

Мне понравился Огненный шар. Это было заклинание, доступное волшебникам и колдунам, и не зря оно было очень популярно среди них. Солидный урон на достаточно большом расстоянии - полезный инструмент в арсенале любого мага. С учетом этого, если посмотреть, как это поможет мне...

Максимум, что я могу сделать, это накопить 50 единиц маны в любой момент времени. С ее помощью я могу один раз применить Огненный шар, который нанесет врагу до 75 единиц урона, в зависимости от точности. Однако, используя "Ядовитую хватку", я мог потратить 50 единиц маны, чтобы поддерживать ее активной в течение 16 секунд, которые - если все 16 секунд я проведу в физическом контакте с врагом - нанесут 160 единиц урона, плюс отнимут 80 единиц выносливости. Конечно, продержаться 16 секунд подряд и не умереть было бы непросто, но мне не нравилась концепция, при которой у меня не было бы абсолютно никакой возможности справиться с чем-то, у чего здоровья больше, чем у оленя 3-го уровня. По крайней мере, с "Ядовитой хваткой" у меня был бы шанс убить монстров, которые бродили по лесу. Одиночный Огненный шар не сделает ничего, кроме раздражения.

Исходя из этого, я выбрал заклинание.

Вы выучили заклинание "Ядовитая хватка".

После этого мне нужно было выбрать, как распределить очки стата. Судя по тому, как я рассуждал о заклинаниях, я чувствовал, что это уже практически сделано за меня. Прежде всего, мне нужно было уметь наносить урон. Лучший способ наносить урон - это больше маны, а лучший способ получить больше маны - это больше колдовать.

Вы использовали 3 стат-очка, чтобы увеличить колдовство.

Теперь ваше значение колдовства равно 5.

Я открыл глаза, моргнул и глубоко вдохнул, чувствуя, как изменения проникают в мой разум. Увеличение стата не только меняло цифры в статусе; сила, выносливость и ловкость - то, что называлось "физическими статами", - изменяли ваше тело: сила делала вас более физически сильным, выносливость закаляла тело и повышала конституцию, а ловкость укрепляла суставы и улучшала скорость реакции. Другие статы были другими. Пока я поднял только колдовство, но у разных классов были разные статы, например, интеллект у ремесленных классов.

Колдовство помогало контролировать ману и быстро создавать заклинания, и сейчас я ощущал этот эффект, поскольку мое Колдовство мгновенно увеличилось более чем в два раза. Я никогда раньше не произносил заклинаний, но внезапно почувствовал уверенность в своих силах.

Я поднялся на ноги и проверил количество маны. На данный момент оно составляло 6/50, так что у меня не было лишней маны, чтобы просто колдовать ради удовольствия. Вместо этого я решил найти что-нибудь, на чем можно было бы испытать мои новообретенные способности, и, надеюсь, получить немного XP в процессе. Хотя, на самом деле, мне просто нужна была

информация. Если бы я ввязался в бой, не зная, как мои способности работают на практике, и вдруг мне пришлось бы полагаться на них, чтобы выжить, я бы точно погиб. Поэтому мне нужно было получить хотя бы базовое представление о них.

Не потребовалось много времени, чтобы найти в окрестных лесах маленького зверька - пушистое, похожее на лису существо, называемое Лесным Духом. Они были относительно безобидны на низких уровнях, к которым, похоже, относился и этот. К этому моменту моя недавно улучшенная регенерация маны помогла мне подняться до 11/50, чего, как мне казалось, будет достаточно, чтобы убить Лесного духа. Поэтому я подкрался к нему сзади, стараясь не привлечь его внимания, а затем прыгнул вперед. Я налетел на зверя, быстро схватил и удержал его, пока он щелкал челюстями. Но я держался подальше от его морды, не давая ему возможности причинить мне вред.

Я сосредоточился внутри себя и нашел энергию для заклинания "Ядовитая хватка". Я на мгновение успокоился, изо всех сил стараясь не обращать внимания на бьющееся в моих руках животное, и медленно, методично извлек магию из своего сознания. Это был совершенно инстинктивный процесс, когда я позволил Системе направлять себя, но через несколько секунд я обнаружил, что мое тело трещит от энергии, ожидая команды активировать заклинание. Я приготовился, а затем сделал это.

Я сразу же почувствовал, как мое тело напряглось, когда энергия - Мана, как я понял, - была извлечена из самого моего существа. Потребовалось постоянное, согласованное усилие, чтобы продолжать выталкивать эту ману, одновременно концентрируясь на поддержании эффекта заклинания. Я посмотрел вниз на все еще бьющегося Лесного Духа и понял, что буквально вижу, как жизнь утекает из его тела по мере того, как заклинание повреждает его. Его мышцы атрофировались, кожа опустилась, и вскоре сквозь мех я смог разглядеть грудную клетку. Я понял, что во время действия заклинания из моей кожи сочилось немного дыма. Это было достаточно мало, чтобы рассеяться на расстоянии фута или двух от моего тела, но все равно было странно видеть, как это происходит. Впрочем, испарения казались достаточно безвредными.

После нескольких секунд мысленных усилий, Лесной дух перестал двигаться.

Вы нанесли Лесному Духу 1 уровня 31 урон и лишили его 16 единиц выносливости в течение 3,1 секунды, используя Ядовитая хватка.

9.3 Затраты маны. Ваша мана равна 2.

Вы убили Лесного духа 1 уровня.

Вы заработали 3 XP. Ваше XP равно 3.

Я выключил Ядовитую хватку, что, к счастью, было гораздо проще, чем включить его, и мысленно уставился на системное уведомление. Я получил XP! Впервые в жизни это число было не 0. Я выровнял дыхание и посмотрел на небо. Быстро темнело - вероятно,

приближалась полночь. Если дело близилось к завтрашнему дню, то я мог бы использовать что-то еще, к чему у меня был доступ. Мне еще предстояло многое проверить. Я снова посмотрел внутрь себя, на этот раз позволив Системе направить меня к другой силе, которую она мне дала. Я взял ее в руки, активировал и...

И вот я уже вернулся назад, крадучись за Лесным Духом, переместившись ровно на 1 минуту назад во времени. Я уставился на монстра, который шел передо мной, как будто он никогда не умирал. Получилось! Я сделал это! Я чувствовал, что маны у меня снова 11, а не 2, но я точно помнил, что использовал "Ядовитую хватку". Я действительно путешествовал во времени. Прежде чем отвлечься, я прыгнул вперед, схватил Лесного духа и убил его еще раз.

Вы нанесли Лесному духу 1 уровня 31 урон и израсходовали 16 единиц выносливости в течение 3,1 секунды, используя Ядовитая хватка.

9.3 Затраты маны. Ваша мана равна 2.

Вы убили Лесного духа 1 уровня.

Вы заработали 3 XP. Ваше XP равно 6.

Я проверил общее количество XP. Да, 6/50! Я получил двойное XP, убив одного и того же монстра дважды. Это действительно сработало.

Я встал, счищая грязь со штанов и наслаждаясь открывшимися возможностями. Возможность вернуться в прошлое была... мощной. По крайней мере, это помогло бы мне повысить уровень гораздо быстрее, чем любой обычный класс, а если использовать его по максимуму, то можно превратить невыигрышную битву в нечто пустяковое.

Правда, использовать его нужно было с умом. В таланте было сказано, что его можно активировать один раз в день, и я внутренне чувствовал, как время его действия уменьшается. Это не означало, что как только я активирую талант, он отключится на двадцать четыре часа. Скорее, это означало, что, использовав его, я должен был дожидаться следующего дня, чтобы использовать его снова. Это означало, что у меня есть только - я проверил способность - 1 час, 37 минут и 21 секунда до полуночи, когда я смогу использовать его снова. Я просто спрячусь и буду работать над созданием убежища для ночлега, пока буду ждать, пока она обновится.

Выжить здесь, конечно, было бы непросто, но это занятие начинало мне нравиться. Я начал думать, что выжить действительно возможно.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/2961468>