

Ник отлично спал.

Даже с учетом той истории с помощью Сириус и потревоженным осколком, тот не приходил во сне к своему носителю. Возможно дело в образе жизни не свойственном предыдущему обладателю этого кусочка души, а может благодаря тому, что все тревоги и страхи Николаса отступили под напором любви.

Юноша сквозь сон ощутил женские прикосновения. Два соблазнительных женских тела прижимались к нему всю ночь, а сейчас настало время просыпаться, и они тоже это чувствуют.

Ранее, когда Киара и Сацуки стали спать с Николасом, он беспокоился, что может побеспокоить их сон, если станет ворочаться, но опасения оказались беспочвенными. Трио отлично уживалось в одной кровати.

Приоткрыв глаза, Ник увидел часы. До будильника оставались считанные минуты. К слову, будильники в комнатах связаны с общей системой дома, так что через один, можно завести все.

К чему это?

Да к тому, что троица находилась не в комнате Ника.

Каждым вечером у них был особенно бурный секс, в ходе которого любовные жидкости льются рекой и все трое участников как следует потеют. Простыни после такого становятся слишком влажными, а тела липкими, поэтому секс заканчивается в душевой. После этого, троица ложится в соседнюю комнату, так что спят они чистыми на чистом. Утром, слуги прибираются во всех комнатах.

Девушки тоже проснулись и по кошачьи терлись своими восхитительными телами о Ника, а их нежные ладони приободряли его половой орган, подогревая и без того твердый утренний стояк.

В первые дни взаимного сожительства, они начинали утро сексом, даже не вставая с кровати, но чуть позже было решено заниматься этим самым в душе. Просто, сначала надо утолить естественные потребности, почистить зубы, умыть лицо... а вот потом, самое время зарядиться позитивной энергией на весь день.

Пип! Пип! Пип!

- «Надо вставать» - Киара

- «Мы ведь заводим его на полчаса раньше?» - Сацуки

- «Ага» - Ник

- «Может поспим?» - Сацуки

- «Ник уже не уснет, да и я тоже» - Киара

Она сползла вниз и взяла член Ника в свой ротик. Сацуки конечно же не могла не заметить этого.

- «Мне тоже оставь. Я уже встаю» - Сацуки

Чуть позже, в купальной комнате они смогли как следует насладиться друг другом.

Благодаря толстым, мягким, водоотталкивающим коврикам, сидеть в купальне было приятно, и ничего не сковывало движений, что очень важно когда парень и девушка занимаются любовью.

Первой была Киара. Ник положил её на спину и как следует обработал её киску своим членом. В какой то момент, он сменил позицию, перевернув Киару на живот и продолжив усердно трахать. В таком положении, он кончил в неё.

Следом, была очередь Сацуки. Девушка встала на четвереньки по собачьи подняла одну ногу, а Ник ласкал её киску пальцами и языком.

- «Удивительно. Это так... прекрасно...» - Ник

Он буквально впивался языком в женское тело, жадно поглощая каждую частичку тепла и аромата.

- «А ведь при первой нашей встрече, ты отвесила мне пощечину, за то что ветер приподнял тебе юбку. А сейчас, я вижу всё...» - Ник

- «Тогда всё было по другому. Я тебя не знала» - Сацуки

- «А сейчас, я помогу тебе узнать меня получше...» - Ник

С этими словами он погрузил член в её киску и начал двигаться.

Ник не смог отказать себе в удовольствии и смочив средний палец, засунул его в анальное отверстие Сацуки. Стимуляция с двух сторон заставила девушку кончить раньше парня, но а тот получил своё выпустив свое семя в её матку.

Задница Сацуки так и манила, чтобы её трахнули. Но, к сожалению времени совсем не было.

Нужно завтракать и идти на занятия.

Позже, на уроках...

Занятие выдалось непростым. Ученики рассчитывали сложные уравнения и выводили чертежи. Всё это требовалось для лучшего понимания построения магических схем при создании заклинаний.

В магии нужно было знать не только математику и геометрию, но и химию, чьи процессы тоже были схожи по своему действию с внутренними процессами магии в живых тканях и неорганических предметах. Так что маги и знания идут рука об руку, хотя не стоит заблуждаться тем, что ум это единственное, что требуется магу. Это не так. Тело имеет ничуть не меньшее значение, а некоторые процессы скорее интуитивные и срабатывают благодаря чувствам, нежели холодному расчету.

В общем, магия штука сложная и чем больше ты о ней узнаешь, тем больше понимаешь как много ты о ней не знаешь.

Ник и его девушки оказались одними из немногих, чьи лица не выражали недовольства, а всё благодаря утреннему заряду позитивной энергией, придавшей им хорошего настроения на

большую часть дня.

Наконец, занятие подошло к концу и тогда измученные студенты смогли перевести дух.

Об отношениях Ника, Сацуки и Киары все уже знали.

Троица раскрыла это недавно.

Скрывать смысла нет, так что пусть все знают.

Как бы странно это ни показалось, но по большому счету реакция оказалась спокойной. Никаких возгласов, удивления и тому подобного. Ни для кого не секрет, что данная группа геймдизайнеров становятся всё более влиятельными, богатыми и сильными людьми, имеющими не последний вес в Нью-Йорке.

Успехи на поприще игр – не единственная их заслуга. Чего только стоит бурный рост силы и тот факт, что далеко не все их ровесники в статусе боевых магов, смогут одолеть их в бою. Не зря же Ник в тот раз победил Стэна.

А насчет половой жизни, тут тем более нет ничего странного. Они ведь не единственные из класса кто живет вместе.

Кто постоянно судачил о подобном и распространял сплетни, так это некоторые девушки из класса. Хорошо, что они с уважением относились к Рубии, которая была для них практически кумиром, поэтому слухи никак не вредили данной троице. Парни в свою очередь молчали, а если и обсуждали то делали это так, чтобы их не слышали окружающие. Никто не хотел встрять в неприятности с семьей Грэм, да и Николас вполне мог вызвать оппонента на дуэль также как Стэна. А вот чем это закончится ещё не известно, очень уж быстро идет его прогрессия силы, а пропустить бой геймдизайнеру будет позором, так что в это лучше не влезать.

Из парней, Ник общался по большей части с одним Лео, а тому было совершенно неинтересна половая жизнь его друзей. Сам иногда хвастался своими похождениями, но только если это несло в себе некую подоплеку, забавный случай или непростую ситуацию. Например, то как он отделал троицу мудаков решивших пристать к нему и его спутнице. Или случай, когда в самый разгар бурного секса, домой вернулся муж дамы, которую трахал Лео. И хотя мужчина не был магом, а Лео мог обезвредить его как нечего делать, студент Хостоса предпочел свалить через окно, о чем рассказывал смеясь и утирая слезы.

- «Но я ведь и правда не знал, что она замужем. Запомни, если у дамы нет обручального кольца на пальце, это не значит, его нет у неё совсем» - Лео

- «Это еще зачем ему такое запоминать?» - Сацуки

- «Зрелые дамочки любят молоденьких юношей, а Ник хорош собой поэтому легко может...» - Лео

Бамс!

- «Ай! Я же пошутил!» - Лео

- «Ты у меня до сломанных костей дошутись!» - Сацуки

День!

Звонок к началу урока заставил их замолчать.

Вошедший профессор принес с собой несколько занятных предметов, включая кинжал и амулет.

Темой занятия оказались магические предметы создаваемые ремесленниками. Тема непростая и довольно распространенная. Сейчас же, преподаватель хотел показать всё наглядно, поскольку это пригодится на последующих занятиях и не только. Заучивание материала эффективно только если человек понимает о чем идет речь, иначе всё сказанное учителем не задержится в голове надолго. Поэтому учитель подавал материал так, чтобы студенты вникли в суть непростой темы.

- «Любой магический артефакт это своего рода проводник. Они могут накапливать энергию, направлять её нужным образом, например активируя тем самым заклинание или служить в качестве преобразования. Артефакт это инструмент, и как всякий инструмент он бесполезен если не уметь им пользоваться. Также как и простой меч в руках мастера способен принести победу, так и бесценный артефакт в руке бездаря не даст ничего кроме поражения. Тем более, чем сильнее артефакт, тем труднее им пользоваться. Это касается не только оружия или снаряжения, но и зелий. Сваренные из ценных магических ресурсов эликсиры мало выпить, нужно уметь переварить их, правильно поглотить силу, иначе она просто вырвется наружу и улетучится зазря» - учитель

Пожилой мужчина взял в руки кинжал.

- «Это оружие выковал студент Хостоса в качестве экзамена. Если влить в него свою манну, лезвие становится чрезвычайно острым, настолько, что с его помощью можно прорезать шкуру магического зверя высокого ранга. Против костей и панциря это не поможет, тут понадобится другое оружие. Обратите внимание на рукоятку. В ней есть ячейка для магического кристалла, который способен служить источником манны для данного оружия. Его используют если силы владельца подошли к концу или в качестве экстренной меры, чтобы высвободить всю энергию кристалла, в этом случае лезвие покроет слой агрессивной манны, которое удлинит его на полметра. Студент ремесленник, с кузнечными навыками вложил в этот артефакт два заклинания и ячейку под кристалл. Как видите, это добротное оружие, способное помочь охотнику в трудную минуту» - учитель

Мужчина отложил оружие и взял амулет.

- «А вот этот предмет, будет посложнее. Он объединяет потоки энергии своего носителя и поглощает манну из атмосферы, которую хранит и использует для усиления мага. Тот кто носит данный амулет, приобретает дополнительную физическую силу. Важно отметить, амулет активируется только когда это необходимо. Если запас энергии в нем истощился, то черпать он будет её из внешней среды, так что если носитель окажется там где энергии мало, воздействие амулета также ослабнет. А вот в богатых на энергию областях его можно раскрыть на все 100%. Если вы думаете, что можно обвешаться десятком амулетов, колец и прочих артефактов – я вас расстрою. Будучи проводниками, артефакты задействуют энергию и магические каналы своего носителя. Чем сильнее артефакт, тем выше нагрузка. Прежде всего, не нужно носить их везде и всюду, это снаряжение предназначенное для некой цели, чаще всего для сражений. Также, артефакты способны конфликтовать друг с другом, так что вряд ли вы сумеете нацепить на каждый палец по магическому кольцу и пользоваться каждым из них» - учитель

Сацуки подняла руку.

- «Да, Лэнгли?» - учитель

- «Учитель, а если носить кольца с собой? А дальше, в зависимости от ситуации доставать нужное? Это конечно, если есть возможность купить их» - Сацуки

- «К любым артефактам нужно привыкать. Представьте что это обувь. Будет ли вам удобно переходить от туфель к кроссовкам, затем к сапогам, галошам и сандалиям? Дело привычки и способностей, но лучше всего плавно привыкать к новому. Если вы приобрели ценный артефакт, для начала опробуйте его в тренировочной зоне. Сходу рваться с ним в рейд смертельно опасно. Есть риск того, что он сорвет вам заклинание, а если вы перебираете артефакты один за другим это существенно повышает риск подобного эксцесса» - учитель

Он показал студентам запечатанный пузырек зелья.

Пузырек относился к расходным предметам, часто используемым охотниками. Стандартная емкость в узнаваемой меткой и названием. Его надо открыть и выпить, после чего емкость выбрасывается за ненадобностью. В бою, очень удобно.

- «Грубо говоря, зелья, эликсиры и пилюли можно разделить на две категории – временную и постоянную. Вот это зелье, способно на тридцать пять минут увеличить жизненные показатели мага и снять усталость. Полезная вещь для внезапного боя и того, чтобы получить второе дыхание. Сварить его может алхимик среднего ранга из не столь дорогих ингредиентов. А вот его аналог, способный оказать благотворное воздействие на организм, сделав его постоянным – требует редких ресурсов и готовится только алхимиками высокого ранга. К постоянным зельям относятся те, что служат улучшению магического развития. В большинстве случаев, их задача вобрать магическую энергию этих ресурсов в единое целое и должным образом, интегрировать её в тело мага» - учитель

Мужчина убрал зелье.

- «Ковать оружие, мастерить амулеты, варить зелья – все это настоящее искусство доступное только ремесленникам с соответствующими навыками. Отлитый из магической руды меч, выкованный мастером кузнецом, способен пробить защиту зверя высшего ранга, в то время как ракета системы земля-земля будет для чудища не страшнее удара камнем. Большинство магических процессов, протекают стремительно и остаются незримыми для наших глаз. Сейчас вы наверняка задаётесь вопросом, почему нельзя использовать силу ремесленника для создания ракеты. Это уже зависит от самого ремесленника. Наше тело тоже своего рода ресурс, как и знания. Даже создание отдельной детали само по себе непростая задача, а уж создать множество оных и их объединение становится чем-то невыполнимым. В обручах погружения есть несколько частей изготавливаемых ремесленниками. Они достаточно просты в своем создании, и легко взаимодействуют с прочими деталями, созданными на конвейере. Подобное объединение не редкость и куда чаще служит вне боя. Почему? Да потому что агрессивные энергии, общий уровень маны и ряд других факторов не идут на пользу механизмам, особенно сложным. А вот сопротивляемость артефактов куда выше. По этой причине, есть места в которых обычная техника ломается на ровном месте, КПК сбоят и даже огнестрельное оружие подводит. Так что туда нужно брать снаряжение целиком созданное ремесленниками. Можно взять ствол созданный кузнецом и заменить им оный в обычной винтовке. Это даст возможность магу легче наполнять пули энергией и применять навыки, но из-за нагрузки окружающие детали могут расплавиться» - учитель

Он сделал паузу, после чего продолжил.

- «Объединять артефакты с обычными предметами сложно и рискованно, а создавать цельные предметы ещё сложнее и гораздо дороже. Большинство ремесленников следует пути узкой специализации, чтобы достичь в ней наивысших результатов, а не хвататься за всё и сразу. Кроме того... ремесленникам труднее развивать свои способности, чем боевым магам» - учитель

- «Это связано с боем?» - Лео

- «В том числе. Боевые маги оттачивают свое мастерство в рейдах, влияние окружающей энергии, близость смерти - это будоражит манну в их телах, насыщает каждую клетку их тела. А ремесленники вынуждены день за днем делать одно и то же. Те кто ходит в рейды, получают встряску и действительно становятся сильнее, вот только чем больше твоя сила, тем с большей угрозой ты должен сталкиваться, а между ремесленниками и боевыми магами очень большая разница в этом плане. Надежным источником силы для них остаются магические ресурсы, но это в основном служит развитию тела, а не навыков. Но... не так давно, появился другой надежный способ» - учитель

Он взглянул на троицу геймдизайнеров.

- «Матрица» - учитель

Ник слегка поерзал и заметил взгляды одноклассников обращенные к нему.

- «Ранее, игры в матрице оказывали влияние по большей части на низкий, и заметно реже на средний ранг. Однако, с недавних пор, даже ремесленники высокого ранга отмечают не только рост своей силы, но и даже прокачку навыков. Это в том числе связано с эффектом вдохновения, возникающего в определенные моменты. Поговаривают, что и высшие ранги стали получать преимущества от игр, вот это я не берусь утверждать, но считаю данные заявления правдивыми. Геймдизайнеры это тоже ремесленники, в довольно специфической области, которая переживает второе рождение. Их творения нематериальны, но способны давать то, что поможет любому магу независимо от его происхождения и специализации» - учитель

Мужчина вывел на экран лицо некоего парня, коим оказался Дирк.

- «Этот молодой человек не показывал сколь либо выдающихся результатов, однако благодаря увлечению одной игрой он в весьма короткие сроки показал выдающийся рост способностей. Никаких эликсиров или артефактов, только игра в матрице и такой удивительный результат. Кузнец создает оружие, которым можно пользоваться по очереди. Алхимик варит зелье на один раз. А геймдизайнер создает игры для всех. А ведь за этим следует цепная реакция. Игра воодушевляет алхимика, созданное им зелье увеличивает способности боевого мага, тот убивает сильного зверя и приносит его части тела алхимику, который варит из них более сильный эликсир» - учитель

Пожилой учитель прошелся взглядом по всему классу.

- «Не имеет значения, боевой вы направленности или ремесленной, вы должны работать усердно и не поодиночке, а все вместе, только так вы достигнете высот. Особенно важно это сейчас, когда мир вокруг становится всё опаснее» - учитель

Урок продолжался, за ним последовал другой, а затем настало время перерыва.

Друзья обедали в здании клуба, куда им приносили еду. Сервис для знатных особ, в число

которых входит дочь ректора Рубия, а теперь и геймдизайнеры. Там, собравшись вместе, друзья могут спокойно побеседовать.

- «Интересно, как там дела у Сириус? Учитель Скарлет крепко взялась за её обучение» - Рубия

- «Сириус закончила Хостос, у неё больше знаний чем у нас, так что обучение пройдет быстро. Главное довести её способности до нужного уровня» - Киара

- «Её дедушка не поверил своим ушам, когда Сириус сказала про свой нынешний ранг и рост способностей. Он даже не подозревал, что это случится так быстро. Не пришлось ждать обещанные полгода» - Рубия

- «Ник? Что с тобой?» - Карин

- «Просто... учитель сейчас занята с Сириус, а когда освободится, мы будем осваивать мир духов, охота, тренировки, все дела... Но, разве учитель не возьмется за создание новой игры?» - Ник

- «Конечно возьмется. Она собирает новые элементы и механики, будет также как с Мафией» - Киара

- «Она даже не намекнула про жанр» - Ник

- «Не бери в голову. Мы сначала должны свои игры выпустить, а уже потом будем думать, чем заняться дальше» - Сацуки

- «Но ведь... у Сириус тоже есть навыки геймдизайнера. Будет ли она создавать свою собственную игру?» - Ник

б

<http://tl.rulate.ru/book/92921/3594232>