Совершив телепортацию, юный маг добрался до ячейки, в которой находился замок гильдии. Пока он летел туда, таймер эффекта божественного восхождения иссяк и продемонстрировал свою природу. Природа эта была... С одной стороны - разочаровывающей, с другой - приятно безопасной. Перед мальчиком возникло необычное окно выбора, гласившее:

"Восхождение бога"

"В соответствии с оценкой свободных божественных престолов и специализацией героя, доступны следующие божественные классы:

Бог магии. Требования: Занять престол Бога Магии при помощи Испытания Восхождения.

Бог Риторики. Требования: Занять престол Бога Риторики при помощи Испытания Восхождения.

Живой Бог. Требования: Взойти к одному из Небесных Престолов и поглотить божественные силы.

Апостол Магии. Требования: Присягнуть Престолу Бога Магии. (Недоступно, требуется наличие активного Бога Магии)

Апостол Риторики. Требования: Присягнуть Престолу Бога Риторики. (Недоступно, требуется наличие активного Бога Риторики)

Безликий Судья. Требования: Отвергнуть власть богов.

Вознесшийся Мудрец. Требования: Неизвестны. (Исполнено 3 из 7)"

Все бы ничего, но активным был только пункт "Безликий Судья", вызвавший изрядные сомнения у Клэйна, а потому он просто закрыл это окно. Конечно же, оно не исчезло, а свернулось в новую кнопку "Божественный Путь", намекая на то, что так легко ему не отделаться. Но эта кнопка недооценила мощь своего противника! Мальчик просто забил на "божественный путь" и занялся своими делами.

Несколько месяцев он провел в крепости гильдии, большую часть времени медитируя основным телом, дабы восстановить магические силы для обещанного ритуала, а меньшей частью сознания разбираясь в сути работы гильдий. Конечно, у той наблюдался некоторый дефицит участников, но не критический, поскольку изрядная часть гильдии была в рейде на Фальшивого Бога, которых их и поглотил. А теперь, соответственно, поглощенные освободились и вернулись в гильдейский замок. С этими замками вообще была забавная ситуация. Замки нельзя было увидеть, если ты не состоишь в гильдии. Было не совсем понятно, как эта механика реализована, поскольку, замок гильдии находился на одной из пройденных

им ячеек и, ни вторичное тело ни основное не видели там никакого замка. Мальчик подозревал, что замки находятся, на самом деле, в других ячейках, а видны становятся за счет переходных зон, подобных тем, которые возникали в разломах. То есть, по сути, для него ячейки сшивались другим способом, когда он был членом некой гильдии. Это можно было проверить с помощью основного тела, но юный маг решил отложить исследование на более поздний срок, дабы не перенастраивать еще одну браму, коих и так осталось мало, а создание новых сжирало его Источник.

Так или иначе, замок у гильдии имелся. Там даже были "местные", которые обслуживали замок и предоставляли различные услуги. Больше всего внимание мальчика привлекли двое - учитель магии (на самом деле, там были и учителя других дисциплин, но ими Клэйн не интересовался) и гильдейский чародей, накладывавший на членов гильдии долгодействующие положительные эффекты. Конечно же, интересна была не сама возможность получить набор "баффов", а, скорее, изучение этих самых наложенных заклинаний, чтобы воспроизвести их:

За эти месяцы, учитывая ограничения фрагмента сознания, который был оставлен основным телом для контроля вторичного, ему удалось выучить не слишком много, но, все же, запас заклятий пополнился.

Благословение Четырех Престолов (Воспроизведение) (Редкое) (Уровень 1)

"Взывая к Четырем Небесным Престолам, вы получаете случайным образом благословение из списка на 4 часа:

1. Величие бойца. Повышает максимум здоровья на 15%. Наделяет 20% стойкостью к эффектам контроля. Кроме того, любые формы подчинения вместо обычного эффекта вводят носителя благословения в состояние берсеркера.

2. Мудрость чародея. Повышает максимум маны на 15%. Наделяет мистическим барьером, снижающим входящий урон от заклинаний на 10% и преобразующим треть от сниженного урона в ману для носителя благословения. Кроме того, при получении урона, который должен привести к потере более двадцати процентов здоровья от одной атаки, носитель благословения получает неуязвимость на две секунды. Данный эффект срабатывает не чаще, чем раз в 90 секунд.

3. Непостижимая Ловкость. Размывает контуры тела получившего благословение, даруя ему 15% шанс избежать атак дальнобойным оружием (шанс промаха не может быть снижен никак, кроме влияния эффектов предвиденья), эффектами, вливающими на область или заклинаниями (за исключением не требующих прицеливания). Кроме того, вне боя, повышает скорость перемещения на 45% и дает полную маскировку (невидимость) против существ, находящихся дальше ста метров.

4. Средоточие. Все характеристики увеличиваются за 30 + 5% от общего значения. Исходящий урон повышается на 10%. Входящий урон снижается на 10%. Кроме того, на время действия благословения, носитель получает способность прервать этот эффект, чтобы мгновенно

сбросить с себя все вредоносные эффекты, восстановить полное здоровье и ману, после чего выбрать не защищенную имущественным правом точку в радиусе ста метров и перенестись в неё.

С ростом уровня увеличивается эффективность благословений. Нельзя получить более одного благословения такого типа одновременно. Нельзя получить новое благословение в течении четырех часов после получения предыдущего.

Требует 1300 Духа для активации с панели.

Требует 750 Интеллекта для активации с панели.

Время перезарядки отсутствует.

Длительность: 4 часа.

Затрачивает 2700 маны."

Прямо сейчас использовать это благословение он не мог, однако, на всякий случай, запомнил. Все же бонусы были достаточно мощными. Он подумывал, если после перемещения его основного тела в другой мир связь сохранится, изучить это заклинание, разобрав на фрагменты и составить свои, более простые и дешевые.

Еще он, наконец-то, изучил маскировочное заклинание, уговорив учителя магии его продемонстрировать:

Тайная форма (Воспроизведение) (Редкое) (Уровень 1)

"Тени скрываются вокруг каждой вещи в мире. Даже под ярким светом Солнца они не пропадают. Мистическое знание наделило вас способностью входить в незримое царство и раствориться среди лучей света, подобно самим теням. Данное заклятье погружает вас в невидимость. Любое действие, направленное на активное изменение мира разрушает этот эффект. Кроме того, заклинания Истинного Зрения могут позволить обнаружить вас (Расстояние зависит от разницы уровней и редкости данного заклятья и способности, осуществляющей обнаружение).

Требует 400 Интеллекта для активации с панели.

Время перезарядки: 10 секунд.

Длительность не ограничена.

Затрачивает 999 маны."

И, достаточно простое, но весьма полезное заклинание, показавшееся Клэйну совершенно бесчестным:

Ощущение Угрозы (Редкое) (Уровень 1)

"Духи природы нашептывают вам свои секреты, позволяя узнать скрытое. Пока активно, данное заклинание уведомляет вас о слежке и предупреждает о скрытых опасностях. С ростом уровня повышается зазор времени между наступлением опасности (в случае, если она носит предсказуемый характер) и получением информации. Кроме того, с ростом уровня повышается объем предоставляемой информации.

Требует 600 Духа для активации с панели.

Требует 180 Интеллекта для активации с панели.

Время перезарядки отсутствует.

Длительность не ограничена.

Затрачивает 4 единицы маны в секунду."

На самом деле, все это время гильдия целенаправленно искала Аномалии. Теперь уже не ради того, чтобы их уничтожить, а чтобы избежать повторения своего прошлого опыта и составить черный список из опасных для посещения ячеек. Этому, в немалой степени, способствовал сам Клэйн, состряпавший вполне убедительную (по крайней мере, глава гильдии, Арамзерек, поверил в неё) историю, объяснявшую его низкий уровень и события в мире.

Согласно его рассказу, некоторое время назад нечто уничтожило многие аномалии. Однако, в большинстве случаев Система либо не смогла спасти игроков в Аномалиях и переписала их данными из Преобразователей, благодаря чему появилось много игроков первого уровня, либо удерживала их данные, пытаясь их восстановить. Эту историю было легко проверить и она логично объясняла наличие игроков низкого уровня. Про судьбу "успешно" прорвавшихся в материальный мир и про свое участие в уничтожении аномалий Клэйн решил не рассказывать.

Больше всего позабавила мальчика реакция членов гильдии на его статус "преступника". Они, судя по всему, даже пропитались к нему неким уважением от подобного "розыскного списка". Дескать, непросто, наверное, было за пару месяцев так выбесить целое царство, чтобы получить такой превосходный список "достижений". Мнение же местных о наличии в гильдии

архипреступника и пожирателя мусора оной гильдии было глубоко безразлично (тем более, Система не распространяла отношение к члену гильдии на всю гильдию). Тем более, Клэйн не сказал о том, что принцесса на самом деле тоже игрок, просто с особым статусом.

http://tl.rulate.ru/book/58749/1692611