Кольт хмыкнул, думая об ответе Аллеви. «Значит ли это, что если я наткнусь на несовместимые со мной гробницы, я не смогу получить их лучшие предметы?» Это было разочаровывающим открытием, но это была и уникальная идея. Это сделало бы конкуренцию между теми, кто мог бы претендовать на оставшееся Наследие, гораздо более жесткой.

«Ну, надеюсь, у меня есть фора в этом, и никто другой не забрал ни одной части Первого Пламени». Единственное, что беспокоило Кольта, это то, где могут быть другие части. Это явно заняло бы много времени, если бы он хотел найти каждую часть. 'Ждать. Она никогда не говорила, сколько там штук.

«Готовы ли вы принять мое Наследие?» — спросила Аллеви своим обычным бесстрастным голосом.

Кольт вырвался из своих мыслей, прежде чем поспешно ответил. "Да!"

Аллеви подняла руку к Кольту, и в воздухе на мгновение зависло маленькое золотое пламя. Глаза Кольта были ослеплены этим. Он излучал ощущение комфорта и крайней опасности одновременно. Пламя медленно плыло по воздуху к Кольту, который протянул руку, чтобы взять его. Однако пламя увернулось от его хватки и устремилось ему в грудь!

Успокаивающее ощущение охватило все его тело. Заставляя Кольта чувствовать себя очень комфортно. Это было почти захватывающее чувство, которое исчезло через несколько минут.

[Поздравляем! Вы получили часть Первого Пламени!]

[Веха Первое пламя: 1/5]

[Первый фрагмент пламени 1/5]

[Описание: Уменьшите стоимость всех Божественных заклинаний, основанных на Огне, на 1 DP (до минимальной стоимости в 1 DP). Соберите все части, чтобы улучшить свой элемент до более высокого состояния.]

[Получено новое божественное заклинание!]

[(Божественное) Очищающее Пламя]

[Стоимость: 1 DP в секунду]

[Описание: Из вашего оружия можно выстрелить потоком божественного пламени. Огонь будет наносить урон, равный вашему авторитету в секунду. Огонь снимет любой негативный статус с вас при активации и с союзников при прикосновении, если ваш Авторитет больше, чем у заклинателя.]

Левая бровь Кольта изогнулась, когда он прочитал уведомление. По крайней мере, теперь он знал, сколько частей было в игровом мире Первого Пламени, но что это значило для улучшения его элемента? — Но новое заклинание довольно милое. Это соответствует моему нынешнему набору способностей и, наконец, дает мне атакующий вариант».

«Кажется, связь прошла хорошо. А теперь вторая часть моего Наследия. Знания». Аллеви не дала Кольту времени подумать, как луч синего света вырвался из ее руки и ударил его в лоб!

Зрение Кольта на мгновение помутнело, прежде чем он пришел в себя. Он почувствовал

просветление от того, чем поделилась с ним Аллевия. Это было потому, что, несмотря на то, что он был коротким, он ответил на так много вопросов!

«Есть четыре основных элемента, на которых основано каждое божество: Огонь, Вода, Земля и Воздух. Затем есть два божественных элемента. Свет и Тьма». Кольт хмыкнул, переваривая информацию. 10

Элемент игроков будет определяться выбранным ими Божеством. В его случае он решил быть Богом Домашнего очага. Что связано с огнем. Это было легко понять. Однако казалось, что у каждого игрока также будет один из двух божественных элементов, которые зависят от их мировоззрения, воспринимаемого их последователями.

Так что, если бы игрок просил своих последователей делать то, что обычно считалось злом, он становился бы темным богом. Тогда заклинания игрока будут испорчены элементом Тьмы. Если игрок был полезным и совершал добрые дела, то его заклинания несли в себе элемент Света.

Однако Аллевия не рассказала о плюсах и минусах каждого из этих двух элементов. Вместо этого информация превратилась в краткое описание уровней игрока!

На уровне 0, каким он был сейчас, Кольт считался домашним богом. Тот, у которого была власть над повседневными вещами для большинства NPC. На уровне 1 он станет богом стихий. Это означало, что он мог получать заклинания, связанные с его стихией. Очищающее пламя не засчитывалось, так как оно было предоставлено фрагментом Первого пламени.

На уровне 2 он может получить еще один, более продвинутый уровень полномочий. По-видимому, на этом этапе он будет считаться национальным богом. Или другое имя для этого было Истинный Бог. Поскольку ниже этого уровня влияние игрока будет минимальным.

На уровне 3 он станет богом двойных стихий. Это означало, что он мог выбрать один из трех других основных элементов, чтобы стать частью его фонда. В следующей части все станет сложнее. Потому что после уровня 3 игрок будет считаться Высшим Богом.

На уровне 4 игроки получают контроль над Властью, которая может существенно повлиять на Владения Смертных. Информация о том, какими могут быть эти Власти, была расплывчатой, но она определенно была связана с одним или обоими элементами, выбранными Игроком.

На уровне 5 игроки становились Бедствием, Богом. Это означало, что они будут иметь еще большую силу как в Божественном, так и в Смертном Царстве. По-видимому, сила, которой они будут обладать, будет настолько велика, что они смогут стереть с лица земли целые города или регионы во Владениях Смертных. Конечно, каждое бедствие, которое можно было выбрать, было связано либо с одним, либо с обоими элементами, принадлежащими игроку.

Наконец, на уровне 6 они станут Богом Закона. Это означает, что они будут иметь юрисдикцию над основным законом игрового мира. Польза от такой штуки в игре была невообразимой.

Кольт был взволнован этой информацией. Кто бы не был? Но был подвох! На каждом уровне было доступно ограниченное количество авторитетов!

«Итак, скажем, на уровне 0 было триста разных. На уровне 1 их может быть только двести, и чем выше вы поднимаетесь, тем меньше их становится». Кольт глубоко нахмурился, просматривая эту информацию. «Это означает, что игрок может застрять на более низком уровне, потому что не осталось полномочий для выбора, позволяющего ему продвигаться

вперед!»

Это беспокоило Кольта, что было понятно. Это был еще один фактор в игре, который разжигал конфликты между игроками. Тем не менее, это была следующая часть, которая действительно заставила его попотеть...

<http://tl.rulate.ru/book/58899/2276683>