

Девчонка закончила есть, и, убрав остатки еды в мешок, бухнулась спать. Выбраться из мешка я не мог, как бы не пытался, и ждать непонятно чего мне было ещё скучнее, чем следовать за кем то. Да за что мне это?! Погоревав, через некоторое время за неимением лучшего (или вообще какого либо другого варианта) я решил заняться теоретической стороной дела. А конкретно - системой.

[Помощь в победе над: разбойник 21 ур.

Получено 53 опыта]

[Уровень повышен!]

[Достигнут максимальный уровень!]

[Условия для эволюции выполнены. Так как доступна единственная эволюция с признанными несущественными негативными последствиями, она произойдёт автоматически.]

[Вы эволюционировали в: слабейшее присутствие!]

[Максимальный уровень повышен до 10.]

[Положение изменено: с "гость" на "особое положение отсутствует"]

[Уровень повышен! x5]

[Помощь в победе над: защитник ур. 24

Получено 45 опыта]

[Уровень повышен! x4]

[Достигнут максимальный уровень!]

[Условия для эволюции выполнены. Так как доступна единственная эволюция без негативных последствий, она произойдёт автоматически.]

[Вы эволюционировали в: слабое присутствие!]

[Максимальный уровень повышен до 50.]

[Помощь в победе над: маг-ученик ур. 30

Получено опыта: 69]

[Уровень повышен! x7]

Так, это базовое, идём дальше.

[Вы больше не являетесь представителем расы "несуществующий". Черта "несуществующий" в результате эволюции заменена на черту "ничтожный".

Описание черты: вы настолько слабы, что вас очень сложно заметить.]

[В результате эволюции, получен расовый навык: слабое преследование]

[Обнаружен навык низшего уровня: слабейшее преследование ур.4. Так как негативных последствий не выявлено, навык автоматически уничтожается и конвертируется в опыт для навыка более высокого ранга. Навык слабое преследование повышен до уровня 2!]

[В результате эволюции, получен расовый навык: слабейшая паранойя

Описание навыка: вы способны влиять на чувства цели навыка "преследование"]

[В результате эволюции, получен расовый навык: шёпот теней (нет уровня)

Описание навыка: заставляет цель(и) слышать неразличимый шёпот, возможно использование что бы говорить, когда физически такой возможности нет.]

В статусе же меня ждало разочарование. Обычно во всяких РПГ при повышении уровня выдаются очки характеристик, которые можно вложить в любую из них - здесь же, видимо, всё работает немного не так. В результате левел-апов все мои характеристики увеличились до 1,7, видимо, добавляя по 0,1 за уровень. И я до сих пор не знаю, много это или мало, а проверить теперь не могу... Мда. Зато маны прибавилось - 17. Интересно, это из-за уровня, или коэффициент разума к максимальным ОМ равен 1 к 10? Скорее последнее.

Что же до шкалы опыта... Сейчас у меня был 17 уровень и 6/10 опыта. Проведя нехитрые вычисления, я понял, что по неизвестной мне причине все уровни стоили 10 опыта, кроме первого, который стоил 1, из-за чего у меня случился перелом логики. Если за ПОМОЩЬ в убийстве 3 человек дают 17 (ну ладно, 16) уровней, то почему у самих разбойников всего лишь 20-35??? Готов поспорить, что они много кого убили за свои жизни. Очень странно... Хотя, у меня есть предположение. Возможно, ценность уровней для разных рас сильно различается? Если подумать, такое вполне возможно. За убийство маленького жучка я получил мизерное количество опыта, потому что он намного слабее меня, но было бы странно, если бы тот же жук неизменно убивал насекомых сильнее себя тысячами, что бы резко стать сильнее в сотни раз просто потому что он поднял второй уровень, вместо того что бы плавно поднимать, скажем, по уровню за убийство и так же плавно развиваться.

А теперь, что касается самой битвы. Как так получилось, что единственным серьёзным противником оказался Крис с наименьшим уровнем мне, если честно, не совсем понятно. Ладно Макс, он ничего не видел и был убит сильными заклинаниями... Хотя нет, не ладно. Какого хрена полностью бронированный танк ходил вообще без оружия? Он что, реально собрался с мечником на кулаках драться? Даже с бронёй это верх глупости. Нет, у него конечно были щитки на предплечьях, но сомневаюсь, что они бы много чего решили. Дальше - маг. Вот тут всё ещё страннее. Как показала практика, маназрение увеличивало видимость в зависимости от концентрации магии - то есть, даже если заклинание невидимое, я всё равно его замечу - просто потому, что оно будет ярче всего остального пространства. Когда Ран использовал воздушные-лезвия-или-что-то-типа-того, разгребая завалы, я не был уверен, смог бы я увидеть их без маназрения - я видел летающие световые чёрточки, но не более того, так что предположу, что заклинание невидимое. Однако в битве Ран его не использовал. Невидимое заклинание дало бы большие преимущества в бою, но он его почему-то не использовал - и это было очень странно. К тому же, я не уверен, что маленькая девочка, неплохо сражающаяся на мечах, могла успеть с тренировками ещё и заклинание лучше настоящего мага выучить - я говорю про барьер, ибо очевидно, что именно барьер, в отличие от других заклинаний, принадлежал самой девочке, и ей, кстати, не требовалось время для каста. Опять же - Ран его не использовал, в результате рискуя быть убитым, кастуя какое-то долгое заклинание. Судя по заявлению мага утром, подразумевающее что любой дурак может выучить слабенькое заклинание, сомневаюсь, что он им не владел. Зато он отправлял лучики маны в

камни, кототорые и кидал. И всё. Странно.

Что ж, вопросы, наверное, придётся отложить до пробуждения девчонки - благо теперь я может даже смогу с ней заговорить. Только сначала надо из меча выбраться... Полагаю, тоже не без её помощи.

<http://tl.rulate.ru/book/100219/3437478>