

Как я вышел из таверны, отправился на поляну, находящееся западнее города. Стало понятно, что стоило бы лучше научиться делать фамильяра. Пока никого не было рядом, решил поэкспериментировать. Здесь тоже находились кентавры, были и лучники, и маги и копыеносцы. Последние как кидали копья, так и неплохо били ими в ближнем бою. Решил-таки опробовать некро-руны.

Для поднятия одного такого я решил применить руны, давно позабытой всеми игры... Сначала так думал... Эти руны очень просты на мой взгляд. Поэтому решил вспомнить что-нибудь посложнее... Зря что ли увлекался этим в свое время? В итоге пришла иная идея: череп и перевернутый египетский анх. И сработало! Причем я изобрел руну из символов! Только оповещения никого не возникло. И ладно.

Глаза кентавра, как и руна, загорелись могильным холодным светом, качаясь, тот встал и повернулся ко мне, безразлично смотря перед собой, даже не на «хозяина». Наложив на него магический щит, приказал убить кентавра, помогать все же пришлось, этот кентавр был чуть слабее, на два уровня ниже. Тот другой кентавр оказался магом, и с ним пришлось попотеть, чтобы эта чертовка не убила первого поднятого мертвеца. Наложив такие же руны, магичка кентавр встала и даже имела запас маны, второй кентавр на мое счастье, все так же находился в моем подчинении.

Ну, надо же, так можно сделать маленькую армию и отправится в подземелье поблизости. Так я набрал еще и еще, однако появление новых мобов это не останавливало, это даже было хорошо здесь я апнул еще уровень и вложил еще очко таланта в «Разум чародея». Этот талант позволял на первом уровне, максимально их количество десять, увеличить общую ману на 6%, а начиная с 8 уровня как узнал в источниках, будет увеличиваться и сила заклинаний на 10% от интеллекта. Заполучив десятого мертвеца, зазвенело новое оповещение:

Новое достижение

«Рунный некромант»

Ваше мастерство растет, однако будьте аккуратнее,

светлые не любят некромантов. Теперь руны, которые используются не на предметы, будут использоваться за счет вашего личного запаса маны.

Эффект: +1 талант.

Заглянув в таланты, нашел и класс некроманта, в действительности можно было поднимать максимум 10 мертвецов. И то для этого нужно было отдельное заклинание, как я уже узнал через интернет, оно было массовым и открывалось только на 40 уровне, до него еще было далеко. Пока я решил повременить с распределением, а сейчас можно было почистить эту территорию.

Так поднял еще пару уровней, заменил пару раз мертвецов, лечить, если можно так выразиться еще не умею, да и где этих учителей найти был большой вопрос. Вряд ли таких можно было найти в этих землях, но этот вопрос на потом. Пару раз я наблюдал игроков, которым ничего не оставалось кроме как пройти мимо. От греха подальше я решил пойти в пещеру неподалеку, хорошо еще, что пока никто не обратил внимания, на то, что у меня 10 мертвецов. Правда, вполне могли быть и свитки для такого действия.

Внутри пещера показалась обычной, с досадой я решил просто ее зачистить нашел здесь и пару сундуков и привет такими темпами 7 золотых и 5 уровней. В глубине пещеры обнаружил

какую-то дверь, и вдруг системное сообщение «найдено новое подземелье». Вот это шанс. Остается надеяться, что хоть одного смогу забить, а там можно будет поднять новый расходный материал.

Внутри были mobs в два раза выше уровнем, чем те, что снаружи, это немного напрягало. Непосредственно здесь были не кентавры, а какие-то орки, на карте я обнаружил еще один неизвестный вход-выход. Сравнив с картой Лесов Листари, можно предположить, что этот выход из данжа выводит на территорию тех же упомянутых орков, только эти были серыми, а не зелеными, как в степях Малкош, с одноименным небольшим городишком, в горах. Один такой серый орк, дрался куда лучше кентавров в принципе, так я лишился трех и получил одного, математика не из приятных.

Так решил вбить таланты в «разум» и вооружиться палочкой, а посох использовать как защиту, установив на нее слово код «Щит» (заклинание магического щита). А палочкой буду воевать, здесь меня вряд ли кто увидит, зато маны будет больше, + меньше затрат на заклинания, итого маны 712 ед. Здорово! Однако 2 очка решил перебросить на усиление поднятой нежити, и теперь уровень не понижался, это уже радовало. Если бы не замедление к этому, даже и это вряд ли бы помогло.

Пару раз, теряя надежду от потери кентавров, с горем пополам собрал, наконец, десять орков, среди которых были воины и пара шаманов. Проходя дальше, нашелся первый босс, он был сильнее на пару уровней, однако имел «защиту духов» — иммунитет к поднятию, это удручало. Разглядев получше стало понятно, что это типа высший шаман, понятно теперь откуда такая защита, однако это было ничто по сравнению с тем, что же у него могли быть за шмотки в выпавших остатках. Только с ним еще было два ученика, это немного усложняло ситуацию, так я потерял пару воинов, зато эти ученики не имели иммунитета своего учителя. Из босса выпала занятная вещица:

Тотем шаманов среднего круга

Характеристики:

Открывает или усиливает талант «Связь с духами»;

Статус — украден: дает квест.

Связь с духами усиливала все характеристики на 1%, не настолько полезно, однако ячейка для тотемов и так пустует, хуже не будет точно, заключил я.

Квест (необычный)

Тотем был украден у орков степей Малкош, возвращение тотема шанс завести с ними дружбу. (На время действия квеста, все орки степей Малкош и одноименного города имеют нейтральный статус, по отношению к вам).

Награда: репутация, зависит по ситуации.

Опыт: 10000ед.

Занятный квест, стоит его принять подумалось мне, и тут меня заставил подпрыгнуть на месте неожиданный голос.

— Интересное ты для темного эльфа существо, — услышал я за спиной спокойный бархатный

голос.

— Кто здесь? — обернулся я.

Передо мной стоял в серебряных доспехах и в лазурном капюшоне некто неизвестного уровня, имя его было сокрыто.

— Когда-то я был известен во многих мирах как великий ремесленник, по подобному пути идешь и ты, хотя некромантией я никогда не пользовался. Ныне же я стал богом, хотя совсем недавно сражался против пантеона Бэйна, бога тирании, ненависти и страха. И тут ты, — я попятился, а тот лишь посмеялся — успокойся, я знаю, что ты это не он, тот все же мертв, только я уже не помню, как это получилось, — нахмурился он, смотря в никуда.

— Что же ты хочешь от меня?

— Грубовато с твоей стороны, — перевел он вновь взгляд на меня, — учитывая, что благодаря мне ты обрел способность творца. Точнее он был открыт, многие из вас людей имеют эту искру, но не все имеют с ней контакт.

— Спасибо, я единственный в своем роде в этом мире и теперь считай под прицелом.

— Все имеет свою цену, — улыбнулся он, как ребенку, — думал, здесь будет сказка, ан нет. Именно поэтому я предлагаю тебе свое покровительство. Те самые орки, к которым тебе предстоит отправиться уже давно не получали благословения своих богов. Может со временем, они получают мое... тебе всего лишь нужно передать это их шаманам, — протянул тот книгу.

— Это... твоя библия?

— Можно и так сказать, — неопределённо мотнул он головой в сторону.

— А то, что у них нет жрецов, тебя не смущает?

— Даже духи сотрудничают с богами, поверь мне на слово.

Квест (Легендарный)

Бог справедливости и ремесла просит вас принести «библию» молодому шаману Вар-Кошу.  
(Это задание приведет к изменению баланса сил в мире)

Награда: неизвестна

Опыт: 20000 ед.

— Хорошо, я согласен.

— Замечательно, — потер руки бог

— Как тебя хоть зовут?

— Делабир. — ответил бог и на чем-то сосредоточился, — пожалуй, тебе стоит поспешить с зачисткой этого места — через минут двадцать здесь будут еще гости, так что я даже советую тебе телепортироваться отсюда, а этих — указал он на мертвецов, — оставить здесь, вряд ли людям в деревне они понравится.

Когда Делавир испарился, я, задумчиво почесывая подбородок, пошел по следующему коридору, применив режим максимум. Наложил щит на всех, и отправил сражаться, сам тем временем размышлял над сложившейся ситуацией. В какой-то мере с обретенной поддержкой в виде Бога стало спокойней, однако послушать его и рвать когти не хотелось, стоит воспользоваться этим в самый нужный момент, а не сию секунду, вот только как понять, что сюда кто-то проник.

Я задумался... до этого использовал известные на просторах интернета руны, некро-руна не в счет, но что мешает мне придумать конкретно свою руну или став вновь? Маленький, но все же опыт у меня имеется. Первое что пришло в голову это глаз, немигающий, всевидящий. Заключенный в триединый символ, по углам которого будут заключены символы земли, плюс символы пространства и времени. Интересный став выходит — «Пусть я смертен, но вижу во времени и пространстве, ну или как-то так» — подумалось мне, хотя не сказать, что я смертен, по крайней мере, не так как в родном мире. Боже, Бэйн! Ты беспросветный затупок. Есть же рунный став: АЛЬГИЗ-АЛЬГИЗ -встать в поток информации и ГЕБО-отождествиться с искомой информацией.

Глубоко вздохнув, я оголил предплечье, взял рунную краску и принялся писать. Полученный став загорелся, следом меня замутило, пошатываясь, облокотился на плечо орка, который стоял рядом, через пять минут как я заметил по времени, меня отпустило. Посмотрев на мини карту на первый взгляд все было как прежде, стоило подумать об орках, как вдруг появились точки, которые передвигались. Вызвав карту, я подумал об игроках, тут же появились пара махоньких следа ног, над которыми появилось мое имя, больше никого не было. Закрыв глаза, я сосредоточился на ощущениях, почувствовал, что скоро кто-то появится здесь и все, меня вновь замутило, я заметил, как уровень маны опустился на 70%. Когда меня вновь отпустило, определил по карте, где находится последний босс и решительно прибавил шаг.

Как же мне нравилось, что здесь моя память идеальна — я не забыл вырубить режим максимум и пробирался дальше без него, этого было достаточно чтобы не тратить ману лишней раз давая ей время на восстановление. Это было здорово. За десять минут я дошел почти до конца, причем уровень маны успел восстановиться полностью, я оглянулся и мысленно постарался опустить границы видимого пространства и увидел, как в самом начале данжа появилась группа из пяти игроков, примерно моего уровня. Если прикинуть, у меня осталось от силы еще минут пятнадцать, прежде чем они дойдут до этого зала, в котором я нахожусь.

Проход в следующий зал был закрыт непреодолимым полем, здесь находились еще два прохода, которые вели в просторные комнаты, посередине которых находились некие столбы изливающиеся магией в виде нечто фиолетового цвета. Вокруг столбов крутились враждебные духи, которые были сильнее, чем все те орки до этого. К моменту, когда я сюда дошел смог получить еще двух шаманов, теперь их было шесть плюс четыре воина. Эти духи как раз были уязвимы для магии, а не для обычного оружия воспользовавшись тем, что я теперь могу благословлять оружие, спасибо Делавиру, благословил орочьи топоры. Хотя даже со всеми плюсами мне приходилось туго, обернувшись, присмотрелся еще раз, игроки ждали на месте, одного не хватало, значит, у меня в запасе появились дополнительные пять минут, ну от силы семь, если они еще будут бафаться. В остане этих духов из ценного была только эктоплазма, которая использовалась в алхимии:

Зелье пробуждения «Ока»

Эффект (постоянный):

+5 интеллект

Однако для такого зелья еще предстояло найти другие ингредиенты, плюс сам рецепт, поэтому эктоплазму пока стоило положить в банковскую ячейку. Покончив с духами, камень посреди зальчика загорелся интенсивней, всплыло срочное оповещение «прикоснись к камню, чтобы очистить канал духов», не раздумывая так и поступил. Камень «затих», а у меня появился новый баф, и звенело новое оповещение.

Энергетический канал (постоянный)

Эффект:

+2x к увеличению общего запаса маны за счет интеллекта.

На несколько минут я замер от неожиданности, встряхнув головой, открыл оповещение:

Новое достижение

«Собиратель магической энергии»

Обнаружение энергетического канала,

связанного с планом Бога Мистериум.

Эффект: +1 талант.

Тут-то мне вспомнился талант, на который обратил внимание, это была ветка магии воздуха, которую могли открыть равно как маги, так и шаманы:

Мощь воздушной энергии

Заклинания воздуха, наносящие прямой однократный урон отбрасывает оппонента с силой 600Н.

Молния (Маг, Шаман) — урон 2-18 ед., время произнесения 2 секунды.

Дополнительные эффекты:

Отбрасывает с силой 600Н, если оппонент сталкивается с какой-то поверхностью, получает дополнительный урон до 50% от максимально возможного урона данного заклинания. Зависит от выбранных талантов.

Этого здесь не написано, однако согласно законам физики, которые здесь работают, сорвется и практически любой каст заклинателя. Привет фишка для ПвП случаев, в принципе это сработает и с неписями, что очень радуется, если только на боссах может не сработать в полной мере. В другом зале была аналогичная ситуация, и теперь эффект канала сменился на «+2,1x». Все же такой бонус был справедливым, было бы слишком козырно, если бы эффект был «+4x», мне и так надо сказать крупно везет раз за разом.

Очнулся я от новых плюшек только через минут десять, легкий страх пробежал по спине в виде мурашек, обернулся и увидел, как пятерка игроков приближается, еще пару залов и мы встретимся. В последний зал, я фактически вбежал «на всех парах»:

— Нарушитель! — услышал я громкий орочий восклик.

— Ты! Ты украл наш тотем, — ровным голосом говорил орк похожий на вождя, судя по

одеждам, так оно и было.

— Чья бы корова мычала, ваша бы молчала, — откуда-то я набрался смелости, — вы украли этот тотем у орков степей Малкош!

Жвалки вождя ходили ходуном, не найдя слов в ответ он взревел на весь зал, что казалось будто его рев был слышен по всему данжу. В это же время заиграло очередное оповещение, на которое пока у меня не было времени обращать внимания. Из-за соседней двери пришло около десяти орков во главе с шаманом, с красноречивой подписью под именем — «приемник и ученик Высшего шамана». Этот шаман на счастье не обладал статусом «Босс», однако был «Элитным».

Первый удар нанес он, это была цепная молния, которая прошлась по половине моих мертвецов. Щиты «максимум» были некоторым спасением, благословлённое оружие все еще действовала хорошо, так что постепенно я начал сминать орков вождя Крата. С каждого из них в основном падали зеленые вещи, которые можно было, смело продавать. Не считая шлема волка, который выпал как раз из пресловутого шамана, который был «синим». Однако рассматривать сейчас его было опрометчиво, так в бой вступил разъярённый босс.

Его удары были не только быстрыми, но и размашистыми, что позволяло ему рубить сразу нескольких, в принципе это позволяли и его габариты, этакий орк переросток. Заклинание «замедление» было малоэффективным, поэтому я не прекращал использовать и воспламенение с ледяным лучом. Тут я вспомнил... не одного орка в этом инсте я ведь не пытался укусить, клыки сразу выступили, словно соскучились по крови и плоти. В два рывка я запрыгнул на спину и впился тому в шею. В голове всплыл тот самый отрывок сна, ведь именно этого орка видел в своем сне. Стало интересно, меня кто-то подтолкнул к этому или подсознательное предчувствие приближающихся событий? Горячая кровь этого орка была упоительной, я чувствовал, как эта сила растекается по моему телу, отдавая приятным покалыванием. Когда я закончил свою очередную трапезу босс уже был мертв, чью голову на моих глазах отрубил один из моих орков-мертвецов. Когда прошла некоторая эйфория, я решил посмотреть на свои характеристики:

Уровень 21

Здоровье - 228 ед.

Мана - 320 ед, учитывая 30+40% и «2,1х»= 790 ед.

Характеристики:

Сила - 54 ед. (+5ед.)

Ловкость - 39 ед. (+15ед.)

Выносливость - 57 ед. (+15ед.)

Интеллект - 75 ед. (+15ед.)

Дух - 110 ед.

Етижь ты мать, — подумалось мне, рассматривая характеристики, я вспомнил о достижении:

Новое достижение

«Борец справедливости»

Проявить рвение справедливости перед лицом опасности

Эффект: +1 талант

Новое достижение

«Первооткрыватель»

Пройти лично открытое подземелье

Эффект: +1 талант

У вас 11 не распределенных талантов.

Вы испили кровь вождя орков уровня выше, чем ваш с меткой босс. Ваши характеристики сила и выносливость повышены на 20 единиц.

Скорее сказать я буквально офигевал все больше, чем испытывал культурный восторг. Под гнетом эмоций, бездумно закидывая все, что выпало с орков в карман, единственное, где я заострил внимание это на сундуке подле «так себе» трона. В нем были в основном вещи от «синих» и выше, однако большинство из них я не мог носить, так как требовали уровень выше 23-го. Детальным осмотром я решил повременить, поскольку чувство беспокойства становилось все сильнее. Я оглянулся, тот самый барьер возник вновь, значит, пора бежать, сверившись с картой, пошел в соседнюю комнату. Однако на полпути пришлось остановиться, при мне все еще были орки:

— Я вас отпускаю, мир вам, — после этих слов холодный огонь в них потух и один за другим они попадали наземь. Вздохнув, двинулся дальше в коридор.

Там были два направления с указателями, зверинец и степи Малкош. Долго думать не приходилось, и я пошел в степи, перед этим открыл этот самый зверинец. Звери, которых тут было около дюжины, пронеслись мимо меня. Крайний был несколько величественен и напоследок потёрся об меня мордой и побежал за остальными. Честно говоря, они так быстро пронеслись, что даже не успел понять, что это были за животные... Передо мной, раскинулась равнина, одновременно засушливый и полный жизни пейзаж. В отдалении виднелись пальмы, то там, то здесь единичные деревья с листьями похожие на иголки. Странно... откуда здесь нечто напоминающее ели? Я обернулся, пещера по ощущениям все еще вызывала тревогу, я взял со спины посох в руки и сделал три каста молнии в своды пещеры, проход полностью обрушился, подымая тучи пыли. Машинально прикрыл лицо и прищуривал глаза, однако решил посмотреть на то, что получилось:

Пещерный завал

Можно расчистить

Требуется навык «Горное дело»

Чувства пришли в норму, стало намного спокойней. Теперь пока ничего напрямую мне не угрожало, а вернуться в Леса Листари смогу и иными средствами, если понадобится. Степи Малкош тоже были довольно огромными, карта понятное дело сокрыта «Туманом войны», иначе говоря, ее мини области нужно еще открывать.

Интересен и тот факт, что по карте было непонятно куда идти, я посмотрел на свое предплечье, мой став был все еще активен. Вернувшись к карте, сосредоточился, совсем небольшая часть неизвестной области открылась, там мигал знак квеста. Значит это и есть городок Малкош, решил двинуться в юго-западную часть степей. Осматриваясь, я обратил внимание на то, как слепит мои глаза солнечный свет. Как я читал ранее на различных сайтах, на солнечных территориях темне эльфы чувствуют дискомфорт. Им предпочтительнее густые леса, вроде Блэквуда или земли Листари так как на небосводе постоянно полная луна, которая приятна для глаз темных эльфов или на худой конец подземелья. Поэтому я шел медленно, прежде чем мои глаза более-менее адаптировались.

По пути мне встречались типичные для саванны звери и растения. Однако они были все ниже моего уровня, поэтому особой с ними возни не возникало, так я по дороге вновь затаривался ресурсами и тем, что можно в будущем обратить в валюту. Моя почта уже «ломилась» от новых писем, их было выше пятидесяти, половина из них была вновь от кланов, которые разыскивали «Рунного мастера», вроде — не встречал ли я таких, не появилось ли у меня вдруг нового навыка и т.д. и т.п. Остальные же были за успешно проданные руны и ставы, общим счетом мой карман потяжелел примерно на сотню золотых.

Даже на этих землях встретилось уникальное растение «Жемчужина Малкош». Отличался он именно жемчужно-красным цветом, а именно его необычный цветок. Красные лепестки опоясывали нечто напоминающее жемчужина. Удивительное явление местной флоры. Только здесь требование немного отличалось, необходимо благословение либо духов, либо «####» бога. Видимо дела здесь, правда, были неважными с богами. Уже начинало темнеть, это было бы благословением для моих глаз, если бы на место привычных зверей не появились какие-то странные искаженные существа.

Лев, 11 уровень, необычный, одержимый.

Здоровье - 246 ед.

Мана - 136 ед.

Угу.... В описание типичного льва саванны как-то не вписывается. «Оно» уродливо, передвигается на двух задних лапах, еще и колдует. Одержимые. Интересно кем? Местные духи от пропажи тотема свирепствуют? Хм... надо парочку побить и добыть крови может Фрау Элен что-то сможет обнаружить. К счастью для меня эти зверьки пустой звук, два ледяных луча и готово. Правда, пришлось перебить их около дюжины и в моих руках склянки с кровью: льва, степного рыся и гиены. Теперь я шел, не отклоняясь от курса, к счастью и тотем и «библию» мне нужно было нести к одному и тому же орку. Может он мне расскажет, что это за ночная чертовщина? Даже для темных эльфов это нонсенс. Независимо от мировоззрения эльфы склонны беречь природу, и тесно с ней связаны. Такую кровушку я даже пить не рискну.

А вот и город, довольно маленький. Всего два квартала. Интересовал меня именно «Квартал Духов». Орки смотрели на меня настороженно, но не атаковали, мне лишь оставалось им вежливо кивать. Хотя без экцесса не обошлось:

— Кисло, мы проводим время Кадвол, не находишь?

— Эх... сейчас бы на арену... О! Ты посмотри! Остроухий к нам пожаловал.

— Эй, ты! Стоять....

— Прощу прощения, господа, я спешу к вашим шаманам.

— Кадм, ты посмотри какая ца-ца, только из-за того что мы «тупые» войны он нас не уважает,  
— еле волочил языком «Пьянь».

— Врежем ему.

«Да твою ж мать. С обычным орком попотеть надо, чтобы победить, а тут две пьяни, которые одним махом своего топора нороят из-за тебя ушастого полгорода уничтожить»

— Эй-эй, я миссионер, вряд ли духи будут рады кровопролитию, особенно тому, кто нашел украденный у вас тотем.

— Прошу прощения за моих братьев, — появился орк с небольшой проседью, — оставьте его. Я ждал тебя «Дивнорукий».

— Вар-Кош? — Пьянь скалясь глядели то на Бэйна, то на шамана, все же уважение переселило ненависть и те ушли, не пряча топоров.

— Да. Дивная ночь, не правда ли? — тот вдохнул полной грудью, — Духи сегодня спокойнее, чем вчера...

— Кстати о птичках. Что у вас здесь творится? Ночью местных зверей одолевает какое-то безумие.

— Недавно наш бог пожертвовал своей жизнью, чтобы Калладуран не смог уничтожить наше дерево-тотем, в котором живут духи. Однако дерево все же страдает без своего покровителя, даже ему нужна забота божеств.

— Так вот о чем говорил Делавир... — тихо проговорил себе под нос Бэйн.

— Делавир?

— Извини, Вар-Кош, я ведь здесь по делу, во-первых вот ваш тотем....

— О-о-о! Я знал, что ты придешь с радостной вестью, но это... ты не представляешь, как нам трудно без этого тотема успокаивать духов, которые потеряли равновесие.

— Я рад и вот, — достал Бэйн книгу, — это вам от моего покровителя. Бога Делавира, он предлагает свое покровительство и вам.

— Хм... — почесал своим большим пальцем бороду орк, и снова глубоко вдохнул, — нужно время, собрать совет для принятия решения. Можешь ли ты остаться здесь на некоторое время, Бэйримбор?

Будто были причины для отказа. Этот город отличается лишь культурой, и таверна здесь имеется тоже. Обитатели, несмотря на статус «миссионер» смотрели на меня с подозрением. Провожали взглядом до тех пор, пока я не поднялся в свою комнату. Внутри было так себе. В деревушке перед городом Листари кровать была мягкой, а здесь же невозможно жесткая. Хотя кто его знает, может местный трактирщик так постарался?

Сон был так и сяк. Вар-Кош все еще был на совете высших шаманов, поэтому было решено пройтись по городу. В целом он был в основном из дерева. Довольно топорным. Не понятного ацтеко-японского стиля. Квартал Духа, уже был более интересным. Множество тотемов окружали озерцо, который наполнялся водой от водопада и далее по реке впадала куда-то

далее. Посередине дерево, которое накрывает этот квартал. Оно то и было окружено водой, озерцо было не глубоким, даже не было видно корней дерева. Вода была лазурного цвета. Само дерево было похоже на дуб, разве что кора отдавала каким-то синеватым оттенком, будто бы переливалась, но подходя ближе такое ощущение пропадало.

Местные шаманы более низшего ранга с охотой предлагали услуги как учителя. Отношение в конкретном месте разительно отличалось от того, что было в других кварталах. Система показывала их дружественными, в отличие от остальных. Здесь нашлись более простые аналоги массового лечения:

Целебный дождь (Шаман) — исцеляет 78 ед. здоровья каждую секунду в течение 10 секунд, в радиусе 10 метров от заклинателя.

Дополнительные эффекты:

Зависит от выбранных талантов.

Духовные волны исцеления (Шаман) — Исцеляет 150 ед. здоровья до 5 человек однократно. Каждый последующий получает исцеления на четверть меньше чем предыдущий.

Дополнительные эффекты:

Зависит от выбранных талантов.

Цепная молния (Шаман) — урон 124 ед. до 5 человек однократно. Каждый последующий получает урона на четверть меньше чем предыдущий.

Дополнительные эффекты:

Отбрасывает с силой 300Н, если оппонент сталкивается с какой-то поверхностью, получает дополнительный урон до 50% от максимально возможного урона данного заклинания

Зависит от выбранных талантов.

Без вопросов я изучил все три заклинания. Были и такие способности, которые требовали уже благословения духов:

Сила стихий (Шаман) — заряжает ваше оружие на 30 минут силой стихий. Сила заклинаний увеличивается на 10% от вашего духа.

Дополнительные эффекты:

Зависит от выбранных талантов.

«Я решил приобрести и это, вдруг получу благословение в ближайшее время, как жрец Делавира, если орки, конечно, его примут».

И тут случился как гром среди ясного неба, озеро и дерево заблестело золотистым светом. Одновременно с этим заревело оповещение:

Ваш бог обрел новый статус

Ныне Делавир страж духов. Последователи из числа шаманов получают новые бонусы:

Эльфийская благодать — 5% к ловкости и общей скорости;

Эльфийские дары — 5% к интеллекту и духу.

«Охо-х... Перепало и мне. Что будет, когда я буду уровня так 100-го, а 500-го, о-о-о....»

— Я ожидал увидеть тебя позже жрец-мастер, — из главной обители вышел Вар-Кош. Лицо орка было немного уставшим.

— Извини, — пожал я плечами, — мне не спалось сегодня, решил пройтись и осмотреть город. Позволишь мне задать пару вопросов? — шаман кивнул, — как так получается, что шаманы наиболее дружелюбны, в отличие от ваших воинов, к примеру.

— Настоящий шаман, должен быть непредвзят. Наше верование говорит нам, что никто не заслуживает даже косога взгляда, пока тот не докажет обратное. То, что произошло сейчас уже не в первой, — посмотрел немолодой орк на дерево, вокруг которого сейчас плясали духи стихий и животного мира, — первого Бога, что вел нас звали Силва-Кошиинар.

— Имя немного эльфийское...

— Он был наполовину эльфом и наполовину орком. Его желанием было примерить народы. Те земли, что сейчас являются «Лесами Листари» раньше поклонялись Силва. Тогда там жили не темных эльфы, а лесные, которые, после того как Силва был съеден богиней пауков, ушли из этих земель. Позже пришли темные эльфы из подземелий Блэквуда, после того как Богиня паук прогнала прочих богов. Примерно тогда и появилась Листари, в бытность свою Листария, — закончив первую часть рассказа шаман замолчал, о чем-то то ли думая, то ли вспоминая и, в конце концов, продолжил:

— Она воспротивилась действиям Лолис, прося Сильватара, отца Силва, о своем покровительстве принимая роль паладина, а после жрицы и далее став молодой богиней. Мы шаманы пришли к соглашению предложить договор Листари — мирное соглашение, помогать друг другу, во имя памяти Силва. Наши народы так и не стали пока настоящими друзьями, но и врагами больше не являемся, по крайней мере, это касается нашего племени. Горные орки всегда были сами по себе, они и к магии относятся предвзято, всех кто несет на себе «печать магии» автоматически становятся рабами. Тц... странный наш мир, не находишь?

— Очень... а кто была матерью Силва?

— Это была земная мать... Тогда наши земли были истощены, все что здесь росло с каждым годом увядало, постепенно реки и озера осушались. Тогда появилась первая шаманка, что стала рейнджером Сильватара и благословенной носительницей его чада. Сама она не стала ближе к божественности, но она и не желала, она лишь хотела, чтобы эти земли и ее народ жили.

— Это дерево алтарь? — задумал изучить дерево Бэйн.

Материнское древо (росток Сильватара)

Легендарный алтарь

Бог: Делавир

Верховный жрец: Бэйнримбор

Очки веры: 10/10000 (Скорость восполнения 1 ОВ в минуту, зависит от молитв и улучшений)

Мана: 1000/1000 (Скорость восполнения 1 ед. маны каждые 5 сек, зависит от молитв и улучшений)

Возможны улучшения

— Алтарь? Хм... в некотором роде... возможно...

— Надеюсь, наш Бог не против, если присмотрюсь к нему....

Что мы имеем: очки веры, видимо это личный резерв божественных сил Делавира; мана — судя по всему это резерв для верховного жреца, то есть для меня. Интересно... Так теперь улучшения... Естественно нужно платить... Либо золотом, либо личными резервами. Так попробуем по-другому.

Бэйн подошел ближе, это дерево было достаточным большим и в обхвате. Несколько духов разошлись, заметив жреца. В стволе был замечен особый рисунок, который напоминал дверь. В некотором смысле так оно и было. Бэйн провел рукой по коре. Дерево отозвалось, раздвигая, как оказалось, ветки. Внутри было спокойно, как некая энергия или аура витает в этом месте. Я взял стило и начал выводить руны: Фи-Ша, И-Ль, Ва-Ра, А-Ль. Краски испарились, на их место появились точно такие же узоры, подобные возрастным кольцам, напоминающие нанесенные руны. Следом почувствовалось оживление, сам я ощутил тонус в мышцах.

Материнское дерево (росток Сильвануса)

Легендарный алтарь

Бог: Делавир

Верховный жрец: Бэйнримбор

Очки веры: 40/15000 (Скорость восполнения 10 ОВ в минуту, зависит от молитв и улучшений)

Мана: 1000/2000 (Скорость восполнения 5 ед. маны каждые 5 сек, зависит от молитв и улучшений)

Улучшение:

Молитвы ускоряют приток ОВ, в зависимости от веры и помыслов молящегося; Объем резерва I.

Возможны улучшения

Еще 500-та золотых как не бывало. Когда я ко всему этому добавил еще возможность портативности. Конечно, я теперь могу сюда абсолютно спокойно телепортироваться. Но так-то еще проще. Чем золоту лежать просто так, пусть уже идет на пользу. Как бы их еще пристроить, чтобы денюжка еще и работала...

<http://tl.rulate.ru/book/98725/3464012>