

Через несколько секунд в меня полетел Шар Воды.

\*Всплеск\*

Когда он попал, то случился всплеск. <Мда, Шар Воды превратился в "Лужу Воды".> - подумал я и хмыкнул про себя.

/Получено Соппротивление Магии Воды 1ур./

После этого в меня прилетели: несколько Шаровых Молний, 10 Пуль Земли, 4 Клинка Ветра, Шар Тьмы и Шар света.

- Ну, что скажешь?

- Если честно, то, если Шар Огня и Шар Воды я хотя бы почувствовал, то остальные даже незаметел. Если бы ты захотел атаковать меня из засады и атаковал магией Света, Тьмы, Молний, Ветра или Земли, то я бы этого также не заметил.

- Ясно... Но если бы я атаковал человека, то я смог бы с одного, ну или двух ударов убить, если он без доспехов. Если с доспехами... То наверное с трёх или четырёх... Ну, максимум, с пяти ударов я бы наверняка убил.

- Тоже верно. У меня чешуя защищает от физического и магического урона.

- ...

- Ладно, я пойду тренироваться.

- Хорошо.

Я взлетел и полетел туда где встретил тигра. Через несколько минут я преземлился там.

- Хорошо, значит сначала магия.

Еретическая магия 1ур

Описание - Магия, атакующая разум и душу цели.

Доступные заклинания - Фантомная боль(10 секунд = 1 мана) 1ур

Мано-ядро находится на этапе: вы пока не сформировали ядро.

Магия Молний 1ур

Описание - Магия, использующая законы молний и позволяющая ими управлять.

Доступные заклинания - Шаровая Молния (1 шар = 1 мана)1ур.

Мано-ядро находится на этапе: вы пока не сформировали ядро.

Магия Тьмы

Описание - Магия, использующая законы тьмы и позволяющая ей управлять.

Доступные заклинания - Шар тьмы(1 шар = 1 мана)1ур

Мано-ядро находится на этапе: вы пока не сформировали ядро.

#### Магия Света 1ур

Описание - Магия, использующая законы света и позволяющая им управлять.

Доступные заклинания - Исцеление (1 шар = 1 мана)

Мано-ядро находится на этапе: вы пока не сформировали ядро.

#### Магия природы 1ур.

Описание - Магия, использующая законы природы и позволяющая ей управлять.

Доступные заклинания - Лианы-Путы(10 лиан = 1 мана)1ур.

Мано-ядро находится на этапе: вы пока не сформировали ядро.

- Так-с... Значит сейчас займусь магией Тьмы, Молний и Природы. С магией Света проблемы. Для неё надо быть раненым или пойти и ранить кого-то, а потом вылечить монстра.

Для магии Природы нужна любая живая цель.

С Еретической магией тоже проблемы. Нужна цель... Разумная... Мда, здесь такие не водятся. Хотя, всё возможно... Но я не встречал разумных монстров. Подземные Василиски и Финт не считаются. Они мои подчинённые. Ладно, потом что-нибудь придумаю, а сейчас буду тренировать, то, что могу, то есть магию Тьмы и Молний.

Я запустил в ближайшее дерево Шар Тьмы. Ничего необычно не случилось, просто небольшой взрыв. Шаровая молния тоже самое.

Через пару часов я получил Высшую магию Молний и Тьмы.

#### Высшая магия Тьма 1ур

Описание - Высшая Магия, использующая законы тьмы и позволяющая ей управлять.

Доступные заклинания - Шар тьмы(10 шаров = 1 мана) 10ур., Стена Тьмы(1 маны) 10ур., Пули Тьмы(10 пуль = 1 мана)10ур., Стрела Тьмы(10 стрел = 1 мана) 10ур., Клинок Тьмы(10 клинков = 1 мана) 10ур., Копьё Тьмы(10 копьев = 1 мана) 10ур.

#### Высшая магия Молний 1ур

Описание - Высшая Магия, использующая законы молний и позволяющая ими управлять.

Доступные заклинания - Шаровая Молния (10 шаров = 1 мана) 10ур., Стена Молний(1 маны) 10ур., Пули Молний(10 пуль = 1 мана)10ур., Стрела Молний(10 стрел = 1 мана) 10ур., Клинок Молний(10 клинков = 1 мана) 10ур.