

Глава 6 Польза деревни

В итоге я задержался в поселении демонов примерно на неделю.

Я просто хотел получить максимум пользы от этого места. Райзер все же уговорил воина обучить меня паре своих умений, которым я вообще мог обучиться. Особенно меня заинтересовало устрашение, которое воин и использовал, когда хотел прогнать меня.

Устрашение ур. 1

Вы высвобождаете свою магическую силу, демонстрируя ее окружающим и предупреждая их об угрозе. Может напугать существ со слабой волей, чьи показатели маны ниже вашего.

Затраты маны – 10

Это, на самом деле, неплохое умение, если тебе нужно показать окружающим, что с тобой лучше не связываться. Хотя, это сработает только в том случае, если ты действительно обладаешь огромной силой. Иначе над тобой просто посмеются. Есть разница между тем, когда тигр рычит на домашнего кота, и когда происходит наоборот.

И местных демонов неслабо так пробрало, когда я использовал это умение. Все местное население сразу стало еще почтительней ко мне.

Так же Райзер лично обучил меня некоторым заклинаниям разных школ, которыми владел сам.

Огненный шар ур. 1

Запускает в противника сгусток магического пламени, наносит средний урон атрибутом огня

Затраты маны – 30

Огненный дождь ур. 1

Выстреливает по определенной местности множеством огненных стрел, наносит средний урон атрибутом огня

Затраты маны - 70

Кольцо огня ур. 1

Создает вокруг заклинателя кольцо магического пламени, которое продолжает гореть некоторое время и наносит высокий урон атрибутом огня

Затраты маны - 120

Огненный плащ ур. 1

Накладывает на заклинателя магическую ауру с атрибутом огня, защищает от высоких температур и огня, а так же наносит урон при касании с противником

Затраты маны - 90

Это были заклинания магии огня, на освоение которых мне потребовался почти целый день. На следующий же Райзер преподавал мне заклинания магии тьмы.

Теневой захват ур. 1

Управляя своей тенью, заклинатель может захватить тень противника и обездвижить его

Затраты маны - 40

Слабость ур. 1

Проклинает цель, снижая ее физические характеристики, силу, ловкость и выносливость

Затраты маны - 50

Разрушение защиты ур. 1

Проклинает цель, снижая ее характеристику защиты

Затраты маны - 40

Мрачные щупальца ур. 1

Создает теневые щупальца, которыми заклинатель может управлять по своему желанию, используя их для защиты или атаки. Наносит физический урон, а так же урон атрибутом мрака

Затраты маны - 60

Теневой плащ ур. 1

Накладывает на заклинателя ауру мрака, которая скрывает его, пока заклинатель находится в тени

Затраты маны - 40

Еще пять неплохих заклинаний.

Следом пришла очередь чародейских заклинаний. Хотя, в основном, это были зачарования.

Чары силы ур. 1

Накладывает эффект повышения физической силы

Затраты маны - 100

Чары магии ур. 1

Накладывает эффект повышения магической силы

Затраты маны - 100

Чары охраны ур. 1

Накладывает эффект повышения защиты

Затраты маны - 100

Чары огня ур. 1

Накладывает эффект, усиливающий урон атрибутом огня

Затраты маны - 130

Эти заклинания можно было использовать при создании новых предметов, чтобы вложить в них магические эффекты. Или на любые другие предметы, на которых еще нет зачарований. У Райзера я так же узнал, что его чародейский талант как раз позволяет накладывать на предмет сразу два зачарования, вместо одного. К сожалению, когда я получил навык чародея, в моем выборе такого таланта не было. Хотя, чрезмерная магия тоже неплохой талант, в

общем-то.

Тем не менее, навык чародея давал доступ не только к зачарованиям, но и к более классическим заклинаниям, просто основанных на использовании нейтральной маны.

Волшебная стрела ур. 1

Запускает снаряд магической энергии, наносит средний магический урон

Затраты маны - 30

Источник света ур. 1

Создает один или несколько источников магического света

Затраты маны - 10

Магический взрыв

Создает взрыв магической энергии, наносит высокий магический урон

Затраты маны - 70

Именно к чародейскому навыку я получил от Райзера больше всего заклинаний, если считать классические заклинания и зачарования вместе. Ну а после заклинаний чародейства подошла очередь магии инферно.

Телепортация ур. 1

Позволяет заклинателю мгновенно перемещаться на небольшие расстояния в пределах видимости

Затраты маны – 60

Это было просто потрясающее заклинание. С его помощью я мог за секунду прыгнуть сквозь пространство на несколько сотен метров. Хотя, это не тот портал, который предлагал открыть Райзер, но, все равно, заклинание крайне полезное. С его помощью можно легко сбежать от сильных противников, или же преодолевать трудные препятствия. Да и просто это ощущалось очень круто.

Что касается портала, то это уже был ритуал, и его я изучил позже.

А пока я освоил еще несколько заклинаний инферно, которым был готов научить меня владетель поселения.

Адский болт ур. 1

Запускает в цель снаряд мощной инферальной энергии, наносит высокий урон атрибутами огня и мрака

Затраты маны – 40

Метеоритный удар ур. 1

Запускает крайне мощный сгусток инферальной силы, наносит высокий урон атрибутами огня и мрака

Затраты маны – 100

Излияние плазмы ур. 1

Создает разряд высокотемпературной плазмы, запуская луч инфернальной энергии, наносит высокий урон атрибутами огня и мрака

Затраты маны – 80

Змеи преисподней ур. 1

Создает несколько адских змей, самостоятельно атакующих противника и наносящих средний урон атрибутами огня и мрака

Затраты маны – 60

Инфернальный шторм ур. 1

Создает вихрь адского пламени, которые продолжает буйствовать некоторое время, нанося высокий урон атрибутами огня и мрака

Затраты маны – 150

Призыв беса ур. 1

Призывает в подчинение заклинателю низшего демона

Затраты маны – 300

Последнее заклинание из школы инферно, которому меня научил Райзер, само по себе оказалось крайне занятным. Кажется, оно даже не призывало беса, а создавало нужные эманации энергии преисподней, необходимые для зарождения низшего демона. Используя это умение я призвал какого-то уродливого импа, который, тем не менее, был полностью мне послушен. Хотя это и не удивительно, для беса совершенно естественно подчиняться приказам даже обычного демона, не то что владыки. И у него был первый уровень, что так же указывает на то, что это мог быть не призыв, а, фактически, создание демона.

Ну и, наконец, настала очередь ритуалов.

Хоть сотворение ритуалов и требует больше времени, чем применение умений, но, вот научиться ритуалу оказалось гораздо проще, чем изучить новое умение. И так я обзавелся несколькими ритуалами в своем арсенале.

Бастион ур. 1

Создает мощный магический щит, окружающий заклинателя невидимой броней, блокирующей физический и магический урон

Затраты маны - 450

Пекло ур. 1

Повышает эффективность всех умений, наносящих урон атрибутом огня

Затраты маны - 360

Фокус магии ур. 1

Магический рисунок, повышающий магическую силу заклинателя

Затраты маны - 300

Дальний портал ур. 1

Магический круг, создающий пространственное искажения для дальних перемещений

Затраты маны - 500

И, самым последним я изучил портал, о котором ранее говорил Райзер. Самый затратный и долгий ритуал из всех, которым меня обучил демон. Так же у этого ритуала есть и свои минусы. Открыть портал можно только в такое место, которое тебе знакомо. Таким образом, сам я не смогу открыть портал в столицу королевства демонов, или в империю. Но если я доберусь туда обычным способом, то смогу открыть туда портал из любого другого места. Ну и, конечно же, портал открыть для меня может кто-то другой, кто уже бывал в этих местах. После этого я смогу уже и сам открывать порталы в эти места.

Попутно воины так же обучили меня некоторым своим умениям. Хотя у меня и не было боевых навыков, так что использовать их так же эффективно я не смогу. Но, все же, это может оказаться полезным.

Стремительный разрез ур. 1

Быстрый удар клинковым оружием, может нанести глубокие кровоточащие раны, наносит средний физический урон

Затраты маны - 30

Сокрушающий удар ур. 1

Мощный удар тупым оружием, способный оглушить противника, наносит высокий физический урон

Затраты маны - 40

Раздирающая плеть ур. 1

Сильный удар плетью, способный нанести средние кровоточащие раны, наносит средний физический урон

Затраты маны - 35

Усиление чувств ур. 1

Обостряет ваши органы чувств, зрение слух и обоняние

Затраты маны - 30

Ускорение ур. 1

Концентрирует силу в ногах, позволяя бегать быстрее

Затраты маны - 45

Приглушение шагов ур. 1

Снижает шум, который вы издаете при ходьбе

Затраты маны - 20

При этом я несколько раз получал возможность изучить боевые навыки, а так же навык убийцы. Но от них я отказался. К этому моменту меня уже полностью очаровала магия, и оставшиеся слоты под навыки я собирался использовать для получения именно магических способностей.

Стоит так же отметить, что в течение этой недели я не только изучал новые заклинания и умения у Райзера и боевых демонов. Я так же познакомился с мастерами в деревне. Среди рабов был один кузнец, который так же обучал тифлинга. И от него я так же получил основы кузнечного дела, получив новое ремесло. Здесь же я освоил ремесло портного, которое в чем-то пересекалось с ремеслом кожевника, но, все же, работа с тканью несколько отличается. Просто в обоих случаях я использую эти ремесла для создания одежды.

Так же, для ремесла кузнеца я получил талант, который повышает качество создаваемой мной брони. А талант портного так же делает сшитую мной одежду крепче.

При этом, осваивая новые ремесла, я обзавелся и одеждой получше, на которую еще и чары наложил.

Крепкие кожаные штаны

Повышают показатель защиты

Простая мантия

Повышает показатель защиты

Дорожная шляпа

Повышает магическую силу

Защитные наручи

Повышает показатель защиты

Кожаный ремень

Повышает магическую силу

А еще, благодаря кузнечному ремеслу, я еще и подковал себя. Когда к твоим копытам крепится металл, начинаешь чувствовать себя как-то увереннее.

Счастливая подкова

Повышает показатель защиты

Отдельного упоминания стоит новое оружие. Это был тугой кнут с металлическими шипами. Для его создания были задействованы ремесла кожевника и кузнеца. Но результат мне понравился. Я уже как-то привык работать именно с таким оружием, благодаря моим умениям.

Зубастый змеиный кнут

Повышает урон элементом огня

И зачарован он был на огненный урон. Что мне особенно нравилось, использование умения адской плети как бы срасталось с моим новым кнутом, заставляя его полыхать адским огнем. Сам кнут становился более послушным, благодаря магии и сам от адского огня не страдал, как бы сливаясь с заклинанием.

- Вы ведь хотите стать магом... тогда я советовал бы вам изучить мастерство ювелира. – Посоветовал мне Райзер, заметив, что меня интересуют ремесла.

- Хмм, ювелир?

- Да... я сам... - Как-то замялся демон. – Кхм, правильно обработанные магические камни могут стать основой первоклассного инструмента для мага.

- Что за магические камни?

- А? Вы не знаете? Понятно... магические камни это особые драгоценности, которые после обработки могут хранить в себе магические заклинания. Так можно заранее поместить в камень магическое умение, а потом использовать его без отката.

Выходило так, что с помощью этих камней можно было использовать заклинания несколько раз подряд, что очень полезно в бою. Но, после использования магический камень очищается и в него снова нужно будет поместить заклинание. Райзер особенно вдохновился, рассказывая о камнях. Так, оказывается, одни камни лучше подходят для огненной магии и заклинания с

огненным атрибутом в таких камнях будут мощнее. Другие же камни лучше подходят для магии тьмы, или магии воды, а есть камни для чародейской магии, предрасположенные к сохранению нейтральной маны.

В общем, подобное ремесло просто не могло не заинтересовать меня, так что я приказал Райзеру научить меня основам.

- Это... пусть будет подарок. У меня есть несколько магических камней, прошу, примите их.

Он и материалы подобрал мне для практики.

И, под руководством владельца вскоре я действительно смог создать свой первый магический артефакт. А потом еще парочку. Это было три кольца с драгоценными камнями. Два алых камня, которые лучше подходят для магии огня, и еще один черный камень для магии тьмы.

Все три кольца заняли места на пальцах моей левой руки. В огненные кольца я поместил умения огненного дождя, а в черное кольцо было заключено заклинание теневого захвата.

Так, хоть мой уровень и не вырос за время, проведенное в поселении, но я был очень доволен продуктивным освоением навыков и умений.

Без имени

Уровень 18

Раса: Имп

Статус: Владыка

Адское чрево (187\187)

Жизнь - 16620\16620

Мана - 16620\16620

Характеристики:

Сила - 554

Ловкость - 554

Выносливость - 554

Защита - 554

Магия - 554

Дух - 554

Таланты:

Истинное зрение

Адский котел

Навыки(8\10)

Инферно ур. 5

Магия крови ур. 3

Магия огня ур. 1

Магия тьмы ур. 1

Чародей ур. 1

Оккультизм ур. 1

Укротитель ур. 2

Похоть ур. 3

Ремесла(7\10)

Кулинария ур. 6

Свежевание ур. 4

Мастер кости ур. 5

Кожевник ур. 4

Кузнец ур. 1

Портной ур. 1

Ювелир ур. 1

Ритуалы:

Бастион ур. 1

Фокус магии ур. 1

Фокус силы ур. 1

Дальний портал ур. 1

Пекло ур. 1

Заклинаний же в моем арсенале становится уже действительно много, есть из чего выбирать.

Но, в конце-концов, я получил от этого поселения все, что мог. Райзер чуть ли не светился от радости, понимая, что уже скоро я его покину. Так что, на радостях, он еще более охотно поделился со мной припасами. Самое главное, я обзавелся хорошим котелком и специями для готовки. Ну а еще демон предоставил мне дар в виде мешка с деньгами.

- Этого хватит, чтобы несколько месяцев прожить в столице, а так же заплатить вступительный взнос в гильдии авантюристов, если вы все еще хотите туда попасть...

- Хмм, благодарю. – Кивнул я.

И, в моем демонском сердце действительно тлело нечто похожее на чувство благодарности. Все же, этот Райзер отличный парень. Ну, с учетом того, что он пресмыкается передо мной из-за демонической иерархии.

- А сколько стоит оплата обучения в академии?

- Охх... это... годовой курс тысяча золотых корон... но можно заключить контракт с академией и обучаться бесплатно, нужно будет только после выпуска несколько лет поработать на академию...

- Оу. Ясно...

И тысяча золотых, это были не те деньги, которые Райзер мог спокойно мне дать. Собственно, сотня золотых, которые он мне вручил, это уже неплохие деньги. Просто обучение в академии, похоже, действительно не дешевое удовольствие.

- А... конечно же, выполняя контракты, как авантюрист, вы могли бы заработать достаточно золота для оплаты обучения. С вашей силой, высший, вы сможете брать наиболее высокооплачиваемые задания.

- Хорошо, думаю, так я и сделаю. – Кивнул я.

- Тогда, мне открыть для вас портал, высший?

- Хмм, а ты можешь открыть портал только в столицу?

- Эмм... не только... несколько ближайших городов... и несколько городов империи...

- Я хочу, чтобы ты открыл порталы во все эти места. Они мне пригодятся.

- Охх...

Райзер был расстроен перспективой большой работы.

Все же, ритуал дальнего портала требует времени и сил. Тем не менее, мысль, что уже вот-вот я уберусь отсюда подальше, придавала Райзеру энтузиазма. И, не медля, он сразу же приступил к выполнению моей вежливой просьбы.

Сначала он открывал порталы в человеческие города, мы вместе проходили туда. А уже оттуда я сам открывал портал обратно во владение Райзера.

Еще один недостаток ритуала, это долгий откат. Между созданиями порталов приходилось ждать несколько часов. Ну, за это время я успел поразвлечься с рабынями и немного попрактиковаться в магии. И, было еще одно дело, которым я решил, наконец-то, заняться. А именно – выбор имени. Мне уже начало надоедать быть безымянным импом. Даже здесь ко мне обращаются по статусу, как «высшему». Хотя, даже хорошо, что моим именем тут никто не интересуется. Тем не менее, оно мне нужно. В конце-концов, когда я буду вступать в гильдию, мне же нужно будет как-то себя обозначить.

- Какие вообще имена распространены среди демонов? – Решил я, все же, уточнить.

- А? Имена?

Райзер был несколько удивлен моему вопросу.

Но, в конце-концов, пока его портал восстанавливался, он мог просветить меня по этому вопросу. Он даже достал откуда-то книгу со списками имен и их значениями. Сначала я даже немного удивился, поняв, что могу прочесть записи в книге, но потом до меня дошло, что я ведь и так уже читал системные обозначения. Вместе со знанием языка в момент благословения я получил и понимание письменности.

И, в общем, книга помогла.

Я выбрал себе имя. В одном из разделов книги нашлось то, что мне понравилось.

- Шедар. – Попробовал я имя на вкус, так сказать.

Имя в честь яркой звезды, которую можно разглядеть в ночном небе. Это имя понравилось мне больше всяких Андрамалехов, Деймосов, Фобосов, Денталианов. Хотя, скорее тут дело не в симпатиях. Благородные демонические имена довольно известны и, какой-нибудь архидемон с таким именем может сильно возмутиться, узнав, что какой-то оборванец взял себе такое же благородное имя. Хотя, с моей силой это не проблема, но, все же, даже при своей редкости, эти благородные имена создавали какое-то избитое впечатление. В то же время, звездные имена оказались более редкими. По крайней мере, среди демонов не принято давать такие имена. И, таким образом, подобный выбор заставляет меня чувствовать себя чуть более исключительным.

Вот так я и обзавелся именем.

Шедар.

А тем временем, ближе к вечеру, благодаря стараниям Райзера, я получил возможность создавать порталы в несколько городов. Но вот, наступил тот самый момент.

- Прощу, высший, портал в Шимарон...

В этот раз Райзер не отправлялся со мной.

- Благодарю вас за гостеприимство, Райзер. Вы правда мне помогли.

- Рад быть полезным высшему.

На этом мы и распрощались.

Пройдя через магический круг портала, я вышел прямо на площадь посреди огромного города. И здесь было столько... демонов. В основном инферналы, а так же суккубы и инкубы. Так же немало тифлингов с различными вывертами внешности, которые указывали на их смешанное происхождение. Куда реже можно было заметить людей и, кажется, я даже видел одного зверочеловека, но точно не уверен, он быстро промелькнул в толпе.

Некоторые из этой толпы оглядывались в мою сторону, привлеченные открытием портала. Но, очевидно, это не такое уж особенное событие, чтобы вызвать ажиотаж. Демоны продолжали спешить по своим делам, проходя через площадь, не обращая на меня особого внимания.

Это место создавало совсем иное впечатление, отличное от подземелий, лесов и небольшого поселения.

Большой живой город...

Оглядываясь, я мог наблюдать разношерстную архитектуру. И, как мне говорил Райзер, я легко нашел академию магии, которая выделялась высокой темной башней. В другой же части города можно было увидеть величественный готический дворец, дом верховного архидемона, повелевающего всем королевством.

Чуть сложнее в этом городе будет найти отделение гильдии авантюристов, но не думаю, что это станет особой проблемой.

А еще где-то здесь должен быть вход в великий лабиринт.

Да, он есть даже здесь. Но, как я понял, подземелье в столице отличается от того, к которому я привык. За многие века демоны несколько облагородили лабиринт, превратив его в некое подобие подземного дворца. Но это все еще подземелье, где обитают монстры, и куда ходят в рейды авантюристы.

- Итак... с чего бы начать? – Задумчиво протянул я.

Сначала в гильдию авантюристов?

Или поискать постоянный двор, где я мог бы остановиться?

Хмм, наверное, начну с поиска гильдии. Вроде бы, она так же предоставляет и комнаты для отдыха со скидкой для авантюристов.

<http://erolate.com/book/960/23447>