

Ошмётки, словно от взрыва, полетели во все мыслимые стороны. Вода превратилась в бурлящее нечто.

"Что происходит?"

Из берегов вылезла какая-то жижа и, собравшись в тонкую струйку, направилась в сторону спуска со скалы.

"Стоять".

Слетев вниз я мгновенно использовал весь арсенал из заклинаний: черная монета, заморозка, луч света. Последний улетел куда-то в небо. Хорошо, что заморозка с лёгкостью прибило существо к полу.

"Сдохни. Укус!"

Кх-х-х... Пум!

"Система, не медли, поглощай".

[Проверка жизненной энергии... Найдена жизненная энергия многократно превышающая вашу... Анализ... Жизненная энергия подходит для поглощения]

"Поглотить!"

[Новый уровень! $5 \{19/32\} > 6 \{16/64\}$]

[Свободные очки атрибутов: 6. До случайного распределения: 16 часов]

[Жизненная энергия: $1 > 30$]

[Получена уникальная энергия. Сущность вашего существования изменена. Ветви эволюции расширены. Тупиковая эволюционная цепочка изменена на: имеет потенциал].

"Система, что это значит?"

[Поглощение жизненной энергии уникальных созданий положительно влияет на развитие владельца. Чем больше владелец поглотит такой энергии, тем более сильные ветви эволюции будут открыты. Жизненная энергия слабых созданий приносит наименьшую выгоду].

"Это все меняет. Вот же. Придется тщательнее выбирать еду. Система, ты не могла раньше обо всем этом рассказать?! Может я бы придумал способ, как запинать монстров на том берегу".

Тратить тридцать энергии нужно с умом. Сейчас в приоритете - поиск уникальной энергии. Так что мне нужно нечто, что поднимет выживаемость на новый уровень.

"Для начала атрибуты. Стоит ли поднимать Дух до пятнадцати, чтобы призывать сразу трёх слаймов? Мне кажется нет. В моём черепе хватает места для двух плюс два кристалла. С натяжкой три кристалла, если переносить укусом. Третьего слайма придется таскать на голове. Они, конечно, липкие, но что-то особого смысла я в таком избытке слаймов не вижу. Лучше повышу скорость обработки.

[Скорость обработки: 12 > 18 {+20}]

А это ещё что такое?

Озеро, где раньше находился босс, превратилось в аномальный водоворот. Общий объем маны и воды быстро уменьшался. Складывалось ощущение, что слайм представлял собой пробку, и теперь ничто не могло сдержать поток.

Из опасений к тому, что может последовать за этим, я взлетел на ближайшую скалу.

"Если появится хотя бы намек на нового монстра - сразу же сбегу".

Когда вода полностью ушла, в самом центре открылась дыра, размером с три моих черепа. Удивительно, каким образом весь водоём исчез в подобной дыре. Факт оставался фактом. Выждав пару десятков минут в качестве предосторожности и не увидев ничего опасного я прыгнул в озеро и использовал отражение маны в дыру.

Пусто. Темно. Полное отсутствие маны.

Отражение маны может давать видимость только в том случае, если есть обо что отражаться. Следовательно в дыре отсутствовала мана.

"Перегруз! Отражение маны!".

Ничего.

"Лучше поскорее уйти отсюда".

Хорошенько закрыв вход в убежище, я задумался о дальнейшем развитии. Наибольший прирост силы даёт специализация, поэтому нужно сделать упор именно на нее. Имея тридцать энергии можно повысить до пятого уровня любой пункт в меню. Или купить новое заклинание за шестнадцать.

"Как вариант повысить высасывание маны, тогда, скорее всего, получится выходить в ноль при затяжных сражениях. А можно взять отражение маны, улучшить зрение. Или вообще призыв слаймов... Нет. Как насчёт проблемных рогов? Насколько я могу судить, здешние животные не питают любви к нежити, но кто знает, вдруг объявятся любители погрызть косточки? Пускай будут рога".

[Жизненная Энергия: 30 > 0]

[Проблемные рога I > V]

[Доступна новая специализация!]

[Атакующие рога. Вытягивают и заостряют рога. Вы получите навык: "Таран" - наносящий физический урон]

[Оборонительные рога. Закругляют рога. Вы получите навык: "костяная оборона" - позволяет защититься от физического урона]

[Чувствительные рога. Рога становятся тоньше и длиннее, значительно повысится чувствительность к перепадам маны в окружающей среде]

"Чувствительность, без вариантов. Нападать рогами, имея лучи света, - глупость. Защищаться рогами, в принципе, тоже. Знать заранее откуда нападет враг - мой выбор.

[Чувствительные рога].

"Ух".

"Ай".

"Чешутся. Чешутся. Чешутся! Хватит! Хватит чесаться, проклятые рога!!"

Иллюстрация 8: <https://vk.cc/cmZsQT>

[СТАТУС:

Имя: Сезар

Раса: Нежить

Степень эволюции: 2

Текущая эволюция: Череп Неудачника

Уровень: 6 {16/64}

Жизненная Энергия: 0

Лимит маны: 88 (кристаллическая решетка +50, ск.о +38)

Атрибуты {0, следующий уровень: +7}:

Мощь костей: 2

Подвижность костей: 2

Прочность костей: 6

Устойчивость рассудка: 8 {+15}

Скорость обработки: 18 {+20}

Объем Духа: 11

Удача: -12

Особенности эволюции:

Кристаллическая решетка V:

Меняет крохотную часть черепа, добавляя кристаллические структуры. Позволяет хранить ману [+50 мана лимит].

Специализация: Кристаллический поглотитель: пассивно поглощает ману из окружающей среды

Проблемные Рога V:

Рога способны обнаружить и предсказать опасность. Скорость и эффективность обнаружения зависит от уровня.

Специализация: Чувствительные рога. Значительно повысится чувствительность к перепадам маны в окружающей среде

Кристаллический генератор

Распад - кристалл уничтожается под высоким давлением кристаллической решетки. Выбранное заклинание будет усилено, откроется умение "перегруз". Перегруз - заклинание работает на предельной мощности, необходим один кристалл

Внедрение - Кристалл будет внедрен в кристаллическую решетку. Мгновенно восстанавливает 50 маны {низкая плотность маны}

Навыки:

Магические знания V:

Общее понимание фундаментальных законов магии, а также способность разбираться в любых магических вопросах.

Скорость обработки: +20

Устойчивость рассудка: +15

Специализация: Копирование: существует шанс скопировать любой увиденное заклинание. Шанс зависит от сложности заклинания и знаний владельца.

Умения:

Боевые челюсти I:

Вы сможете наносить физический урон с помощью укусов. Требуется 0.1 маны

Черная монета I

Работает только на противниках с положительной удачей. Накладывает на противника особый статус, во время его работы увеличивает ваш урон по нему в зависимости от вашей удачи и удачи противника.

Книга заклинаний (стоимость следующей генерации: 16):

Отражение Маны III:

Заклинание создаёт волну по природе схожую со световым лучом. Как только волна соприкоснется с любым источником магии, она отскочит и дарует видимые на обратном пути образы. Требуется 1-10 маны.

Левитация II:

Левитация позволяет телу свободно парить и передвигаться в воздухе. Заклинание требует постоянной подпитки маной для поддержания эффекта. Активация требует 10 маны.

Высасывание маны {K} II:

Высасывает ману у противника. В случае отсутствия маны противник получит магический урон. Активация требует 5 маны

Луч света III:

Проецирует луч чистого света. Активация требует 20 маны. Максимальное усиление до 40 маны.

Призыв слайма {K} I:

Призыв монстра {K} {слайм 1 уровень}. Количество зависит от объёма духа (+1 за каждые 5 единиц объёма духа). Слайма можно один раз наделить уникальными характеристиками и способностями с помощью других заклинаний. Активация призыва требует: 1 мана (на воде), 5 маны (на суше)

Заморозка {K} I:

Замораживает цель на расстоянии не более метра. Активация требует: 5 маны.

Способности:

Поглощение жизненной энергии II:

Позволяет поглощать, хранить, использовать энергию жизни. Минимальная ступень цели: 2.

Медитативный сон II {Нежить}:

Вы способны погружаться в глубокий сон.

Эффект: {Сон}, {Ускоренная регенерация костей}

Регенерация: +55%

Уязвимость к любому нападению: +100%

Статус:

Нахождение на проклятых землях (Нежить).

Регенерация +100%

Источник энергии

Регенерация +200%].

<http://tl.rulate.ru/book/75266/2620911>