ГЛАВА 12. ПУТЬ К ПРОВАЛУ.

После побега от великого мага я не стал задерживаться в городе и сразу же его покинул.

Прощай, цивилизация!

Прощайте, люди!

Я больше к Вам не вернусь! (надеюсь)

Устроился на дереве в пределах видимости городских стен. Это я в том смысле, что еще вижу стены сам, находясь на дереве. Проблема моей остановки проста: для маскировки я использую пыльцу, а ее создание требует не только маны, но и длительной выносливости. Можно было сразу догадаться, что пыльца - это физический порошок, который может получаться только из моих запасов полезных веществ в организме, которых у меня немного...

Еще одна проблема в том, что во время полета пыльца сдувается и теряется. При этом чем быстрее я лечу, тем быстрее теряется пыльца. Использование [Ускорения полета] только мешает. Хорошо, хоть в статусе отражается состояние "аура нежити", а то я бы совсем попал впросак. Пришлось бы обращать внимание на такой ненадежный показатель, как пощипывание на коже.

Все будет не критично, если я буду оставаться на одном месте, поскольку пыльца попадает не только на меня, но в полете все пропадает быстро.

Пока лежу на солнышке, подставив под него крылышки, напившись древесного сока, просмотрю свои новые звание и способности.

Имя Лабушкай

Раса Некро-фея (мужчина)

Ранг 2+

Состояние магическое истощение, истощение

Уровень 3/20

ОЖ 13/15-2

ОМ 580/726-103

ВК 13/15-2

ВД 14/15

Сила 0

Ловкость 25

Скорость 30

Размер 1

Атака 0

Защита 2

Магия 10-5

Сопрот. 80-40

Дополнительные способности:

[Склонность к магии] [Не стареющее тело] [Родство к мане] [Повышение уровня со временем] [Языковой перевод] [Самооценка] [Анабиоз]

Активные уникальные способности:

[Мертвая пыльца 1] [Ускорение полета 3] [Колдовская ярость 1]

Пассивные уникальные способности:

[Полет 5] [Фотосинтез 5] [Предвиденье опасности 5]

Активные способности:

[Оценка 3] [Манипулирование маной 10] [Магия иллюзий 5] [Некромантия 1] [Магия тьмы 2] [Телекинез 1] [Магия природы 2] [Магия исцеления 5] [Умелый целитель 1] [Медитация 3] [Выращивание сложных структур 2] [Ускорение сознания 2] [Белая магия 1]

Пассивные способности:

[Чувство маны 1] [Ночное зрение 5] [Параллельное колдовство 2] [Скорость колдовства 1] [Регенерация 1] [Восстановление маны 1] [Параллельное мышление 3] [Восприятие смерти 1] [Уклонение 2] [Сопротивление страху 4] [Сопротивление одиночеству 2] [Иммунитет потери сознания]

Аннулированные способности:

[Пыльца Феи 1] [Повышение уровня с повышением способностей]

Очков способностей: 130

Титулы:

[Перерожденный] [Брошенное дитя] [Призрачный целитель] [Всегда Холоднокровный] [Воплощенная магия]

Черты:

[Быстрая эволюция 4] [Перестраховщик 6] [Осторожный 3] [Трусишка 4] [Злобный 1] [Мстительный 1] [Кровожадный 1] [Жестокий 1] [Жестокий исследователь 2] [Манипулирующий жизнями 1] [Двойственность сознания 2] [Самоотверженный 3] [Бескорыстность 6] [Благородный 1] [Лекарь 4] [Мастер ловушек 1] [Охотящийся на превосходящих 1] [Элемент тьмы 3] [Элемент света 1] [Элемент земли 1] [Элемент воздуха 1]

Еще и имя у меня "Лабушкай" из-за этой мелкой поганки! Ну хоть не "Лапушка" и на том спасибо. буду использовать сокращение "Кай".

Имя Лабушкай (Кай)

Раса Некро-фея (мужчина)

...

Уже лучше, можно жить как-то, а что за звание, которое интересовало великого мага?

Воплощенная магия

существо столь активно изучало магию самостоятельно, что само стало ее воплощением, получены способности [Предрасположенность к магии] и [Манипулирование маной 10], эффект: затраты маны на заклинания может снижаться до 50% за счет использования окружающей маны, эффект может различаться в зависимости от окружающей маны.

Опять бонус к мане, хотя ее у меня и без того много .Проверим еще и новую способность:

Скорость колдовства

уменьшает время формирования заклинаний

Полезно, но я не ощущал раньше необходимости в подобном. Все заклинания формируются довольно быстро. Самые медленные - это "Исцеление" около 10 секунд и сложные иллюзии несколько десятков секунд. Это еще учесть, что невидимость и иллюзии разрушаются при активации других заклинаний. Вот [Магия иллюзий] в принципе не разрушает другие иллюзии, что логично. Ускорение полета тоже влияет очень слабо. Но обычно, в бою счет идет на секунды, если не доли секунд. Впрочем, я специализируюсь на прятках, поэтому для меня не актуально.

Ну, это лирика. [Нуллификация потери сознания] в свою очередь делает ровно то, что описывает с тем лишь нюансом, что я могу свободно заснуть при желании. Видимо, после магического истощения я сам уснул, чтобы отдохнуть морально, а то мог и с ума сойти, если бы мои чувства отключились, а сознание - нет.

Последнее на закуску самое невероятное приобретение:

Предрасположенность к магии

вы способны изучать все виды магии, Принадлежащие всем элементам, кроме [Магии времени], для изучения которой необходимо выполнение дополнительных условий, уровень способности [магия...] характеризует определенное мастерство в магии, данные способности

не повышаются при многократном использовании, необходимо понимание нового этапа. 1-5 уровни являются начальными, 6-8 - продвинутыми, 9 - экспертным, 10 - полным овладением.

[Список магии]

Открыл список магии...

Закрыл...

Нет слов...

Это.

Это!

Теперь я могу развивать ВСЮ магию! Кроме [Магии времени], но она совсем нечто. Правильнее назвать ее "Полу-божественной", поскольку в перспективе она позволяет путешествовать во времени. А еще она очень опасна. Про "эффект бабочки" все знают.

Опять меня в лирику понесло. Нужно возвращаться к насущным проблемам. Развить ВСЮ магию в обозримом будущем я не смогу.

...

После некоторых экспериментов я выяснил, что лучше всего моя пыльца сохраняется в чашеобразной полости, в которой можно лежать под солнечными лучами. Чаши я выращивал с помощью [Магии природы]. Иначе говоря, мне нужен транспорт-нежить, который меня понесет или повезет. Наконец-то нашлось применение моей [Некромантии].

Всякую мелочевку я сразу отмел, поскольку она мелкая и медленная, а всякие прыгающие мне не подходят. Буду присматриваться начиная с 3 ранга.

В этот момент, когда я уже сделал несколько перелетов и город скрылся вдалеке, я наконец-то развил способность [Оценка 4]. Почему не неделю назад? Хотел бы я узнать, сколько маны у великого мага, но возвращаться уже не буду. Черт с ним, время не хочу терять. Я пользуюсь практикой перелетов без маскировки пыльцой, но под невидимостью и на большой высоте. Я выяснил, что радиус обнаружения нежити ограничен несколькими десятками или парой сотен метров, поэтому на высоте порядка километра меня уже не обнаружат с земли. Очень проблемный вариант передвижения, если учесть подъем и порывы ветра на большой высоте, поэтому мне лучше поискать себе "лошадку".

Также в своем путешествии я отклонился к югу и достиг пограничной стены со степью, а точнее ее остатков. Вокруг уже как несколько перелетов стали преобладать зомби-люди. Вид разрушенных укреплений и поселений навевает тоску... Про внешний вид и запах зомби я вообще молчу. Фентези-реальность гораздо хуже, чем выдумка во всяких фильмах и играх про зомби-апокалипсис.

Вернемся к [Оценке] и зомби передо мной.

Расса Зомби (человек)

Ранг 3

ОЖ ???/397

ОМ ???/428

ВК --

ВД --

Похоже, что у нежити нет выносливости вообще, что впрочем, логично. При использовании на мне самом [Оценка 4] показывает все и параметры вроде силы и скорости.

Может, мне поохотиться на нежить? Вряд ли я получу за это какие-нибудь отрицательные черты. Правда возникает вопрос: как мне атаковать? Я конечно, крут, но все мои атакующие возможности прямо сейчас [Магия тьмы 2], которую проблемно использовать, да еще и непонятно, будет ли она действовать на нежить? Еще есть [Магия природы 2], но она бесполезна без леса вокруг. Травой под ногами вряд ли получится задушить зомби. Не залечивать же его до смерти... Губы сами собой расползлись в улыбке. Именно! Заисцеляю до смерти! Исцеление может даже отрастить новую руку, значит зомби "исцелится" до состояния трупа. В играх такое тоже часто используется.

Под маскировкой под нежить с помощью пыльцы я приблизился к своей цели со спины. "Опутыванием" связываю травой ноги, и параллельно колдую исцеление и использую его в упор. Мою [Мертвую пыльцу] также нейтрализовало, но я заметил, что [Восприятие смерти] отметило рассеяние тьмы в месте моей атаки. Пока зомбак неуклюже разворачивался и вырывал ноги из пут, я успел еще раз его "залечить", а после спокойно упорхнуть. Дальше использую пыльцу и иду на второй заход...

Реагирует как моб в играх. Нормальное животное уже поняло бы, что происходит, или попробовало убежать, а этот на 10-й заход реагирует как на 1-й. Очень похоже на кромсание не в меру тупого и "жирного" боса на самом низком уровне сложности. Ну, это зомби, хоть какого-то интеллекта ждать не стоит.

Получен уровень 4

Получена способность [Восприятие смерти 2]

Получены очки способностей

Получен уровень 5

Получена способность [Чувство маны 2]

Получены очки способностей

Сразу 2 уровня? Хотя… Может, я почти уже достиг нового уровня еще до начала боя? С другой стороны, я убил монстра превосходящего меня по рангу. Нужно еще проверить.

…

После я еще несколько раз проводил такую охоту и достиг 9 уровня.

Такое поднятие уровней мне надоело, поскольку я не получил ни одной способности, только черты [Быстрая эволюция 5], [Охотящийся на превосходящих 3], [Осторожный 4] и новую черту [Охотник на нежить 1]. Хотя я развил во время боев и перелетов способность [Мертвая пыльца

2], но это произошло во время одного из распылений, а не при поднятии уровня.

Охота на существ меньшего ранга, очевидно, принесет меньше опыта для поднятия уровня, вот я и выбирал в качестве дичи людей 3 ранга.

Моим достижением является то, что мне удалось сравнить статус живого монстра с его зомби-версией.

Раса Луговой крыс

Ранг 2

ОЖ ??/84

ОМ ??/42

ВК ???/121

ВД ???/178

Раса Зомби (Луговой крыс)

Ранг 2

ОЖ ???/232

ОМ ???/159

ВК --

ВД --

Я не уверен, но похоже, что при становлении нежитью, у монстра увеличивается показатель жизни за счет длительной выносливости, а мана - за счет короткой. Это наводит на мысль, что нежить двигается за счет маны, а не выносливости. Маловероятно, что выносливость будет бесконечной. Хоть этот мир и похож на игру, но таких вещей, как бесконечный запас энергии не бывает, может быть возобновляемый, как мана. Увеличение жизней тоже понятно: отруби

руку или вспори живот человеку и он умрет, а зомби может даже не заметить подобного. Движения у зомби медленные, как и реакция. Возможно, это чем-то компенсировано, но чем сказать сложно. Силой? Есть же такие вещи, как снятые физические ограничения. Плюс, зомби уж больно легко рвут связывание травой. Если подумать, то выдрать такие пучки травы не так просто, как кажется. Если взять полную горсть луговой травы, то вырвать ее не просто. В оплетении же я использую намного больше, чем десять горстей, а их вырывают очень легко.

...

Еще я совершенно неожиданно проиграл.

Выбрал в качестве цели вепря-зомби. Таких я уже встречал в лесу. Они сильнее, чем выглядят, но очень неповоротливы.

Раса Зомби (Толстокожий Вепрь)

Ранг 3

ОЖ ???/723

ОМ ????/1001

ВК --

ВД --

Вепрь легко вырывался из опутывания и разворачивался буквально за несколько секунд, что не позволяло мне проводить две атаки подряд. Правда, я наловчился атаковать двумя исцелениями сразу за счет [Параллельного колдовства]. Обычному зомби-человеку я снимаю около 400 ОЖ за примерно 15-20 использований исцеления, следовательно, 30-40

использований должно было хватить, но примерно 25 заходов не принесли результата, а моя выносливость подошла к концу...

Мне нужны дальнобойные атаки, а то длительная выносливость неизбежно заканчивается после пары десятков использований пыльцы. Не до нуля, но расход 10 из 15 я считаю критическим. С короткой нет таких проблем, если использовать [Магию исцеления] 4 уровня "восполнение выносливости". Ах, если бы у меня была [Оценка 6], то я б мог увидеть оставшееся количество жизней. Мечты, мечты.

Пришлось драпать.

Это поражение оставило очень неприятное чувство. Очень напоминает ситуацию, когда играешь за мага в какую-нибудь дурацкую игру, а у тебя заканчивается запас заклинаний. Довольно часто такое в играх, где нет нормальной маны. Вот только не надо вспоминать, что оружие иногда тоже ломается. Положить запасной меч чуть похуже в инвентарь - не проблема (а то и два). Особенно, если учесть, что они там чаще всего ничего не весят. Да можно хоть десять с собой таскать "про запас"! Мда, этим страдали практически все игры в моем старом мире, но здесь не игра, и поэтому выносливость заканчивается также быстро, если не быстрее.

Опять меня в лирику унесло.

Сам себе жалуюсь.

Нужно уже оставить свой старый мир в прошлом.

Это тяжело. Там я прожил 21 год, а здесь всего 1. Ну хорошо, если учесть, что сознательный возраст лет с 5-6, то 15 против 1, но это все равно много.

Опять меня понесло.

Вздох…

Нужно заняться делом.

http://tl.rulate.ru/book/23988/553462