

Прошёл месяц с тех пор, как я поселился у вампиров. К чести их лидера, слово своё он сдержал и постоянно снабжал меня книгами по магии, а Орбен периодически подкидывал остальную научную литературу из своей скромной библиотеки. Скромной её назвать можно, только, в сравнении с какой-нибудь захудалой сельской библиотекой, количество книг Орбена тянуло на городскую как минимум. Вопрос только, где всё это хранится? Либо эта пещера — лишь прикрытие, и по факту здесь выдолблен целый дворец, либо в этом мире существуют пространственные артефакты типа моего инвентаря.

Возвращаясь к магии, ситуация очень странная. Я не могу изучать неизвестные мне заклинания. То есть, не всё так плохо — заклинания, что были в игре, изучаются буквально взглядом. Просто поместив книгу в инвентарь, я сосредотачиваюсь на книге и нажимаю виртуальную кнопку «Изучить». И всё, заклинание изучено. Но вот неизвестные с точки зрения игры заклинания типа «Земляной шип», превращения воды в вино, создание иллюзорного предмета или совсем уж простого заклинания школы восстановления — «отращивание волос» — мне не даётся. И это при том, что, согласно системе, я неебать какой легендарный мастер. Мне удалось прокачать оставшиеся школы магии на сотню, а именно — школы иллюзии и изменения, разрушение осталось на том же уровне. Почему? Да где и на ком его практиковать? Я, конечно, могу снова пытаться себя, но это нарушит мою маскировку запахом мяса и явными спецэффектами от применения. В клетке же магию использовать нельзя. Ага, как же. Я не такой, как все. А как спрашивается я прокачал остальные школы? Касательно школы магии изменения, мне попался в руки том заклинания «Телекинез». Изучив его, я взял ложку, и, спрятав её под одеждой, с помощью этого заклинания перемещал её. Чем больше вес предмета, тем больше магии затрачивалось и тем быстрее шла прокачка. Но с моим запасом маны я за раз прокачал изменение до ста. С иллюзией было на много проще, получив том заклинания «обнаружение смерти», я без проблем постоянно активировал его. Однажды я был так увлечен этим процессом, размахивая руками и активируя заклинание, что не заметил наблюдавшего за мной вампира.

— Это бесполезно, здесь не работает магия, — сказал Эдвард.

— Да, что вы говорите ваше высочество? А то меня не предупредили! — нагло заявил я, призвав мечи. — Магия для меня в новинку, и попытки её изучить, отрабатывая хотя бы движения, хоть как-то скрашивают однообразные дни. Быть может, насчет шлюх вы передумали?

Вампир ничего не ответил и просто ушёл. Так я и проводил свои дни. Я вложил все свободные очки навыков в каждую ветвь развития. Все навыки из всех школ магии были прокачаны, кроме, разумеется, разрушения. Если верить описанию навыков, то все мои заклинания стали сильнее, чего проверить я не мог, кроме разве что нескольких моментов. «Бесшумные заклинания»

«Заклинания любой школы магии теперь произносятся бесшумно»

Я проверил, теперь, призыв оружия не сопровождается ни какими звуками и спецэффектами, просто появляются в руке и всё. В школе магии «Изменение» достойным я считаю следующие прокаченные способности:

«Сопротивление магии»

Повышает сопротивление магии на 30% «Атронах»

С шансом в 30% вы полностью поглощаете урон от любых заклинаний, попавших в вас, и восстанавливаете себе ману в количестве, зависящем от уровня прокачки школы магии и силы вражеского заклинания.

Очень вкусные способности, которые делают мою теоретическую неубиваемость на тридцать процентов выше, если это касается магии и не только, нужно пояснить. В игре к магическим эффектам относят так же и яды. То есть, сейчас я имею на тридцать процентов больше сопротивления к ядам, чем раньше. С сопротивлением к холоду ещё интереснее. Я даже не удержался и проверил, благо самое слабое заклинание холода я изучил из полученных книг. Называется оно «Обморожение» и наносит восемь единиц урона холодом. Так вот, я как норд имею пятидесятипроцентное сопротивление этой стихии, что значит, я наносил себе четыре из восьми единицы урона. Получив способность «Сопротивление магии» урон снизился, грубо говоря до трёх единиц. Но нужно пояснить, что эта способность снижает тридцать процентов урона после моей расовой сопротивляемости. Обратившись к математике, получим следующее. Есть восемь единиц урона от магии холода, он снижается на половину от расовой способности, далее этот урон снижается ещё на тридцать процентов от оставшегося, и я получаю те самые три единицы урона из восьми. То есть, сопротивляемости не складываются, а работают по очереди, снижая урон. Если бы урон снижался от общего модификатора, а это восемьдесят процентов, то получал бы я две единицы урона, а не три. Казалось бы, вообще немного, но если взять значения урона повыше, там уже будет существенная разница. Но имеем, что имеем, грех жаловаться.

Я размышлял над природой этих навыков и пришёл к выводу, что это что-то по типу врожденных талантов или нарабатываемых навыков в процессе жизни. Взять ту же магию, здесь всё просто — по мере обучения определённой школе магии, ты становишься более искусным и, соответственно, можешь тратить на заклинания меньше маны и наносить больше урона. Казалось бы, бред — при одних и тех же затратах энергии на заклинание наносить больше урона и тратить меньше магии двум разным магам. Но ведь есть такой момент, который называется контроль магии, это я вычитал из принесенных книг. В чём фишка? Очень просто, ученик и мастер одно и тоже заклинание применяют с разным КПД. Ученик из-за нехватки опыта потратит больше магии на применение, фактически выкидывая ману на ветер, мастер же использует заклинание максимально эффективно, потому что знает, что и как. Те же самые ускоренное восстановление магии и сопротивление магии — это естественный процесс развития мага, причем любого. Только у меня этот талант скрыт в отдельной ветке магии, может не с такими значениями как у меня, но всё же. А способность «Атронах», я полагаю, это уже что вроде мутации ауры или тела мага, который долгое время принимал на себя все возможные заклинания, от чего эта способность и развилась.

Но это всё можно описать одним предложением «Это магия, Гарри!». А что насчёт воинов? С навыками ношения брони не родишься, это сто процентов нарабатываемый навык, который развивается всю жизнь. Портянки правильно намотать, меч крепко и удобно повесить на пояс и так далее. Кстати, а каков путь воинов в этом мире? Неужели физическое развитие людей в этом мире ограничено так же, как и в моём? Я размышлял над этим, когда читал книгу по развитию солдат. Оказывается, не всё так плохо. Если маги, развивают свой резерв и силу заклинаний, то воины развивают силу, выносливость и прочность тела. Для опытного воина вполне естественно иметь сопротивление к заклинаниям, так же, как и у мага. Это всё магия, которой пропитан этот мир! Она есть во всём, буквально. Воин, тренируя выносливость, подбираясь к пределу возможностей тела, неосознанно использует это самую магию для укрепления самого себя, тем самым понемногу пропитывая своё тело магией, становясь сильнее, быстрее и прочнее. Иначе как объяснить древних нордских воинов, которые валили

направо и налево драконов? Мало использовать Ту`ум, чтобы сбить дракона с неба. Чешуя дракона — это не шкура медведя, это полноценная, мощная, тяжёлая броня, которая прочнее любых металлов. Даже имея оружие, способное пробить его чешую, нужно иметь так же силу, чтобы это самое оружие засадить в этот танк с крыльями. В моём мире часто говорилось про то, что кузнецы могут слышать и чувствовать металл, в этом же мире это буквально так и есть, ведь как можно обработать местный аналог титана — эбонит, без специального оборудования? Только опыт предыдущих мастеров и умение слушать материал, с которым работаешь, и чувствовать: «Вот сейчас добавить морозной соли, а тут огненной». Алхимия сюда же. Воры и убийцы вообще способны слиться с тенью или стать незаметными в толпе, не только благодаря навыкам маскировки, но и буквально желанием и волей, вкладываемыми в моменты маскировки. За многие годы практики скрытность и незаметность становятся их стихией. Самый невероятный навык школы скрытности тому подтверждение:

«Воин тени»

Присев, вы на мгновение останавливаете бой, а противники на расстоянии теряют вас из виду.

Серьёзно? Присел и тебя на мгновение потеряли из виду без всяких заклинаний? Магия и точка, иначе быть не может.

Знание этого всё равно не даёт мне понимания, почему я не могу изучить ни одного заклинания, которых не было в игре. Я ограничен системой? Это самое вероятное. Согласно учебникам по магии, я должен чувствовать свою ману, её запас и скорость восполнения. Но я этого не чувствую, даже заклинание в руках использую больше интуитивно, но при этом не могу изменить его силу или длительность, поток огня не в счёт: пока ты сконцентрирован на нём и пока есть мана, заклинание работает. Но остальные заклинания... Я пытался изменить скорость перемещения ложки под одеждой, а она ни в какую, левитирует себе с определённой скоростью и хоть ты лопни! Обнаружение смерти — та же байда. Хочу увеличить время использования или диапазон обнаружения? Хрен там, вот чувствуешь нежить в радиусе примерно пятидесяти метров сто двадцать секунд, а дальше: «Извините, куда деваться?» — кастуй заново.

Система дала всего один сбой, не правильно просчитала очки за уровень. Это просто баг, перенесенный из игры, или она реально начинает сбивать со временем? Можно ли этот процесс ускорить? И надо ли? Пока ясно, что ничего не ясно.

Что касается моей жизни у вампиров, то тут всё однообразно: каждый день они приносят мне стеклянный кинжал, и буквально ведро для крови. Я разрезаю кисть и нацеживаю кровь, прямо в ведро! В первый же «приём» мы пришли к тому что кинжал это не эффективно, рана заживает за несколько секунд и я предложил, что нужно воспользоваться тонкой трубкой для сбора крови. Это помогло, но протыкать приходится артерии на шее, там откуда кровь должна хлестать как из фонтана. Не хлещет, но идёт быстрее. Приходится протыкать по несколько раз, ибо через минуту кровь останавливается. Я вообще поражен тому, откуда во мне столько крови, ведь ведёрко литров на десять-пятнадцать. Можно списать на огромную регенерацию, но откуда берется строительный материал для новых кровяных клеток? Эта система — воистину безумная штука. Шеогорат? Он шутики шутит? И сейчас следит за мной, угорая, попивая сыр и закусывая кусочками вина? Надеюсь, что нет, или хотя бы это кто-то поадекватнее.

— Хе-хе-хе, игрушка что-то начинает понимать? — прозвучал голос в голове.

— Что? Кто здесь? — я осмотрелся по сторонам, активируя поиск жизни, а затем поиск смерти, но никого не увидел, — Надеюсь, показалось. — пробормотал я. — Может, это галлюцинации? Я всё-таки не спал уже месяца два, телу хорошо, а мозг не привык. Нет, Андрей не вернется, его эмоциональность убьёт меня.

— Умереть, да, это ответ на твои вопросы, — снова этот голос!

— Где ты? И что ты хочешь от меня? — крикнул я в пустоту.

— Ещё рано, Шез... — он прервался, — Время пробуждения ещё не пришло, хе-хе-хе. А может, пришло?

— С кем ты говоришь? — спросил Орбен.

— Орбен, ты шутики и сыр любишь? — Спросил я. Тот, внимательно осмотрев меня, сказал.

— Тебе нужен сон, Девясил, твои ежедневные медитации, видимо, полноценно не заменяют сон. Не беспокойся, мы не тронем тебя, твоя бдительность похвальна, но даже вампиры иногда спят. И нет, я не люблю шутики и сыр.

— Спасибо за совет Орбен, был бы даже польщён, если бы не был вашей дойной коровой — решил симитировать раздражение я.

— Да, да и каждый день одно и то же, — блин, надо придумать что ещё, — Чего тебе не хватает?

— Это не важно, я пока разбираюсь в себе, пытаюсь вспомнить себя, и ты своими ежедневными визитами вежливости мне в этом не помогаешь.

— Ты меняешься Девясил, становишься похожим на нас. Не телом, но разумом... — но я прервал его.

— И что ты хочешь? На прогулку меня вывести? Сильно сомневаюсь, что вы на такое решитесь, — всё так же отыгрывал раздражение я. Вампир замолк, ещё раз посмотрев на меня, развернулся и ушёл.

— Что-то ты темнишь, некрофил-самоучка, — сказал я через минуту после того как он ушёл.

— Я не люблю играть в игры, а игры, в которых не знаю правил — тем более.