

Я сидела на краю своего дома, плавающего среди водопадов и летающих серебряных ангелов. Утреннее солнце выглянуло из-за лесной зелени, когда я посадила Таддиуса на траву рядом с собой и встала, растягивая и сгибая свой хвост, который теперь пульсировал с магической силой. Я только что закончила читать свои уведомления после выбора фокуса Саламансера и получила некоторые интересные новые способности, которые я очень хотела проверить. В частности, мой новый магический хвостовой прыжок позволял мне прыгать в воздухе.

Пора было лететь. Я ухмыльнулась от уха до уха зубастыми, заостренными зубами саламандры, когда я опустила свой хвост в траву и бросилась с утеса быстрым ударом хвоста. Я внимательно наблюдала за своим хвостом, но это действие стоило мне только выносливости. Возможно, я немного переусердствовала, сразу же прыгнув в свободное падение. Я махала хвостом, пытаясь активировать магическую часть магического хвостового прыжка и посылая ударные волны силы по направлению качения моего хвоста. Они отдалялись на 2 или три фута прежде чем рассеяться. Как ни странно, эти ударные волны также немного задержали мою скорость падения.

Я стискиваю зубы, наблюдая за быстро приближающимся озером подо мной, поскольку я не могла активировать свою новую способность. Удар по воде будет болезненным, но регенерирующий эффект может легко справиться с любыми травмами. Но это не сможет исцелить мою гордость.

Падая, я создала мысленный образ вокруг своего хвоста и попытался "израсходовать" ману на хвостовой прыжок в воздухе. Изменений не было, и я продолжала падать. Очевидно, я должна была сделать что-то особенное, чтобы активировать эту способность. Даже с ударными волнами от хвоста, немного замедляющими мою скорость падения, поверхность воды становилась все ближе, когда я изо всех сил пыталась вызвать воздушный хвостовой прыжок.

Если создание мысленного образа вокруг моего хвоста не сработало, что еще я могла сделать? У меня нет ничего, чтобы прижать мой хвост, поэтому выполнение фактического хвостового прыжка в воздухе неудобно и неинтуитивно. Если это так, может быть, я могла бы создать объект, от которого я могла бы оттолкнуться?

Я создала мысленный образ плоского диска маны, когда падала. Прижав хвост к тому месту, где должно было находиться созданное изображение, каналы маны, проходящие по моей коже, отреагировали, и я почувствовала Ману, как если бы это был физический объект. Я немедленно прыгнула с платформы маны со всей силой, на какую была способна, и с ужасающей скоростью взлетела в воздух. Высоко в воздух. Очень высоко.

Я вытаращила глаза, проплывая мимо своего родного острова в ярко-синее утреннее небо. Я проверила свой МП и обнаружила, что он пуст. Очевидно, помещение маны в хвостовой прыжок делает его исключительно мощным, и я вложила в него все, что у меня было. Продолжая лететь по воздуху, я посмотрела вниз и сглотнула, когда внезапное головокружение заставило меня почувствовать тошноту от значительного расстояния от Земли. Я тут же отвернулась и стиснула зубы.

Я преуспела в магическом хвостовом прыжке, но преуспела слишком хорошо - расстояние от Земли быстро увеличивалось по мере того, как я летела все выше и выше. Я была в довольно опасном месте, без маны в хвостовом прыжке, мои хвостовые ударные волны не смогут замедлить мое падение достаточно, чтобы безопасно достичь Земли. Возможно, я была слишком возбуждена.

Глядя вперед, я увидела, что моя траектория почти совпадает с одним из самых высоких плавучих островов над Энзирусом, островом, который ранее был вне моей досягаемости из-за большой высоты. С этого острова не падало ни одного водопада, а на его неровной каменной поверхности росла зеленая трава и редкие виноградные лозы, обычные для Энзируса. Этот остров должен был бы подойти.

Я взмахнула хвостом, чтобы создать ударные волны, которые изменили бы мой импульс к острову. Это будет больно. Я напряглась, выставив хвост перед собой, чтобы защитить себя от максимально возможного ущерба от удара. Я столкнулась с островом, который содрогнулся от столкновения, посылая редкие камни и пыль каскадом вниз с места столкновения. Я ухватилась за переплетение лиан, опасно свисающих с края острова, и застонала от боли, пульсирующей от моего ноющего, измученного хвоста. Это 30% снижение боли очень пригодилось сейчас.

Подтянувшись на выступ, я обнаружила, что вместо того, что я первоначально считала неровной скалой, на самом деле была резная каменная лестница, инкрустированная в сторону плавучего острова. Эти ступени определенно не были естественными. Кто-то вырезал их в скале. Это было первое доказательство того, что другие люди обнаружили эту аномалию маны раньше. Любопытство рассеяло боль, которая скрутила мой хвост от недавнего удара, когда я начала подниматься по лестнице.

Этот остров был слишком высоко, чтобы разглядеть такие детали, как лестница с моего родного острова. При этой мысли я бросила взгляд через край острова на озеро внизу и тут же пожалела о содеянном. Продолжая подниматься по лестнице, я прижалась боком к каменной стене, чувствуя, как меня охватывает приступ акрофобии. Почему я снова подумала, что летать - это хорошая идея?

Вершина плавучего острова состояла из простой зеленой травы без каких-либо других определяющих особенностей, кроме одного камня, установленного в середине области. Я нахмурилась, находя это немного разочаровывающим, и подошла к единственному объекту интереса в этом районе. Вдоль камня тянулись письмена, вырезанные прямо на его серой поверхности и испещренные лишь пятнами зеленого мха. Я нахмурилась еще сильнее. Это был надгробный камень. Я наклонилась и смахнула кусочек мха, скрывающий часть текста.

Здесь лежит Архимаг Таддиус Адриан

Ученик Королевского мага Луны

Гордый слуга королевы Адриа

Жить и умереть на службе моей Королевы,

Нет большей чести.'

Я уставилась на надгробие в тишине в течение долгих мгновений. Ветер дул мимо, громко шевеля траву и неся ожидаемый холод от пребывания на такой высоте. Я всегда знала, что Таддиус мертв, но это просто не казалось мне реальным. Только сейчас до меня дошло, что книга, которую он оставил, может быть его призраком.

Это объяснило бы, почему Таддиус не был удивлен аномалией маны - он, вероятно, уже знал об этом. Энзирус был даже его последним пристанищем.

Однако эта могила вызвала ряд вопросов. Королевский Маг Луна. Я нахмурилась, обдумывая совпадение, что имя его наставника будет таким же, как у моей дочери. Моя дочь - всего лишь ребенок, и сам Таддиус сообщил мне, что он умер сотни лет назад.

Даже если это всего лишь продукт титула, технически я королева. Я постоянно вспоминаю об этом, поскольку мои трое детей отказываются называть меня иначе, чем этим титулом.

Я жевала один из своих когтей, расхаживая взад и вперед перед надгробием. Это была нервная привычка, которую я действительно должна была бросить, но, к счастью, я не могла повредить свои когти зубами, так что беспокоиться было не о чем. Я не была уверена, что делать с этим надгробием, но я не могла просто списать это на совпадение. Мне нужно будет спросить книгу, когда я вернусь домой.

Я решила исследовать остальную часть острова, прежде чем найти путь обратно к моему дому. У меня был основной план того, как я доберусь домой - серия контролируемых падений, остановленных случайными маленькими магическими хвостовыми прыжками, - но потребуется некоторая практика, чтобы понять, как избежать тратить весь мой запас маны в одном воздушном прыжке.

Я спустилась вниз по лестнице, идущей вдоль берега плавучего острова, с любопытством размышляя о том, что могло бы в первую очередь потребовать лестницы.

Каменная лестница, такая как эта, на самом деле довольно коварна при подъёме. Прохладный туман от обильных водопадов в этом районе даже сумел найти свой путь сюда, делая каменные лестницы скользкими. Вдобавок ко всему, ветер здесь был довольно свирепым и упрямо давил на меня, когда я спускалась по склону острова, превратившегося в могилу. Я рассмеялась про себя, вспомнив о том, что мне довелось противостоять порождающим безумие чудовищам тьмы и даже виверне, и все же я боюсь мокрой лестницы.

Я, наконец, добралась до конца каменной лестницы и обнаружила разочарование. Тропинка просто заканчивалась у гладкой каменной стены, ведущей в никуда. Думая, что могу найти потайной ход, я обыскала стену, пробежала руками по гладкому камню и не нашла ровным

счётом ничего. Я продолжала искать, даже глядя на соседние стены, которые были такими же невыразительными и гладкими. Я недовольно села прямо на место, обернув хвост вокруг себя, чтобы отогнать пронизывающий ветер. Кто, черт возьми, строит лестницу, которая ведет вниз ни к чему?

Я вздохнула и открыла свой список характеристик. Было что-то любопытное, до чего я не додумалась. Когда я приобрела фокус маны Саламанта, я сразу же попробовала использовать свою новую способность хвостового прыжка и даже не посмотрела на таланты, на которые я могла потратить свою свободное очко таланта. Я сосредоточилась на разделе фокусировки маны, желая, чтобы интерфейс перков открылся.

Поскольку вы впервые открываете интерфейс перков фокусировки маны, будет представлено краткое объяснение.

Ваши доступные варианты перка и их стоимость основаны на вашем понимании вашего фокуса маны во время генерации перка. Генерируемые льготы рандомизированы и не существуют в дереве льгот.

Льготы, выбранные через интерфейс перков, могут появиться или не появиться снова в будущем.

Льготы, выбранные в вашем фокусе маны, не могут быть сброшены.

Мана Фокус: Саламант

Доступные очки перка: 1

Хвостовой отражатель: эта способность позволяет вам отклонять атаки и заклинания на основе маны, используя ударную волну, полученную из вашего хвоста. Существует вероятность неудачи при выполнении этой способности против мага, который является более высококвалифицированным, чем вы.

Цена Пункта Перка: 2

Левитирующий хвост: на более низких уровнях эта способность позволит вам заряжать Ману в свой хвост, чтобы вы могли падать с безопасной скоростью. С практикой этот эффект может быть достаточно сильным, чтобы приостановить пользователя в воздухе. Эта способность не стоит использования маны, но немного снижает регенерацию маны при сохранении эффекта.

Цена Пункта Перка: 1

Коса кровопийца: направление этой способности создаст лезвие косы на основе маны на конце вашего хвоста, которое способно осушать кровь своей жертвы и восстанавливать здоровье и выносливость пользователя. Мана медленно потребляется, направляя эту косу хвостом. Любая избыточная кровь, дренируемая этим лезвием, будет вместо этого оплачивать его стоимость применения до полного иссушения, после чего он вернется к дренированию маны пользователя.

Цена Пункта Перка: 3

Я начала возбужденно стучать хвостом по земле, читая доступные льготы. Ничто так не радовало меня, как получение новых предметов или сил. Недостатком было то, что два перка стоили больше одного очка, и это все, что у меня было на данный момент. Deflection Tail казался довольно интересным, но я не могла с чистой совестью выбрать эту способность, когда я не нашла ни одного заклинателя кроме Таддиуса за все время с тех пор, как я пришла в этот мир. Фактически, я даже не видела нормального человека, не говоря уже о маге.

Коса кровопийцы выглядит так, как будто она будет мощной, но я чувствую, что она мне не подходит. Я не могу представить себе, как я осушаю своих врагов, как какая-то ящерица-вампир. Я ни в коем случае не против того, чтобы принимать боевые льготы, но идея иметь такую способность заставляет меня чувствовать себя некомфортно. Плюс это стоило колоссальных 3 очков перка, что означало, что мне нужно будет подождать, пока я не повышу уровень дважды, чтобы иметь возможность взять его в качестве перка.

Лучшим выбором здесь был левитирующий хвост. Имея дешевый ценник, одной точки перка, он также имел дополнительное преимущество, помогая мне вернуться домой. Если я собираюсь использовать свой новый магический хвостовой прыжок часто, имея этот перк, чтобы защитить меня от падения на мою смерть было бы большим подспорьем. Я определенно вижу себя прыгающим к своей смерти случайно. Судя по тому, как быстро мой магический хвостовой прыжок отправил меня в полет, если бы я могла использовать эту способность безопасно, то это значительно расширило бы мой диапазон исследований.

Я кивнула сама себе, выбирая и покупая левитирующий хвостовой перк. Я могла бы покрыть большее расстояние за один день в своих экспедициях с этой способностью и узнать больше об окружающей дикой местности. Информация была моим самым ценным товаром. Никаких окон не появилось, чтобы подтвердить выбор, поэтому я подняла окно состояния и сосредоточилась на своем фокусе маны. Появилось окно с перком левитирующий хвост, но никаких новых вариантов перка не было высвечено, возможно, потому, что у меня не было никаких очков, чтобы потратить.

Я не чувствовала никакой разницы. Встав, я потянулась и согнула хвост, но ничего не произошло. Кроме прыжка с острова, у меня не было места, где я могла бы проверить свою левитирующую способность хвоста, и я не хотела рисковать, не выяснив это, прежде чем иметь неприятную встречу с Землей и гравитацией. Раньше, когда я спрыгнула с моего острова, самое большее, что произошло бы, если бы я не смогла прыгнуть в воздухе, страдала от некоторой боли, пока не началась регенерация. Мне ничего не грозило. Однако этот остров - совсем другое дело. Он был так высоко, что я изо всех сил пыталась разглядеть детали на уровне земли.

Высокая обзорная площадка давала мне полное представление об окружающей географии, но это было все, что я уже знала. Густые леса простирались до самого горизонта, разбитые озерами, некоторые поменьше, а другие такие огромные, что их можно было принять за океан. Я заметила то, что, скорее всего, было меньшим кратерным озером далеко на юго - западе - место, где я родилась. На севере, насколько хватало глаз, тянулась далекая стена сплошных гор. Возможно, я смогу пересечь их с помощью моего нового магического хвостового прыжка, но исследовать Юг будет намного проще.

Я осмотрела гладкие каменные стены у подножия лестницы, снова ища какой-нибудь спусковой крючок или фальшивую стену. Я не могла смириться с тем, что эта лестница ведет сюда без всякой причины. В момент вдохновения я активировала свое чувство маны. Много воды задержалось в воздухе вокруг меня и собралось на поверхности камня острова. Пробежав рукой по каменной стене, я вдруг остановилась. Я заметила небольшой водоем по другую сторону каменной стены.

В своем возбуждении я почти потеряла из виду воду с моим чувством маны, но сумела успокоить нервы и сосредоточиться на воде. Может быть, он был в каком-то ведре? Все пространство по другую сторону стены было сухим, как кость, и все, что я могла видеть своим чувством маны, была вода, что делало меня фактически слепой.

Камень неуклюже сопротивлялся моим попыткам протолкнуть Ману мимо него, но в конце концов мне удалось сформировать мысленный образ по другую сторону фальшивой стены и собрать воду. Образовав плоский лист воды, я прижала его к стене, используя границы, где вода встречалась с камнем, чтобы получить контур области. Я не могла найти никаких рычагов или кнопок, но пока я искала, из стены раздался громкий лязг. Удивленная внезапным громким шумом, я потеряла концентрацию и отбросила свой мысленный образ, инстинктивно отступив назад.

Стена скользнула в пол, сопровождаемая громким скрежетом камня о камень. Швы, которые должны были образовать края этого прохода, были совершенно незаметны, даже при внимательном рассмотрении. Как только я ступила в каменный коридор, комнату осветили факелы из бра вдоль стены. Они не производили дыма, и когда я проходила мимо них, я обнаружила, что они также не производят тепла. Может быть, они были волшебными?

Я прошла мимо деревянного ведра, удивляясь тому, что вода, которая, как я была уверена, должна была быть повсюду на полу, собралась там, откуда я ее взяла. Я понимаю факелы, но кто сделает волшебное ведро? Я вздохнула, уже зная ответ. Я определенно видела, как Таддиус делает что-то подобное, все время бесконечно читая лекции несчастному студенту о правильном использовании магии ведра.

Символ на стене слева от меня светился светло-голубым цветом, достаточно ярким, чтобы проследить характер. С любопытством я набрала воды из ведра и прижал ее к светящемуся символу, и свечение исчезло. Стена снова начала подниматься, посылая громкий скрежещущий звук через проход. Толкая воду против символа, он снова вернул светящийся синий символ, и стена снова опустилась на землю. Очаровательно.

Теперь, чувствуя себя достаточно уверенно, чтобы не оказаться в ловушке в этом месте, я прошла по коридору в хорошо освещенную, приличного размера комнату. В центре стоял простой на вид небольшой каменный пьедестал, на котором лежал какой-то странный светящийся камень. Кроме факелов, установленных в гладких каменных стенах, этот пьедестал был единственным, что присутствовало в комнате. Я подозрительно всматривалась в светящийся камень, чувствуя, что если я подниму его, то либо пол выйдет из-под меня, либо большой валун упадет и опрокинет меня.

Если не считать зеленых светящихся символов, вырезанных на камне, он выглядел как любой другой гладкий круглый камень. На пьедестале, на котором он стоял, не было видно никаких нажимных пластин. Я осторожно подняла камень с пьедестала, готовая последовать за ним, если возникнут какие-нибудь ловушки. Ничего не произошло. Я уставилась на странный камень в своей руке. В поле зрения появилось смотровое окно.

Попытка проверки успешна.

Имя Элемента: Возвратный Камень Тип Элемента: Разное Классификация Элементов: Необычный

Заряды: 3 / 3 связанная область: Энзирус аномалии маны

Эффекты: возврат: пользователь этого предмета и его оборудование телепортируются обратно на место, к которому привязан этот объект. Эта форма телепортации стабильна и безопасна. Там нет максимального ограничения расстояния по этому пункту.

Заряды: этот объект может быть использован несколько раз, прежде чем его магия истощится и станет инертной.

Описание: ???

Я просияла, глядя вниз на зеленый светящийся камень с новообретенной благодарностью. Мало того, что этот камень приведет меня прямо домой из любого места, но он может быть использован три раза! Я была немного разочарована тем, что его нельзя было использовать бесконечно, но даже с его ограниченным количеством применений, это было отличное сокровище. Я убрала камень в сумку и бегло оглядела комнату, убедившись, что больше ничего интересного нет, прежде чем повернуться и уйти. У меня была своя доля набегов на могилы, и пришло время идти домой.

Я остановилась как вкопанная, понимая, что технически это была могила Таддиуса, на которую я только что совершила набег. Ну, если эта пустая комната вообще может считаться могилой. Я решила извиниться перед книгой, как только вернусь домой-в конце концов, мне нужно было обсудить с ним и другие вещи. Любопытство по поводу того, что было написано на его надгробии, съело меня, и я хотела спросить его об этом как можно скорее. Как только я вышла из каменного коридора, я набрала воды из ведра и отключил светящийся синий символ на стене, запечатав вход.

Поднявшись обратно по каменной лестнице, я попрактиковалась в хвостовых прыжках и левитации вниз. Это заняло несколько попыток, но я довольно быстро освоилась. Левитация требовала лишь небольшой целенаправленной циркуляции маны по каналам маны моего хвоста, и поддерживать ее было достаточно просто.

Магический хвостовой прыжок, или прыжок маны, как я начала его называть, принял более деликатное применение. В первый раз, когда я активировала его, я улетела на этот остров, случайно вложив сто процентов своей маны в прыжок и полетела по воздуху с головокружительной скоростью. Возможно, есть ситуации, которые требуют такой скорости, но сейчас мне нужно больше контроля. Я тщательно практиковалась с магическими прыжками, стремясь использовать не более десяти процентов моей маны для каждого прыжка, мягко левитируя обратно на остров после каждого использования.

Прошел час усердной практики, прежде чем я почувствовала себя достаточно уверенно, чтобы вернуться домой, не причинив себе вреда. Я еще раз задумчиво посмотрела на могилу Таддиуса, прежде чем повернуться и спрыгнуть с уступа, мягко плывя к своему дому.

<http://tl.rulate.ru/book/28435/615466>