

С заряженными рунами Элдриам сосредоточился на желаемом эффекте. Он хотел, чтобы огонь переместился за пределы ряда гномов и приземлился перед ними, в гущу паучьего полчища. А затем вспыхнул и посеял хаос, отбросив гномов прочь.

- Поехали! - крикнул Элдриам, и руны, которые он начертал в воздухе, ярко вспыхнули в тусклом свете пещеры.

На несколько мгновений внимание всех присутствующих переключилось на огненный луч, летевший от стены к грабителям. Затем он разбрызнулся, как вода на земле, разлетаясь повсюду. Но, что странно, не в сторону гномов.

К сожалению, урон оказался несколько недостаточным. Первоначальный взрыв нанес около двухсот урона, что было неплохо, но пламя горело всего около двадцати и быстро начало ослабевать. Вместо того, чтобы превратить пауков в пепел, оно скорее медленно сжигало их заживо.

В сравнении с "Сожжением" урон был, несомненно, меньше, особенно урон от мерцающих пламен. Однако разницу, которую оно вносило в бой, все еще нельзя было недооценивать.

Ярко выраженное ощущение готовности было все еще болезненным, вынуждая пауков отскакивать от пламени. Поскольку пламя охватывало четверть пещеры, это дало части строя столь необходимую передышку, а также позволило гномам на стене получить возможность явно выстрелить в разбойников без страха попасть по своим же.

Элдриану тоже было еще чем заняться: размышляя над заклятьем и его действием, он начал набрасывать несколько новых рун.

"Площадь была слишком мала, давайте добавим вторую руну огня. Две усиливающие руны, чтобы связать руны огня, а также руну сгущения, чтобы увеличить урон", - пробормотал Элдриан, вложив 400 единиц МП в руны огня и 350 - в усиливающие и сгущающие руны, общей сложностью получив 750 единиц МП, почти полностью осушив свой магический резерв.

В действительности это был безумный объем маны для вложения в одно заклинание. Больше, чем у большинства магов 5-го уровня.

На этот раз Элдриану не хотелось использовать руны ударной волны, он хотел применить что-то похожее на заклинания Анемос. Он надеялся, что резкий ветер поднимет пламя, сделав его ярче, сильнее и шире.

К сожалению, он не знал обычных рун, связанных с ветром, поэтому ему пришлось использовать руны ударной волны и наложить на них свое видение.

Когда он выпустил заклинание, пламя озарило его поле зрения, когда оно перелетело через стену и ряд гномов. Образовался огненный смерч, что врезался во множество пауков и вновь распространил пламя. Как раз в тот момент, когда предыдущие языки пламени почти потухли.

Этот взрыв нанес гораздо больше повреждений: комбинация усиленных огненных рун с рунами конденсации сработала именно так, как надеялся Элдриан. Он уменьшил распространение пламени по сравнению с тем, что могло бы быть, но урон увеличился вдвое, почти одним

выстрелом уничтожая всех пауков, которых он коснулся, при этом охватывая большую, чем прежде, площадь.

Безусловно, его метод применения всё ещё был весьма примитивным и грубым, с использованием рун усиления в качестве клея — соединяя все руны и позволяя своему взгляду проецироваться на них, как на единое заклинание, а не пять различных рун. Независимо от этого, сработало.

Последующий огненный урон не нанёс большого вреда, но теперь, после второго удара, большинство грабителей не смогли выжить. Хотя никто не обратился в пепел, Эльдриану было приятно, что всё получилось так хорошо.

Прочное доказательство концепции и хорошая демонстрация, что это действительно гораздо более стабильная, модульная и простая в использовании система применения заклинаний.

Улыбаясь успеху, он наблюдал, как гномы начали расправляться с остальными пауками.

«Это действительно намного проще, чем любой другой метод применения заклинаний», — заметил Эльдриан, глядя на полученный им опыт, приятный бонус, но не о чём рассказывать дома.

Всего 57 миллионов опыта всего с чуть менее 200 убийств. Это помогло бы ему просто поддерживать свой ежедневный опыт для своего интерфейса и особенно для своей карты. Недостаточно, чтобы помочь ему достичь следующего уровня.

«Выравнивание в будущем будет настоящей проблемой», — пробормотал Эльдриан, глядя на самую высокую награду, которую он получил от одного врага. Жнец 39-го уровня, дающий всего 5,3 миллиона опыта.

Учитывая, что ему нужно было больше миллиарда, это будет настоящим испытанием. Конечно, он был 41-го уровня, что было действительно высоким уровнем. Он был более высокого уровня, чем большинство аборигенов, и только люди выше 7-го уровня были примерно его уровня.

Миновав историю с опытом и уровнем и вернувшись к руническому наложению, Эльдриан продолжил: «Это должно быть частью изменения, нет никакого способа, чтобы такая мощная магическая система никогда не была обнаружена. И учитывая, что я думаю, что Итирея использовала что-то подобное, у нее, должно быть, были какие-то действительно большие препятствия, которые нужно было преодолеть. Иначе это распространилось бы по всему миру».

Обдумав свои ощущения, он понял, что так было действительно намного проще. Конечно, он должен был правильно начертать руны, в то же время вводя в них ману. Это было немного сложно, но по сравнению даже с модулями заклинаний 4-го уровня. Это было гораздо проще.

Вместо того чтобы безупречно представлять более 50 узлов и все пути, соединяющие модуль заклинания, он мог сосредоточиться на одной руне и закончить её, прежде чем переходить к следующей.

Конечно, должно быть ограничение на количество рун, которые он мог соединить для совместной работы, Эльдриан подозревал, что это будет зависеть от способностей человека.

И по сравнению с динамическим кастованием (на уровне, на котором находится Эльдриан), когда ему приходилось безупречно представлять, что он хочет, чтобы произошло, а затем

контролировать свою ману для получения результатов. Это требовало лишь наброска того, что он хотел.

Эльдриану было известно, что для истинного динамического каста тоже требуется лишь набросок, однако он понятия не имел, как достичь такого уровня. Пару раз ему удалось сотворить заклинание именно так. Но он не мог повторить те случаи, как правило, это происходило случайно или в моменты отчаяния.

С этой точки зрения, рунный метод каста был на самом деле более похож на заклинания без уровня, чем на динамический каст, но в этом случае ему не требовалось постоянно контролировать ману и на него не ложилась тяжесть переполнявших разум эмоций.

Руны сохраняли ману стабильной, и до тех пор, пока он не выпускал их из разума — то есть не отвлекался — они оставались стабильными.

Один недостаток заключался в том, что после высвобождения заклинания он терял контроль. Эльдриан подозревал, что сможет частично вернуть контроль или даже полностью удерживать ману в узде. Но если учесть, какое количество маны он использовал, то он понимал, что не сможет контролировать ее всю.

Это, конечно, означало, что в этом была доля риска, но у Эльдриана с этим связан и другой мыслью.

'Ты думаешь, мы можем создать отсроченные заклинания?'

'Учитывая, что руны будут оставаться активными до тех пор, пока мы их помним, это должно быть возможно. Однако мы ещё не проверили, как долго руна может оставаться в таком состоянии. Учитывая количество маны, которое мы в них вложили, я полагаю, они находятся под высоким давлением.'

'Верно, и это делает тот факт, что нам не нужно чрезмерно сосредотачиваться, чтобы поддерживать их стабильность, странным, крайне странным.'

'Так и есть... Однако руны созданы для того, чтобы фокусировать ману для максимальной эффективности. Мы можем только предположить, что они сконструированы таким образом, чтобы быть стабильными.'

Элдриан кивнул: 'Действительно, и в отличие от заклинаний, с которыми очень трудно экспериментировать и точно настраивать вариации. Руны — это то, с чем могут экспериментировать все рунные кузнецы. Здесь нет опасности необходимости вхождения в магическую бездну.

'Конечно, они могут взорваться вам в лицо, но по сравнению с тем, что они взорвутся в вашем сознании. Это всё равно значительно безопаснее.'

Улыбаясь образу, двое поняли, что им предстоит множество проверок и экспериментов в скором будущем.

П.А.: Спасибо всем, кто продолжает читать и поддерживать эту историю на Webnovel.