

Как работает магия в мире Земли. Одна из разновидностей магии, которую я использовал сам и могу дать гарантию, что она работает - это техники Симорона.

Основные принципы это:

Первое - загадать желание, которые было бы в принципе достижимо и вызывало бы хорошие эмоции.

Второе - прокачать во имя этого желания кучу энергии. Проще всего в группе единомышленников в детской игре, которая напрочь отключает мозг. Вы когда ни будь видели задорно смеющихся взрослых людей играющих в ручек или стоящих вдоль дороги держась за руки и подпрыгивая в слух считающих машин и ржущих как ненормальные, когда непонимающие прохожие с удивлением смотрят на них? А лица тех водителей, которые совсем не понимают, что происходит? Поздравляю, это группа симоронавтов делает магический ритуал.

Третье правило - отпустить и не препятствовать. Просто откинуть эту идею, забыть с любовью и не мешать исполняться. Самая сложная часть. Когда очень хочется, ты ждешь?

Я помню, в свой первый раз, когда я еще сомневался, в группу симоронавтов меня привел друг. Каждый написал свое желание на бумажке, и мы играли в игры, а потом сожгли эти бумажки и поиграли в интеллектуальные игры. Я тогда мечтал о кругосветной регате на яхте, но у меня тогда еще не было своих денег для покупки яхты того класса, который будет допущен до кругосветки. Я наигрался с людьми в этот симорон и как-то забыл, погрузился в свои дела и вдруг мне позвонил друг и сказал, что у него заболел штурман, а по правилам регаты надо на борту иметь трех человек. Так мечту я осуществил, не на своей яхте, но мы даже выиграли регату и в своем классе заняли первое место.

К чему я это рассказал? В этот раз всё случилось тоже по законам этого жанра. Я усердно крутил энергию по восьмерке и охотился стараясь забыться. На второй день, энергия уже крутилась по новой траектории автоматически, но я проверяя её все еще не видел признаки формирования еще одного вихря энергии. Просто мой поток и все. К концу дня я влез в затяжной бой с особо большим выводком ящериц и... Там был мутировавший до эпического ранга самец, который имел дальние атаки и был довольно умен, для того, что бы руководить выводком и не дать большому количеству своих сородичей попасть в мою тактику замедления. Я уже начал вскрывать свои козыри, Шун уже приняла свою танковую форму и своим телом прикрывала меня от дальноточных атак самца и по возможности каменной пулей помогала отстреливать зазевавшихся или легко раненых мной ящериц. Мой чакрам летал как угорелый и стрелы запускались исключительно через [Беглый огонь] Как мне не хватает массовых навыков девятого тира [Буря клинков] и [Стреломет]. Я уже забыл сколько сделал перебежек по кругу и сколько пилуль сожрал, так как тратил я ману гораздо быстрее, чем мог восстановить. Маны оставалось - кот наплакал, и я уже подумывал сбежать, восстановиться и вернуться добивать выводок.

В моей голове билась только одна мысль: "Мана, нужна мана, больше маны!"

Я еще держался только по одной причине. Что бы сбежать, мне придется оставить Шун прикрывать и конечно без поддержки этот выводок её убьет. С одной стороны не так страшно, но с другой... Три дня я вообще её вызвать не смогу или этот срок можно сократить, но мне придется вливать в нее очень много энергии и заниматься только этим. После выхода из состояния шока от смерти, она будет еще некоторое время слабее. Таким образом без нее, идти в такие дебри леса, в которых нахожусь я сейчас бесполезно. Я даже от малого выводака ящериц должен буду бегать и тактика без Шун будет такая: Пострелял - убежал, оторвался, вернулся. А если наткнулся на зверя высшего уровня, например... каменного медведя, без магии земли, я от него не уйду, как я это сделал недавно. Я не пробил его защиту стрелами и решил смутиться. Шун бросать не пришлось, она пару раз бросила зыбучие пески и кандалы и медведя это пару раз замедлило, и он быстро потерял интерес играть в догонялки. Конечно с его статистикой эти фокусы работают не так эффективно, но подножка на полном ходу никому не приятна. Но ящеры не такие, если они сагрились, они будут преследовать хоть до города.

Таким образом в процессе я уже всей душой взмолился: "Небеса! Ну почему у меня такой слабый поток регенерации маны?! У меня не хватает на меня и Шун, чтобы выкладываться вместе и приходится экономить, а если бы я не отозвал Яанга?!"

И вот, в самый момент моего отчаяния я почувствовало тепло в груди и вдруг понял, что мой бассейн маны расширился вверх по телу и начал наполняться раза в два быстрее, энергия с манасоса поперла активней, руки, ноги, все потеплело и моя мощь... возросла?

Меня захлестнуло чувство эйфории и боевого исступления. Наконец я смог в полную силу использовать навык восьмого тира [Стрела маны] и разрешил Шун вести активный обстрел противника [Каменной пулей]. Мои духи связаны со мной и раз я быстрее восстанавливаюсь, они тоже качают через себя пропорционально больше энергии. У меня было ощущение, что мои показатели взлетели в полтора раза!

[Стрела маны] это навык позволяющий либо обволакивать физическую стрелу маной и увеличивающую ее пробивающую способность, либо формировать стрелу и стрелять чистой энергией. Такая стрела наносит урона столько же, сколько физическая, но стрелять я могу почти в два раза чаще, правда и маны расходуется больше. Так вот, сейчас я ощущаю себя крупнокалиберным станковым пулеметом, и я просто больше не бегая залил выводок чистой энергией одновременно с этим заставив чакрам работать словно газонокосилка, а затем выхватив кинжалы напал на оставшегося одного вожака. Моё чувство расширилось почти до ста метров и мой [Бросок змеи] на увеличенное расстояние, плюс пассивки восьмого тира на увеличение скорости передвижения и скорости атак показали себя в полной красе. У вожака выводка не было и шанса и его мощное тело за пару секунд превратилось в озадаченного духа, который даже особо не злился, а удивленно шипел и пытался плюнуть. Я брать его не стал. Зачем он мне? Бесполезен.

Вот если бы я был настоящим [Заклинателем], то я бы его взял. Я почитал в табличке навыки

заклинателя. В десять раз снижается нагрузка активных духов на душу, а не активные вообще еще не грузят, ни на один процент! В три раза снижаются все затраты маны на призыв и действия активных духов. Мгновенная скорость призыва. Количество активных зверей по одному на десять единиц духа. При смерти духа не могу его призвать всего лишь в этот день. После рассвета нового дня уже могу, никакого шока от смерти, никакой слабости. Можно было бы набрать армию таких духов и использовать их словно одноразовый расходный материал. Выставил вперед танка и десяток таких дальнобойных парней и сиди кури, баффы им подкидывай и подлечивай, убитый заменяй на других... Не, не мой стиль боя.

Собрав все трупы среднего уровня в пространственные кошельки и убедившись в наличии активного второго бассейна маны в среднем дантяне, как бы мне не хотелось, я решил не пороть горячку, а вызвал Янга и мы в срочном порядке отправились домой.

Только зайдя домой, мне на встречу выскочила Сафа, которая на ходу набирала воздух в легкие явно желая меня озадачить своими вопросами или просьбами, но увидев мое лицо и явно почувствовав мою энергию... она улыбнулась и сказав:

- Помойся хотя бы, весь кишками засыпан. Фу, мерзость, воняешь, - развернулась на пятках и подпрыгивая и что-то напевая отправилась на кухню.

Хм, она права, освежиться под душем и стирнуть одежду в магической пузырьковой стиральной машинке не помешает. Я думал это стоит просто сундук, но Сафа быстро разобралась с назначением этой чудесной смеси современных мозгов, фантазии и нестандартных решений.

Довольно посвежевший я сразу закрылся в кабинете. Итак, кристалл...

Меня сейчас интересует человеческий силуэт с изображением моих крутящихся в разные стороны энергетических вихрей. Правее нижнего было два квадратика с иконками изображающие мои корни духа. [Природа] с изображением дерева с синими "плодами" и [Ловкость] - два кинжала и арбалет на заднем фоне.

Присмотревшись правее среднего вихря можно заметить два еле заметных пустых квадратика. Значит все верно, будет еще два корня духа.

Я очень захотел переместить свой корень духа природа выше, даже мысленно представил, что на экране компьютера, указателем мышки толкаю иконку в квадратик над ней и... Так и

получилось, иконка с корнем духа переместилась выше, а у меня в груди проявились странные ощущения, но самое главное, изображение стало мутным и появился таймер обратного отсчета: 30:00, удар сердца, 29:59...

Ясно... Я уже говорил, что в этом мире нет часов, но в моем представлении сердце здорового человека в спокойном состоянии бьется 60-70 ударов в минуту, т.е. приблизительно раз в секунду и как-то отложилось так, что все интерфейсы мне показывают привычную мне систему исчисления времени. Таким образом, когда я говорю три минуты, на самом деле это что-то приближенное к 180-200 ударов сердца в спокойном состоянии. В любом случае, похоже после любой резкой смены порядка корней духа нужно время перестроения внутренней магической системы. Логично. Предположим я бы поменял местами корни [Природа] и [Ловкость], а я сейчас вдруг понимаю, что это возможно. У меня бы сменили и ОП навыки и в моем случае девятый тир... Если бы на это не накладывалось бы никаких ограничений, то это было бы чистейшее искусство чистой воды. В середине среднего уровня можно было бы подряд применять два ОП навыка меняя корни духа?

Делать нечего, пойду пообедаю. Я захотел выйти из комнаты и... не могу открыть замок...

Моя мана заблокирована, я не могу ей пользоваться. Ни для чего. Хм, так значит я еще и слаб, как обычный человек?

- Сафа! Открой меня!!! - проорал я на всю мощь моей дыхалки и глотки, надеясь, что она меня услышит.

Конечно она может открывать все эти замки, я запираюсь не для того, что бы её остановить, а это как табличка на двери, не беспокоить, мне надо личное пространство. Если она здесь запрется, я тоже подойду, дерну дверь, почувствую, что закрыта и пойду заниматься своими делами. Мы договорились, что когда кабинет пуст, дверь не запирается.

- Вот лентяй, лень дверь открыть, - услышал я раздраженный девичий голос, дверь открылась и сразу я услышал громкое, удивленное: - Ого?!!

- Что, ого?

- От тебя исходит ощущение, что твои показатели равны единицы и ты как младенец. Знаешь, когда ты закрываешься, то я ничего не ощущаю вообще и это видно - человек закрыт, значит он сильнее меня или использует артефакт. А от тебя есть отклик живого человека, но слабее мыши. Ощущение, что я сейчас тебя пальцем перешибить могу, - сказала Сафа озабоченным голосом.

- Так и есть. Оказывается, когда добавляешь корень духа, то все нормально, происходит плавный рост силы. А вот когда меняешь порядок корней духа, то все силы блокируются. Я

даже замок не смог открыть, кристаллом души воспользоваться, - поделился я открытием.

- Ты открыл средний дантянь? Хотя, что я спрашиваю, я заметила, когда ты вошел. Значит теперь у тебя [Природа] в среднем? - догадалась она.

- Ага.

- Ну пошли есть, делать все равно больше нечего. Покормлю тебя с ложечки.

- Ну ложку то я точно подниму, - сказал я идя на кухню и более тихим голосом у меня вырвалось. - Я надеюсь.

- У тебя то как дела?

- Да отлично, хотела с тобой помахатьсь. У меня уже 82 единицы статистики, ну я пока все держу в десятку, остальное в свободных очках.

- Блин, ты монстр кача, у меня все проходило медленнее, - грустно сказал я.

- Так ты был вынужден балансировать и бегать с нормальной статистикой, иначе тебя бы в лесу сожрали, и звери твои были бы слабыми. А мне легко, твои читерские методы и этот кристалл и все мои мучения за последние четыре года окупилась, - радостно сообщила Сафа.

Я положил на стол два кошелька.

- Возьми. Тут трупы ящеров среднего уровня, один даже эпический. Раз у тебя такая статистика, будет тяжело по началу разделать это дело, но зато навык выделки качнешь махом. Испортишь пару шкур - не парься. Эпик не порти только.

- Блин, нашел куда трупы положить. Еще бы в тарелку засунул, - гневно буркнула девушка, быстро сметая оба кошелька со стола.

- Так они же... а... забей. Только делай это в пещере, где вода уходит под землю.

- Нет, блин. Мне в спальне на кровати удобнее, - съязвила злюка.

- Ну извини, что не цветочки дарю. Я алхимик, мне цветочки важнее. Думал тебя подарками побаловать, а ты... - притворно расстроился я.

- Ладно, спасибо, - сказала Сафа и легко ударила меня по плечу.

- Тссс, убьешь, дура!

- Тебе не угодишь, к нему со всем сердцем, а он обзывается...

Вот в так, с шутками мы и провели ближайшие полчаса. Ха, а плечо до сих пор побаливает, надо запомнить, что с корнями духа возиться лучше находясь находясь в полной безопасности.

Я освежил знания о корнях [Хаос] и [Общие повреждения] и инициировал их в свои логичные места.

Надо сказать, про корни духа [Общие повреждения] [Общая защита] [Общая поддержка]

В игре эти ветки мы называли ОП, потому как здесь нет привычного деления на тир по 3 навыка, а здесь сразу по 9 пассивных и 1 ОП активный навыки и все. Но в обмен на это, эти навыки действуют на все.

[Общие повреждения] первый тир - Увеличивает урон всех атак (включая наносящие урон дебаффы). Как обычно ранг от F (5%) до S (50%) действует на любой урон от любых атак, как от физического типа, так и оружейные навыки и магия. Усиливается любой урон. Да, по началу 5% не заметно, но я корень взял и забыл. Он прокачивается и когда будет хотя бы ранг А я уже кинжалом буду бить на 25% сильнее и урон словно от среднего меча. Вот только скорость атак и крит выше, а усталости меньше.

Тут надо отметить кривое описание пятого тира: Увеличивает шанс критического удара от шанса критического удара. Шанс крита ранга S среднего оружия 50%. Ранг S этого навыка не добавляет еще 50% а он добавляет 50% от 50ти процентов:) т.е. Шанс крита становится 75% А если у вас шанс крита магии огня 10% и этот навык E ранга, то в магии корня огня, у вас будет всего лишь 11% крит. Как-то так.

Именно поэтому мы в игре и в этом мире не идем по пути накопления кучи навыков и школ, а лучше бить тремя приемами но очень сильно и что бы все это было S ранга :)

---

Хаос

Стрела хаоса

Тьма

Шар света

Взаимодействие с духами света

Щит хаоса (Физика и тьма. Отражает назад заблокированный урон)

Взаимодействие с духами тьмы

Хаотичный шаг

Картография

Защита от сил Света и Тьмы

Удвоение силы и времени всех благотворных состояний

Невидимость

Захват жизни

(Не дает цели восстанавливать жизненные силы)

Удвоение силы и времени всех негативных состояний

Якорь хаоса (Создание точки привязки за которой можно наблюдать куда можно перенестись)

Обнуление (снимает с цели все баффы и благотворные эффект)

Захват маны (Не дает цели восстанавливать ману)

Защита от стихий (добавляет к защите и щиту еще 50% защиты от всех стихий)

Снятие проклятий и состояний от сил Тьмы

Стремительность хаоса

Полет

Великая защита от сил Света и Тьмы

Подавление артефакта

(Выключает артефакт на 1 минуту, по 1шт на каждые 10 ед. интеллекта)

Массовая невидимость

Массовая великая защита от сил Света и Тьмы

Область хаоса (Аналог метеоритного дождя по области, но стрелами хаоса)

Телепорт

Клон

Часы Хаоса (Обнуляет время восстановления всех навыков пользователя. Кд 3 минуты)

Общие повреждения

Увеличивает урон всех атак (включая наносящие урон дебаффы)

Увеличивает критический урон всех атак

Снижает потребление маны всех атак

При нанесении урона добавляет шанс на миг оглушить противника

Увеличивает шанс критического удара от шанса критического удара

При критическом срабатывании атакующего навыка, следующий атакующий навык будет применен без затрат маны

При критическом срабатывании любой атаки, на пять секунд увеличивается ловкость пользователя

При критическом срабатывании атакующего навыка есть шанс избежать времени восстановления этого навыка

Все бонусы атаки действующие на пользователя, действуют на его союзников пока на них активен любой бафф пользователя

Берсерк (В течении 3х секунд все атаки имеют 100% шанс крита и 100% шанс игнорирования защиты. Кд 60 секунд. Действует как на цель, так и на пользователя)

<http://tl.rulate.ru/book/95730/3368370>