 896 ед./сек.

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

881/2000

Сопротивление холоду + 0,01%

Игнорирование урона от холода 455 ед./сек.

Вода — прекрасный проводник. Раньше вздрагивал от каждого удара молний, пару раз даже чуть не утонул. А сейчас спокойно переносил даже сильные разряды. Тело ощущало лишь легкий холодок и само вырабатывало достаточно тепла, чтобы было комфортно.

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

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

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

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

Зверолюди, Плутос, 400 уровень

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

Получен урон: 25 513 ед. (Игнорирование: 26 700 ед.)

2000/2000

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

Я не получал урона, но сильный гнев испытывал.

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

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

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

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

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

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

У мастеров-артефакторов принципы аналогичные, а ритуальная магия использовала только кристаллы маны. Мои методы считались слишком кровавыми и древними.

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

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

Мне нужны были новые материалы. Потому жертв своих был вынужден убивать, а от прокачки ментального сопротивления временно отказаться. Следующие два дня только этим и занимался.

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

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

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

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

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

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

занимается Анжи.

Ушло три недели на то, чтобы прокачать навыки плотника и кузнеца до 250. Еще три недели я поднимал навыки артефактора до 250. И сегодня можно заняться тем, ради чего я все это затеял. Все ранее созданные материалы были разрушены. Остались только колышки. Мне нужен металл! Очень много! И куча колышков!

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

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

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

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

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

Принудительный перенос в персональное виртуальное пространство

Инициатор: Элиза Донован

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

Глава 8

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

— А что происходит? У меня сейчас встреча.

— Насколько я могу судить — массовое жертвоприношение. Примерный уровень мастер магии крови.

— Я освобожусь через десять 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, пришлось перемещаться к психологу. Если угрозы правдивы, то осталось мало времени. Но сначала посмотрю, что я сделал.

Кольцо высшего вампира-прислужника

Безумный кровавый маг убил десятки людей для создания этого кольца, наделив его сознанием

и жаждой 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 одобряют, 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-симбионт 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 ее, 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 жаждал силы! Власть мне неинтересна. Формально я нашел способ, как резко увеличить свои параметры и, как следствие, вероятность выживания. Пора было 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 превратились в пепельно-серые вместо черных. Кожа стала намного мягче. Перчатки плотно облегли руки, делая их более женственными и элегантными. В облике демона они 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!

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 мог, как убить такую кучу народа в астрале. Но я очень-очень хотел это сделать! Даже готов был рискнуть всем, что имел, ради такого опыта.

Сама мысль о противостоянии толпе из пятисот мобов, чей уровень выше на два порядка, да еще и за предмет, становящийся призом, вызвала мандраж и маниакальную улыбку. Я хотел знать, на что способен со своими нынешними стататами!

Две недели я потратил на подготовку к ритуалу. Почти два дня ушло 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,

образовав 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 десять 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 нелюди, 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 шесть 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 совершил 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 он 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 поразились 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, начертанная 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, смотрел 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 противниками. А потом на него напали 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 игроку. Анжи вылез из капсулы и уставшими глазами посмотрел на нас. В игре он пробыл пятьдесят семь часов. Даже для взрослого человека это перебор. Вокруг собрались дети, предвкушая, как будут ругать Анжи. Ваалси взял слово.

— Анжи Ганет, за многократное нарушение моральной этики поведения в детдоме тебе 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 так же. 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 мальчик должен был отправиться в Ад. А как только он там умрет, его задание автоматически закроется 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 необходимо! У всех других участников все получилось. Было инициировано 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 уровня. 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. Несмотря на поддержку верховного алтаря, огромный запас сил Бернарда, схватка заняла 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. 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 элементали 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 сто тридцать метров и метнул в тело аватара Бернарда. Одновременное убийство и физического, и ментального тела. Даже сейчас, спустя тысячелетия, этот кол создавал ауру ментального урона такой силы, что к нему даже боги боялись прикоснуться.

Когда Бернард возродился, он ничего не помнил. Вот он был богом, а стал человеком. Придя в один из своих храмов, узнал, что прошел не 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, делясь 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 Бернарда в Ад? Это пугало, сильно пугало! Ни один бог его не видел, а значит, Саджи еще там.

Бог не мог покинуть пределы мира, к которому 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 перестало радовать. Становилось все сложнее. За восемь месяцев клан собрал под свое крыло двадцать миллионов игроков. И это при тридцати восьми миллиардах играющих в «Хризалиду». Уже было сформировано два боевых альянса и организована 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 испытывал дискомфорта от того, что вынужден простаивать в развитии в игре. Теперь я мог 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 ею же. Максимальный срок наказания Ваалси не мог превышать тридцати дней. Но это я оставил на случай, если срочно потребуются подключиться к игре. Не было смысла его злить, делая своим врагом. Мне нужно изменить правила игры, а Ваалси и психолог мешали. Оба могли 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 проживу в государстве больше трех лет и буду иметь 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.

Вариант с приемными родителями 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, становиться сильным и все время защищаться, отказываться от ласки, близости с людьми.

Я отказывался от слабостей, от 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 двадцать пять метров ударной волной. И это только пробный удар! Когда я брал лук, он начинал 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: 1.

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

Сопrotивляемость:

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 потоков сознания

Одержимость демоном. Полное слияние

Дары:

Отложенная встреча.

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

Мне запретили совершать массовые жертвоприношения, но вот о малом количестве 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 тратил время на поддержание заклинаний оглушения для жертв. Опыт с кольями показал, что они намного эффективнее. Сейчас я получал по двадцать две тысячи урона и исцелял по двадцать тысячи. Как же все медленно тянулось. Не хватало огня! Кажется, у меня еще не прокачана стрельба из лука. Значит, 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 составлял 176 тысяч единиц, а совокупный объем здоровья, в принципе, неограничен. Главное — не совершать массовых жертвоприношений.

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

Получен урон: 481 100 ед. (Игнорирование: 322 676 ед.)

363 706/522 130

Сопротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 333 878 ед./сек.

Я качался на пределе, восстанавливая по пятьдесят девять тысяч урона. Жаль, что я не мог увеличить количество восстанавливаемого здоровья. Для этого надо повысить интеллект, а сделать этого мне не дадут. Интересно, а что было бы, создай я не лук, а, скажем, плащ или колечко? Хотелось проверить, очень хотелось. Но нельзя.

У меня не было свитков, а со всех убитых не выпало ни одного зелья. Но вот сделать их я мог. 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 сделал землянку. На что способно заклинание лечения, прокачанное до предела и попавшее в благодатную почву? Теперь я знал ответ на этот вопрос. Огромные деревья покрывали все в радиусе километра. Наверное, друиды начали бы молиться на меня за то, что я в Аду сумел вырастить лес. У меня не было колб, я не умел их делать, но было огромное желание качать кулинарию. Если бы я начал готовить и есть местное население, психолог меня по головке не погладила бы. А не-людей здесь нет! Пришлось качаться на отварах из коры и местных травок. Возникла безумная идея, и решил ее испробовать.

Я сделал озеро. О да, я безумен! 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 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. Хотел 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. Наверняка 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 получается, 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, получалось, что все они воздействовали на работу мозга, в основном стимулируя его. Нужен был 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 отыщется. 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 зелья 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 прокачать профессию портного до 250. Теперь надо сшить новый мешок. Как же удобно, что его не надо таскать за спиной. Формально он висел в воздухе в полной невидимости. При желании его можно было снять или сделать видимым.

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

Пространственный мешок Дирака

Великий маг-артефактор решил создать 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 нет ограничений на стандартную пачку предметов в одной ячейке. Правда, наказание длиною в месяц за следующий проступок я решил не получать. Хотя руки прямо чесались.

Я задержался на этом круге Ада. Прошло уже двенадцать месяцев, из которых четыре с

половиной — в этом круге. Мне исполнилось тринадцать. Два месяца я простаивал, и это очень плохо.

Можно сказать: «Гнев придает мне сил!». О, да! Ведь я видел крепость. А гнев — от того, что ментальный урон просто зашкаливал. Тут постоянно шла драка, под ногами одни трупы и вообще не пройти.

Получен урон: 801 100 ед. (Игнорирование: 333 878 ед.)

363 226/780 130

Соппротивление ментальному урону + 0,01%

Игнорирование ментального урона до 334 771 ед./сек.

Сейчас я мог вылечить восемьдесят девять тысяч урона в секунду. Но вокруг творилось настоящее безумие, хотелось убить всех, агрессивность слишком велика. Только медитация помогала справиться с порывами гнева. Я знал, как 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, целился 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 разбить камень на восемь кусков, чтобы затолкать в сумку. А вот крепость оказалась покинута. Не было вообще ничего и никого, просто голые каменные стены.

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

Текущая локация: 5-й 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 говорило — испей из меня! Я попал на небольшой остров, отделенный с одной стороны пеленой мрака, с другой — рекой. Тут был причал для лодки, думаю, страж приплывает на лодке. Так и случилось.

Стигийские 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 пятьсот 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 мог продержаться четыре с половиной минуты, 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 издевался! 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 можно добраться 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 заканчивался, начинался следующий. Новые тела поднимались прямо из болота, и битва длилась бесконечно. Здесь не было ауры гнева как таковой. Просто внутри горел 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 буравить тебя кровавыми глазами.

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

По мере приближения к центру круга болото затягивало сильнее. 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 было что-то менять.

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 некрохимерологией. Жаль, жертвоприношения запретили. Но ведь мне не запрещали заниматься химерологией 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 вызывала легкий ужас у детей. Кажется, мои опыты в «Хризалиде» начинали влиять на меня настоящего. Но как интересно создавать умертвия, ужасы плоти, костяных гончих, упырей, зомби и прочих порождений 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

«химерология» только после пятидесяти созданных химер. Я всех уничтожил. Вообще всех. От моего алтаря химеролога так и разлило темной магией. Даже аура смерти появилась. Ментальный урон мне не мог навредить, но вот воздействовать на психику мог.

Трехтомник по химерологии был написан кровью с подробными примерами и способами взаимодействия с магией крови. Это будоражило ум! Я совершу нечто ужасающее, выходящее за грань химерологии 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 химерологии от корки до корки. Мышление в несколько потоков на автомате собирало недостающие фрагменты в целое. Печать была не законченная и требовала уровня гранд-мастера по химерологии, некромантии и магии крови. Я очень сильно рисковал, но хотел это сделать... Мой разум искателя звал меня! Я решил последовать 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 попадали 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 более одного квадратного километра. Используется магия крови и некромантия. Результат непредсказуем.

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

— Результат непредсказуем. Я насчитал две с половиной тысячи 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.

— М-м-м-м, — Элиза схватилась за голову, как во время 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, нарисованные прямо на мальчике.

Меня выкинуло в астрал. Даже тут 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 огромный 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, накачанные маной до предела.

Недостаточно просто убить их. Необходимо 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 никогда ни перед кем не сдавался. Поток лишь усиливался, нужно было что-то менять. Самой высокой точкой острова была одинокая скала. Прыжками по тридцать метров я побежал к ней. Оказавшись на 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 летающих предметов уклонялся. Стрелы и магия противника не наносили мне урона.

Я переломил ход боя. Противник начал отступать. Как только на острове никого не осталось, я снова почувствовал 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 это был. Некто несся прямо на меня, но в этот момент я уже вылетал из астрала. Каково было мое удивление, когда понял, что противником был я же в облике демона с мечом в руках. Клинок светился, и я уверен, что это оружие 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 часть тела 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 ужасающей силы! Там, на острове, это и был мой меч, он — это и есть я!

Мальчик вышел из астрала спустя семьдесят пять часов. В капсуле он пробыл почти четверо 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 шестьдесят дней наказания и все равно был жутко доволен собой, когда ему зачитывали условия.

<http://tl.rulate.ru/book/50716/1270112>