

Импы принадлежат к статусу бесов, самый низший из демонических статусов. По сути, он ничего не дает, всего одно очко характеристик за уровень, это даже хуже, чем быть человеком-простолюдином, в плане преимуществ. Единственное, разве что, даже у бесов есть расовая особенность всех демонов, которая заключается в адском чреве. Это что-то вроде особого органа, в который демон может заключить захваченную душу, где она будет медленно тлеть, и усиливать демона. Одна душа дает базовое усиление в виде дополнительного очка к каждой характеристике, а так же повышает общую живучесть демона, скорость восстановления его здоровья и маны. В зависимости от статуса и уровня, демон, естественно, может захватить и больше душ, что принесет больше преимуществ. Так же демоны могут использовать захваченные души для усиления своей магии или проведения более мощных ритуалов. Но, конечно, обычные бесы использовать свое адское чрево таким образом не умеют, они просто получают базовый бонус к характеристикам от тлеющих душ, если им удастся заполучить хоть одну душу, прежде чем бес сам станет чьей-нибудь добычей. Да хоть более сильного демона, решившего пополнить свое адское чрево.

Что касается статуса.

Раньше я был бесом. Лишь по одному очку характеристик за уровень, а так же уязвимость к магии света.

Более высший статус имеют уже обычные демоны, они получают по три очка ко всем своим характеристикам. У них тоже есть уязвимость перед атрибутом света, но она меньше, чем у бесов. Дальше идут высшие демоны, которые получают пять очков, и уже не имеют слабости перед светом. Вершина же иерархии демонов – архидемоны, которые получают восемь очков к каждой своей характеристике, как и пятикратный бонус к получению опыта, что позволяет архидемонам набирать силу гораздо быстрее других демонов.

Нечто подобное есть и у других рас, людей, чудовищ, зверей, эльфов, но их особенности мне не известны.

Раньше я всего этого не знал, но информация о статусах закрепилась в моей голове вместе с благословением. А так же знание, что благословение не накладывает на меня никаких обязательств, это дар богов, не кредит или миссия, а просто дар, которым я могу распоряжаться по своему усмотрению. И, кажется, еще девять существ получили похожие благословения по всему миру. Но, не думаю, что это касается меня прямо сейчас. Если мне и суждено столкнуться с этими существами, это случится еще не скоро. Время для развития у меня есть.

И пока...

Получив новый статус, я потерял свои таланты беса, но жалеть тут не о чем, так как у меня теперь новое древо талантов, связанное с новым статусом. И, даже при своем начальном первом уровне, я уже могу выбрать свой первый талант.

Пожалуйста, выберете первый талант владыки:

Адское пламя

Дьявольская ловкость

Истинное зрение

Талант адского пламени увеличивает урон от использования магии навыка inferno. Это один из множества магических навыков, которые доступны различным существам. И демоны особенно склонны к приобретению этого навыка. Даже неразумные бесы могут его освоить на базовом уровне, хотя и великими магами им не стать. У меня как раз был этот навык. Я не изучал никаких заклинаний, но уже появился в этом мире с вложенным в мою голову умением. Теперь я понимаю, что при получении навыка существа так же получают случайные базовые умения этих навыков, так игровая система учит нас использовать навыки на базовом уровне. Но, так же, можно учиться новым умениям у других существ, если у тебя есть навык. А иногда даже и без соответствующего навыка можно освоить простое умение, хотя без навыка оно будет и в половину не таким эффективным, как с навыком. Помимо того, навыки так же дают преимущества, сродни талантам статуса и у каждого навыка есть свое древо талантов. Таким образом, первый предложенный талант представлял для меня немалый интерес.

Но мой выбор пал на другой талант.

Ловкость я отбросил сразу. Моего нынешнего разума достаточно, чтобы понять, что десятикратный бонус к характеристикам сам по себе даст мне огромное преимущество. И хоть этот талант может сделать меня еще более ловким, моим выбором стал третий талант.

Истинное зрение

Вы можете видеть уровень других существ, их характеристики, статус, расу и навыки.

На первый взгляд адское пламя лучше, так как повышает мою боевую эффективность. Но, мне кажется, что гораздо полезнее уметь правильно оценить силы и слабости своих возможных противников. Тогда ты сможешь адекватно рассчитать свои возможности и решить, а стоит ли вообще ввязываться в драку?

Стоило же мне выбрать первый талант, как глаза пронзила короткая вспышка боли, но я тут же пришел в себя, а в голове появилось четкое представление того, как использовать этот талант. Осталось только найти кого-нибудь, на ком его можно использовать. Главное сохранять осторожность, ведь мои характеристики...

Прикрыв глаза, я вызвал в своем разуме игровое окно со своими данными.

Без имени

Уровень 1

Раса: Имп

Статус: Владыка

Адское чрево 0\1

Жизнь - 300\300

Мана - 300\300

Характеристики:

Сила - 10

Ловкость - 10

Выносливость - 10

Защита - 10

Магия - 10

Дух - 10

Таланты:

Истинное зрение

Навыки(1\10)

Инферно ур. 1

Умения:

Адская бомба ур. 1

Ремесла (0\10)

Нет

Сосредоточив внимание на своей расе, я мог получить более детальную информацию о нем.

Имп

Небольшой зловредный демон.

Обладает ночным зрением.

Может захватывать чужие души.

Было бы лучше родиться демоном более продвинутого вида. Например инкубом, или инферналом. По крайней мере, они имеют лучшие расовые преимущества, чем у импа. Но, в любом случае, статус важнее. Так что мне нет смысла расстраиваться по поводу своей расы.

Итак, дальше я решил сосредоточить внимание на своих характеристиках. Всплывающие подсказки позволяли лучше разобраться в том, что эти силы мне дают.

Сила – ваш показатель физической мощи. Чем больше силы, тем больший вес вы поднимите, тем крепче будут ваши мышцы, что так же дает немного большую защиту в физическом плане. А так же, чем вы сильнее, тем быстрее можете двигаться. Каждое очко силы дает десять очков жизни.

Ловкость – ваш показатель физической подвижности. Чем больше ловкости, тем лучше координация ваших движений и острота чувств. Так же, ловкость еще сильнее влияет на вашу скорость и способность эту скорость контролировать. Каждое очко ловкости дает десять очков жизни.

Выносливость – ваш показатель физической выносливости. Чем больше выносливости, тем дольше ваше тело может сохранять бодрость на пике своей силы, вы можете дольше обходиться без еды и ваш организм в целом становится устойчивее к болезням и ранам, повышается продолжительность жизни. Каждое очко выносливости дает десять очков жизни.

Защита – ваш показатель дополнительной защиты. Чем выше эта характеристика, тем более устойчивы вы к получению любого урона, как физического, так и магического. Даже смертельные раны против сильной защиты могут оказаться просто царапинами.

Магия – ваш показатель магической силы. Чем выше эта характеристика, тем сильнее и эффективнее магические умения, а так же проводимые вами магические ритуалы. Каждое очко магии дает двадцать очков маны.

Дух – показатель вашей воли. Чем выше эта характеристика, тем сильнее сопротивление эффектам влияющим на разум и чувства, а так же быстрее восстановление всех умений. Каждое очко духа дает десять очков маны.

Интересно, что защита не повышает ни ману, ни здоровье, в то время как каждая физическая характеристика дает бонус к моим очкам жизни. А очки магии дают еще больший бонус к запасу маны, которая тратится на использование магических умений.

Следом мое внимание переключилось на единственный имеющийся у меня навык.

Инферно ур. 1

Магический навык адской магии, являющейся смесью атрибутов огня и мрака. Повышает эффективность всех умений инферно.

Древо навыка:

Огнеупорность – повышает ваше сопротивление огню

У каждого навыка есть свое древо талантов, как и у статуса. Всего можно получить четыре таланта, связанных с навыками. Один на первом уровне навыка, второй на четвертом, третий на седьмом и четвертый на десятом. Десятый, это максимальный уровень прокачки любого навыка.

У древа талантов статуса немного по-другому. Первый талант на первом уровне и еще девять новых талантов по мере достижения максимального сотого уровня существа. Хотя, редко кто может достигнуть подобного уровня. Но с моим благословением, думаю, это возможно.

Ладно, а теперь мое умение.

Адская бомба ур. 1

Создает адскую бомбу, которую можно метнуть в противника или оставить на месте в качестве ловушки, в таком случае на бомбу ляжет эффект сокрытия. Бомба наносит высокий урон атрибутами мрака и огня.

Затраты маны - 50

1\1

Я не знаю точный показатель урона этого умения, но чувствую, что он не маленький. Так же у этой способности есть свой уровень и чем больше я буду использовать это умение, тем сильнее оно станет. И есть показатель требуемой маны, показывающий, что при своем нынешнем резерве я смогу использовать это умение лишь шесть раз подряд. Хотя за время отката часть маны должна восстановиться.

Возвращаясь же к навыкам, здесь так же имеется четкое обозначение, что инферно это первый из десяти доступных мне навыков. Один из законов системы в том, что можно изучить лишь ограниченное количество навыков и ремесел. Их количество зависит от расы и статуса, хотя точные правила мне не известны. Но даже у обычного беса может быть как лишь один доступный навык, так и три, или даже пять. Но это крайняя редкость. Более вероятно, что у беса будет только один навык. А вот у простого демона их может быть около трех или даже пяти. Для архидемона пять навыков это минимум, но вряд ли у него будет максимум в десять навыков. Это уже привилегия героев. Или владык...

Так же и с ремеслами.

По сути, это нечто вроде навыков, но более специализированное на производстве. Это может быть кулинария, или кузнечное дело. Как и навыки, ремесла могут быть прокачаны до десятого уровня, и они так же имеют свои древа талантов, которые делают ремесла еще более эффективными. Но при этом они, похоже, не дают никаких специальных умений.

Я имею некое представление о том, как мне получить еще навыков, а так же освоить новые ремесла. С последними проще всего, так как достаточно просто взяться за дело, и нужное ремесло само появится в моей статистике.

И, в любом случае, нужно что-то делать, а не сидеть на месте.

Изучение собственной статистики заняло от силы пару минут, но в это время я не терял

бдительности. Через полуприкрытые веки я следил за обстановкой и прислушивался к звукам. Где-то вдали слышался цокот копыт, полагаю, других импов. Но рядом со мной пока никого не было.

Встряхнув головой и моргнув, я потерял связь со своей статистикой и полностью сосредоточился на окружающем мире. Сейчас это самое важное. Может у меня и появилось невероятное благословение, но у меня все еще первый уровень и я могу легко стать чьей-то добычей, пока не стану сильнее!

И, я имп...

Мы зарождаемся из сгустков магии инферно, а не рождаемся, как обычные существа.

Я же...

Как раз получил свое благословение владыки практически сразу после зарождения. По сути, я еще почти ничего и не знаю об окружающем мире. Только врожденные знания, внедренные в мой разум магией. Я знаю, что это место представляет собой большую сеть пещер, и что где-то наверху есть города и другие существа, расы. Знаю о статусах и видах демонов. Но, самое главное, я знаю, что если не буду ничего делать, меня рано или поздно найдут бродящие тут существа и съедят. А самое ясное мое знание заключено в том, что я очень хочу жить.

Поэтому...

Пора становиться сильнее. Убей или будь убитым. Таков закон этого подземелья.

Оглядевшись, я выбрался из каменной ниши, куда забился ранее в момент получения благословения, ошеломленный появлением собственного разума. Пещера вокруг меня была укрыта мраком, но врожденное ночное зрение позволяло мне без проблем ориентироваться здесь. Пройдясь же взглядом по полу, я нашел небольшой камень с несколькими довольно острыми сколами. Сойдет как оружие, хоть какое-то. Лучше ударить врага острым большим камнем, чем уповать на одни лишь когти. Хотя, при необходимости, я могу и когти пусть в дело, как и клыки. Может имп и низший демон, но все еще демон. Наши тела сами по себе предрасположены к насилию.

Пройдясь немного, я попытался ступать мягко, издавая как можно меньше шума. Но копыта предательски цокали, соприкасаясь с каменным полом, полностью демаскирую меня. Всего несколько шагов и я, припав к полу, встал на четвереньки. Опираясь так же на мягкие ладони, я немного снизил давление своего веса на копыта, что так же немного уменьшило шум моего передвижения.

И так, чуть ли не пресмыкаясь, медленно ползая по полу, к чему мое тело, похоже, не очень-то предрасположено, я прошел несколько десятков метров. Мой нос улавливал неприятный запах пота впереди. И кровь будто забурлила, я почувствовал себя хищником на тропе еды.

Еще медленнее...

И это...

Другой имп. Ну конечно. Кто еще тут может быть? Это место, судя по всему, отстойник подземелья, где ютятся совсем слабые бесы. Кому-то посильнее тут делать просто нечего.

Что же касается импа...

Он выглядел почти как я. Низкорослое существо, похожее на мохнатую рыжую обезьяну и длинным хвостом и небольшими рогами. На руках пятипалые кисти с острыми когтями, на ногах копыта. Красться с таким телосложением неудобно, зато куда удобнее ловко и быстро скакать по скалам, словно горный козел. Даже некоторое внешнее сходство есть.

Но, так же, осматривая другого импа со стороны, я не мог не заметить и некоторых отличий.

Мои рога определенно были больше, а мех более густой и даже выглядел он как-то чище. Когти чуть больше и в целом я был выше этого импа почти на голову. Полагаю, эти изменения обусловлены моим более высоким статусом.

Хмм...

Напрягая зрение, я использую свой новый талант.

Имп ур. 3

Статус - бес

Адское чрево (1\2)

Здоровье - 78\150

Мана - 120\120

Характеристики:

Сила - 4

Ловкость - 7

Выносливость - 4

Защита - 4

Магия - 4

Дух - 4

Таланты:

Ловкач

Навыки:

Охота ур. 1

Я не мог получить дополнительные подсказки по навыкам и талантам цели через истинное зрение, только их названия. Но этого достаточно, чтобы получить некоторое представление о них. Так же я теперь знаю, что у этого парня более высокий уровень чем у меня, а это значит, что демонический приказ может не сработать. Зато у меня выше характеристики, а значит и преимущество в бою.

Вот только, третий уровень так же говорит о том, что он опытнее. Да у него даже есть одна захваченная душа! И, кажется, он может захватить еще одну.

Тем не менее...

Зло оскалившись, я махнул рукой, и в моей ладони загорелось inferнальное пламя.

Сгусток багрового пламени мгновенно покрылся упругой оболочкой, словно комок желе, после чего я аккуратно положил адскую бомбу перед собой. Она всколыхнулось, как обычное пламя и я почувствовал, как мрак скрывает эту магическую мину от посторонних взглядов. Точно так же я ощутил некоторое внутреннее опустошение, которое подсказывало, что мне придется подождать еще несколько минут, прежде чем я смогу снова использовать еще одну бомбу. У всех умений имеется свой откат.

- Эй, хочешь напасть? – В голос протянул я, поднимаясь на ноги.

И имп сразу же заметил меня.

- Гхраяя.... – Агрессивно взвизгнул демон.

Это было не страшно, но я прямо своим мехом ощутил угрозу, почувствовал, как это существо хочет наброситься на меня и впиться клыками в мое горло. Нет... не страшно. Но, наверное, из-за отсутствия опыта, я ощутил некоторую дрожь, которая заставила меня отступить чуть быстрее, чем я хотел.

- Граа!

Еще громче крикнув, бес бросился в мою сторону, громко стуча копытами по камню.

Я приготовился отмахнуться от него камнем, но...

Расчет был на бомбу. Она была прямо между нами, и мой враг ее не видел. Так что, ничего удивительного в том, что в своем яростном рывке бес влетел прямо в infernalную мину.

На миг я услышал зловеющий хохот, словно само зло из глубин преисподней злорадно насмеялось над глупым существом, угодившим прямо в ловушку. А в следующий момент яркая вспышка кроваво-алого пламени охватила беса, мгновенно поглотив его густой мех, превращая яростное существо в факел. Более того, взрыв бомбы отбросил его назад. Я слышал влажный хруст костей, сопровождающийся болезненным воплем.

И...

- Неплохо... - Оценил я результат.

Бес превратился в дымящуюся кучу, от которой пахло жарким. Он даже не пытался подняться. И у меня не было сомнений в том, что это существо мертво. Практически в момент взрыва я почувствовал, как выросла невидимая шкала опыта.

- Хе-хе...

Медленно, с чувством триумфа, я направился к телу поверженного врага.

Инстинктивно махнув рукой, я ухватился за самую его сущность, что еще не покинула этот мир, и ощутил, как жадно раскрылось мое адское чрево, впиваясь невидимыми клыками в пойманную душу. Короткий импульс силы прошелся по всему моему телу. Характеристики немного возросли.

- Нужно еще... хотя бы одного. – Прошептал я.

Шкала опыта почти достигла второго уровня, я это чувствую.

И, как раз, искать новые жертвы не пришлось. На шум взрыва адской бомбы прибежал еще один имп. Он не один, кто услышал это, но первый, кто оказался здесь.

Имп ур. 2

Я лишь бегло взглянул на его характеристики. Он оказался слабее моей первой жертвы, и тоже был охотником. Адская бомба еще не восстановилась, и использовать умения я сейчас не могу. Но, некая эйфория от первой победы уже охватила меня, как и боевой азарт. Инстинкты хищника видели передо мной не опасную угрозу, а жертву.

- Иди сюда.

Я отвел руку с камнем назад, чтобы враг не видел моего оружия. Простая хитрость...

- Гхряяя!

Злобно бросившись ко мне, он ожидал, что я буду использовать только когти и клыки. Но, подпустив его ближе, я резко бросил в лицо беса камень. И пока тот был ошеломлен ударом, я сам совершил рывок. Сила вспыхнула в мышцах, и я со всей силы впился когтями в горло своей жертвы.

Тот рефлекторно отмахнулся, оцарапав мое предплечье, но...

Резко сжав пальцы и дернув изо всех сил, я просто вырвал из шеи беса целые куски плоти. После такого он как-то сразу забыл о борьбе, мгновенно ослабнув и неловко отступив, заваливаясь на бок. Тем не менее, он был еще жив.

И, подобрав камень, сделав шаг к бесу, я с размаху бью его по голове. А потом еще раз и еще, пока...

Ваш уровень повышен!

Он умер, а моя шкала опыта оказалась переполнена и перешла на следующий уровень.

Без имени

Уровень 2

Раса: Имп

Статус: Владыка

Адское чрево (1\9)

Жизнь - 604\630

Мана - 277\630

Характеристики:

Сила - 21

Ловкость - 21

Выносливость - 21

Защита - 21

Магия - 21

Дух - 21

Я стал практически вдвое сильнее, во всех отношениях. А вот такое существенное повышение объема адского чрева даже поражало. Наверное, это из-за моего статуса владыки. И это хорошо, больше душ, больше силы.

Усмехнувшись, я вцепился в новые души. И не только душу убитого мной только что беса, я так же вырвал из него те души, которые он сам успел собрать. А так еще одну душу из чрева ранее убитого мной импа.

Адское чрево 5\9

Приятное чувство насыщения, которое приносит так же и ощущение силы, разливающейся по телу.

- А вот и еще обед... - Скалюсь, замечая приближение новых бесов.

Теперь я уже определенно чувствую себя самым злым хищником здесь...

Мне даже не нужны были магические умения. Когда появились новые импы, я просто расправлялся с ними голыми руками, рвал на части, впиваясь в кожу когтями и разрывая их плоть. Так или иначе, они все были враждебны и нападали при первой же возможности. У меня же было подавляющее преимущество в характеристиках.

Ваш уровень повышен!

Еще сильнее!

И, хоть у меня теперь только третий уровень. Но с моими характеристиками для обычных бесов это уже слишком много.

Вот только...

Может у них и не было истинного зрения... но видя трупы рядом со мной, чувствуя мою уверенность, импы уже не нападали так безрассудно, как было сначала.

- Страшно, да? Хе-хе...

А раз они не нападали...

Я сам срывался с места и мчался в атаку. Я был быстрее и обычные бесы просто не могли сбежать.

Охх... с каким же удовольствием я набросился на одного из них, вонзая свои клыки в горло жертвы. Теплый металлический вкус крови, обжигающий язык. И это так здорово!

Ваш уровень повышен!

А потом восстановился и мое умение, которое я сразу же пустил в дело, взорвав еще одну адскую бомбу, что одним ударом уничтожила враждебного беса. Правда, в этот раз я не ставил ловушку, а метнул бомбу как снаряд, что тоже было неплохо.

Так я выбрался через тоннель пещеры к просторному помещению.

Пока я ступал осторожно, то даже при учете стука копыт, меня практически не замечали. Чувства низкоуровневых бесов не столь остры, чтобы с такого расстояния заметить меня. В то время как я спокойно мог осмотреться.

Несколько слабых импов, бродящих по залу. Они видели друг друга, но не нападали, только грозно рычали, если оказывались поблизости.

И несколько толстый имп, что вальяжно развалился на каменном валуне посреди пещеры. Он вообще ничего не делал, просто лежал и посапывал в полудреме. Но другие бесы и не думали

нападать. Похоже, они знали, что этот парень сильнее.

Имп ур. 9

Статус – бес

Адское чрево (4\4)

Здоровье – 390\390

Мана – 390\390

Характеристики:

Сила – 13

Ловкость – 13

Выносливость – 13

Защита – 13

Магия – 13

Таланты:

Огнестойкий

Навыки:

Инферно ур. 2

Варвар ур. 1

Он был на голову выше прочих бесов более низкого уровня, и они явно понимали это. Пусть и не разумные, но бесы и не совсем тупы. По уровню интеллекта они ближе к обезьянам. И, даже при своей агрессивности, они тоже могут формировать группы. Более опытные и сильные импы могут подчинить слабых, сделав их своими слугами. И, полагаю, этот парень как раз подчинил парочку слабых бесов.

Так же оценив слабых бесов, я решил испытать на них свою власть.

Но сначала...

Когда умение было восстановлено, я спокойно прошелся к местном бесу-вожаку. Другие импы, заметив меня, громко закричали. Вожак сразу же проснулся, но, в этот момент ему в голову уже прилетела адская бомба.

И со злорадным грохотом бесу просто сорвало лицо. Мощные удар отбросил уже мертвое тело.

Ваш уровень повышен!

А тем временем...

- Замрите. – Четко произнес я.

И уже помышлявшие о бегстве импы встали на местах, парализованные моим приказом. Их уровень ниже чем мой, как и статус. А значит, они не могут ослушаться моего приказа.

Что же...

Я чувствую себя отлично. Мои уровни и характеристики растут как на дрожжах. И я совершенно не намерен останавливаться на достигнутом.

- Кстати, что касается вас... создание команды.

Еще одно врожденное понимание системы. Хотя, полагаю, это скорее подарок бога, которые недоступен обычным импам. Они и не знают, что так можно.

На границе моего сознания, связанного с системой, появилось два обозначения.

Имп ур. 3

Имп ур. 2

Я видел полосы с их здоровьем и чувствовал некоторую связь с этими существами.

Команда, одна из механик системы, которая позволяет создавать группы, максимум из пяти существ. Опыт в команде дублируется. Если кто-то убивает врага и получает боевой опыт, то столько же опыта получают и другие участники команды, которые участвовали в бою. Это не касается опыта навыков и ремесел. Но, главное, получаемый командой опыт зависит от лидера команды. А это значит, что мои сокомандники будут получать десятикратный опыт, в соответствии именно с моим статусом!

- Хмм, не думаю, что вы мне пригодиться. – Задумчиво протянул я, глядя на импов.

Но, раз они послушные...

Мне было просто интересно испытать возможности команды...

<http://erolate.com/book/960/23442>