

Глава 18. Заклинания

- Пусть старо, как мир, понятье

Корча, порча, приворот!

Практикуем мы к созданиюю

Современнейший подход!

Формула тройного зла

Трижды ночь плюс дважды мгла

Три кусочка, станьте целым,

Пламя делай своё дело

И варись, варись, Вунш-пунш!

Кхм, варись Зелье Силы!

Если бы меня сейчас увидел хоть кто-то связанный с зельеварением, он бы закрыл дверь обратно с возгласами: «Ну нахер. Ну ты видел, видел!?».

Что же происходит? Я варю зелья. Но совсем не так, как это принято делать. Неа. Зельевары варят строго ограниченно по количеству, что хватит максимум на одну порцию. Для начала это связано с тем, что их процент удачной варки удручающе низок, как для меня. Они просто не смеют варить в больших масштабах. Если ошибиться в мелком зелье — ничего страшного, потеря одного набора не критична. Но если взяться за варку десятикратной порции? И ошибиться? Это уже серьёзно бьёт по карману. Ну и во вторых — для варки такой варки нужно немного пересчитать рецептуру, добавить особые действие для равномерной реакции и прочее. Зачем так заморачиваться, тратя на каждую попытку в десять раз больше ингредиентов, когда можно более-менее надёжно сделать мелкие порции? Незачем.

Но вот мне надоело тратить время на такое. Потому я купил большой кусок огнестойкого сплава, выплавил из него целый многолитровый котёл, по рекомендациям и активной поддержке ИИ Чипа, создал из камней небольшую печь, и варил зелья силы ЛИТРАМИ! Для аутентичности образа и морального настроения я сделал себе из синей ткани причудливую мантию и обязательный предмет — колдовскую шляпу. И по настоящему веселился, закидывая всё скопом и напевая заевший в голову мотивчик старого мультлика.

Инертный к зелью черпачок и глубокий анализ ИИ Чипа помогал мне делать нужные перемешивания, добиваясь равномерного растворения одного ингредиента и его успешной реакции с другими. Нет, моё шедевральное взрывное зелье я ещё не осмеливаюсь варить в такой непринуждённой манере, но вот на чём набил руку — моё любимое зелье силы, вот на нём я отрываюсь со всей души.

Сколько зелья содержится в одном флаконе? Ну где-то 25 миллилитров. И тогда на мой десятилитровый котёл приходится 400-450 флакончиков, если немного недоливать половину или 1 миллилитр в каждый. Право слово, кто на это вообще смотрит? Утопить пробку поглубже и всего-то. И выходит по времени не сильно дольше, чем варить всего одну порцию. Итого

экономия моего времени где-то 300*время обычной варки в колбе.

Зачем же мне вообще понадобилось так извращаться? Ну, во-первых, найти себе время для других, многоинтересных исследований. Зелье Силы всё ещё раскупают и обменивают у меня настолько интенсивно, что я тупо не успеваю варить новые. Дальше — таракашки, основные потребители. Их много, очень много, они кушают мяса как не в себя, и зелий силы вот в последнее время вообще не хватает — пришлось доставать им в прикормку даже запасённые в камерке экземпляры. Ну и последнее — подходит к концу обусловленный срок моего пребывания в академии, послезавтра, судя по напоминанию ИИ Чипа, я договорился встретиться со своим связным вне академии. Я всё ещё продаю по лавкам очень мало товара за магические кристаллы, больше через бартер. Да и то, очень уж наглеть не стоит — не то товар в лавках брать перестанут и маги, поддерживающие такие лавки могут задаться закономерным вопросом — почему? Дать кому-то зелье силы и запросить 8 наборов по 10 штук, ценой в 8 кристаллов с доставкой до двери — это всё ещё выгодно для ребят, с учётом стоимости в лавках такого зелья в 10 кристаллов. Но вот по настоящему ценные знания, что можно купить у профессоров или рецепты у профессора Крофта — их можно купить исключительно за магические кристаллы. А в лавки я продаю 1-2 зелья за пару дней, что по грабительским приёмным ценам стоят 5 магических кристаллов. Итого за месяц, с начала моей официальной продажи удалось заработать около 180 магических кристаллов. Что ужасно мало! Ведь одни наборы, закупаемые различными людьми и модели заклинаний в особенности, скушали у меня около 300 кристаллов за тот же срок! И это без учёта покупки таракашек и поддержания их среды обитания. Мне срочно, очень срочно нужно заработать целую кучу кристаллов, если я хочу не только поддерживать скорость своего прогресса в том же темпе, но и ускориться в дальнейшем!

Так и выходит — кровь из носу нужно продавать их снаружи академии. Но, несмотря на то, что я уже Великий Рыцарь и за пазухой у меня лежат мои любимые взрывные зелья, мне было всё ещё боязно покидать уже ставшими родными склепы академии.

Потому я раскошелился на покупку различных заклинаний.

- ИИ Чип, покажи список и краткую характеристику приобретённых и модифицированных заклинаний на основе Руки Умбры!

[Бип! Выполняю!]

- Рука Умбры — вызывает магическую руку, что позволяет воздействовать на расстоянии, аспект негативной энергии, фиксированный магический урон.

- Рука Умбры, модификация 01 — та же магическая рука, но на нейтральном аспекте, позволяет воздействовать на близком расстоянии в зависимости от физической силой пользователя

- Рука Умбры, модификация 02 — огненный фиксированный магический урон

- Рука Умбры, модификация 03 — брать растений на расстоянии, оплетает корнями, смешанный физический и магический урон

-...

Моё первое и самое любимое заклинание. Недавно ИИ Чип набрал и проанализировал достаточно данных, для отображения в статистике моей духовной силы.

- ИИ Чип, статистика!

[Бип! Выполняю!]

Сила: 9

Ловкость: 9

Живучесть: 9

Духовная сила: 5.1

Доступная мана: 5/5

Духовная сила — это сила моего разума, тщательно культивируемая в каждодневных медитациях. Каждая единица которой добавляет 1 единицу доступной маны, ну или это то, как я численно выражаю возможность творить заклинания.

Вообще, по идее, заклинания тратит не только доступную ману, но и накладывает некоторое духовное истощение при касте. Но, с учётом того, что мана пропорциональна духовной силе, я решил отображать только показатель маны, доступный и максимальный. Но это стоит учитывать в дальнейшем, ибо нельзя просто кастовать заклинания, восстановить ману зельями и вновь кастовать. Если бы это было так просто, то любой послушник 0 ранга превратился бы в огнёмёт, при наличии зелий восстановления. А так можно сделать 2-3 каста, восстановить ману и сделать ещё максимум 1 каст сверху, да и потом рухнуть где стоял от недостатка духовных сил.

Рука Умбры — крайне полезное заклинание. Оно позволяет атаковать на расстоянии 10 метров и делать это чрезвычайно скрытно, заклинание основано на элементии тени.

Оно тратит несколько секунд на само произнесении, работает около 10 секунд и потребляет на каст 2 единицы маны, наносит же 4 единицы урона по захваченной цели.

По поводу единиц урона — у магов есть специальная система для такой оценки. В самой академии есть платные испытательные залы, где можно вдарить по устойчивым манекенам и на специальном табло в верхней части комнаты отобразится степень урона, его тип и дополнительные свойства. Там же я и испытал своё первое заклинание, стоило мне его выучить. Послушники тратят кристаллы в таких комнатах каждый раз, отрабатывая новые заклинания, но мне хватило и одного раза — теперь ИИ Чип научился оценивать мои атаки в этой системе самостоятельно, включая их в свой анализ.

По этой градации самым сильным конечно вышел эффект от взрывного зелья, около 15 единиц чистой магической силы. А это будет ощутимо и Официальному Магу! Следующая по силе атака, как не удивительно, это физическая прямая атака моим мечом! Оно составляет около 10-11 единиц. Обычная атака кулаком будет наравне с моей силой — 9 единиц. Меч даёт больше лишь потому, что концентрирует всю мою силу на острой кромке при ударе. Дальше идут другие зелья — по типу атаки огня, льда и прочим. Базовые элементарные дают по 6-7 урона, молнии — 8 урона. Рука умбры — 4 единицы урона.

Ужасно мало, как по мне. Вообще заклинания в первую очередь — это пространственная модель. Ты выстраиваешь его перед собой, за пределами своего тела, как в случае с рунами разума. Да и выстраиваемая модель гораздо проще, чем эти руны разума. Так вот, выстраиваешь и затем наполняешь элементием. Если всё сделал правильно — выходит

заклинание. Но всего 4 урона! За 2 единицы маны! На всего лишь 10 секунд!

Это ужасно, преступно мало. Если послушники хотят улучшить заклинание — они обычно покупают его модификации у профессоров. Ну или собирают много-много теории, исследуют и пытаются сами провести модификации. Но последних очень мало и их число уменьшается. Заклинания, особенно неправильно скастованные, любят бить обратно по дурачку-заклинателю. Потом послушник может потратить годы на модификации и затем тупо умереть. За такими обычно и следят профессора, пожиная плоды их трудов и подкидывая новым испытателям. По итогу, через много смертей, у профессоров и оседают рабочие модификации.

Но у меня же есть ИИ Чип! Эти безграничные способности к расчётам и моделированию позволили мне вывести даже мусорные заклинания на новый уровень! Сперва я заставил его сделать все классические модификации под разные магические элементы — огонь, лёд, вода, растения и прочее. Затем заставил сделать модификацию уменьшающую траты маны на каст — удалось сбить до 0.5 маны. Затем модификацию по увеличению времени воздействия — с 10 секунд до почти целой минуты. Я экспериментировал с увеличением и уменьшением расстояния, с увеличением и уменьшением площади самой руки, с изменением формы этой самой руки. Почему именно Рука? Всё дело в бессознательных реакциях. Намного проще представить как ты поднимаешь что-то рукой, даже если на расстоянии и даже если она невидима. У меня же таких недостатков не наблюдалось. Так что я поменял форму сперва на платформу, затем на тонкие и заострённые иглы. Потом, спустя множество расчётов, мне удалось убрать стихийный элемент заклинания — это кратно снизило как стоимость по мане, так и урон. Да и саму сложность заклинания. Но это же, чёрт возьми, полноценный телекинез! Не эрзац версия моих потуг с элементом ветра, а нормальное взаимодействие! А с учётом моей каждодневной практики по перемещению мелких ингредиентов в лаборатории, да и средне крупных по типу ящиков и котлов, это вошло в привычку. Такое заклинание тратит настолько мало маны, что она успевает восстановиться за 30-40 секунд.

Другой аспект — это крайнее уменьшение расстояние воздействия. Рука Умбры кастуется рядом с заклинателем и только затем летит в сторону цели. А если убрать аспект полёта? Снижается сложность и снижается маназатрата. А если совместить со своей рукой? Тогда при ударе выходит смешанная физически-магическая атака. И суммарный урон достигает 11 единиц. А если поднапрячься и сконцентрировать на кромке меча? Урон достигает 12-13. Но тут нужно быть осторожнее — ибо любая атака не на нейтральной мане может навредить заклинателю, по неосторожности, и ужасно плохо воздействует на сам меч — он тупо крошится уже после второй атаки.

И это всё равно намного лучше, чем прямое управление элементом. Заклинание позволяет элементу обрести стабильную форму.

Жаль, что ещё одна моя задумка — ускорение движения или создание платформ для смены направления движения в прыжке или в воздухе не увенчалась успехом. Последние не могут выдержать мой вес вообще, а те что могут — тратят всю мою ману меньше, чем за секунды. Потому, наверное, так мало летающих Магов, а послушников и подавно нет. И по скорости движения — нужно много мелких, что будут действовать на ноги, на спину и прочее, чтобы скомпенсировать движение, что опять жрут в сумме маны как не в себя. Да и динамическая смена направления — это совсем не про это заклинание. Оно позволят переместить что, но только по заранее заданному маршруту. Любой поворот, даже движение по дуге — тратят неприлично много маны. Но вот для отчаянного рывка и строго по прямой — это может сработать. Особенно с элементом ветра.

Почему другие послушники или Маги такого не делают, ну или я о такое ещё не слышал? Тут

дело в чувствительности. Маги по большей части кастуют перед собой и глазами же направляют заклинание в противника. А как направить его самого в себя так ещё из-за своей спины? Это у меня есть обзор на 360°, не у всех есть что-то похожее.

Итого, из стабильных и оптимальных у меня есть — стандартная рука умбры, рука умбры с большим уроном, меньшим манакостом и такого-же внешнего вида, дабы подлавливать знающих о стандартном заклинании. Стихийные модификации, для противодействия различным элементарным заклятиям, мини-рука умбры, скорее мини платформы, для быстрого телекинеза. Рука Умбры, накладываемая на руку, накладываемая на меч. И всё это добро пришло только из одного, считай что мусорного заклинания! И это не учитывая, что руку можно собрать в кулак, сделав направленный бросок, её можно сделать щитов, прикрывшись от атак.

Этого я не сделал, ибо есть ещё и другие заклинания!

- ИИ Чип, покажи мне другие заклинания, без модификаций!

[Бип! Выполняю!]

Щитовые:

- щит мрака
- щит огня
- щит воды
- щит растений

Направленные:

- малый огненный шар
- малый заряд воды
- малый заряд кислоты
- малый удар молнии
- малый теневой шар

Областные:

- сфера мрака
- сфера огня
- сфера воды
- сфера молнии

Верёвки и путы:

- огненная змея

- водяной жгут
- живая лиана
- теньевые пути

Для связывания:

- ледяная ловушка
- лианная сеть
- каменный гроб

Маскировочные:

- теньевые прятки
- мягкая модификация тела

...

И таких заклинаний жуть как много. Ушлые маги меняют одну стихийную руну, добавляют разные косметические эффекты, что кушаю зазря дополнительно маны, и продают втридорога, заверяя, что это всё совершенно разные заклинания!

При этом намеренно допускают ошибки, по типу критических точек в чарах. Так, например, сеть лиан, довольно затратные при применении чары, стоимостью около 4 единиц маны, имеет около 5 критических точек, при попадании по которым даже арбалетного болта происходит нарушение всей конструкции разом. И этот недостаток есть во всех, абсолютно во всех заклинаниях 0 ранга! И это точно неспроста. Вот и обнаружился ещё один существенный аспект, благодаря которым Маги могут вообще не опасаться толпы послушников. Стоит подать немного магического элемента, даже не полноценного заклинания 0 ранга, и ударить им по критическим точкам — как вся мана послушника окажется потрачена впустую.

И это же, наверняка, разделяет магов из кланов и магических семей с обычными Магами. Ведь даже маги 1 ранга в большей мере используют заклинания 0 ранга — это тупо выгоднее по мане. Заклинания 1 ранга они берегут и используют только в крайних случаях, как свой козырь.

И потому послушники их семей и кланов, или личные ученики Магов, так ненормально сильны против других послушников — им то точно рассказывают про «слабые точки», дабы они могли доминировать над своими сверстниками.

Пока обычные маги находят уязвимости в чарах годами, и то не все, эти мажорчики, кристальные послушники академий, получают весь расклад на блюдечке с золотой каёмочкой.

Но мой любимый ИИ Чип нивелировал все эти годы тщетных поисков. Может я сам еще и не выучил все заклинания, да и не провёл их разностороннюю модификацию, но уже убрал все уязвимости и выучил их стандартное местоположение в чарах. Так что теперь, с помощью ИИ Чипа, я тоже смогу рассеивать их с малыми затратами маны, что повышает мою эффективность в бою.

На выходе из академии, взяв на себя простую миссию по сбору цветочков в соседнем городе, загрузил в телегу доверху экранированные сундуки, полные зелий. Время зарабатывать магические кристаллы наступило!

<http://tl.rulate.ru/book/117684/4756944>