

За время, проведенное у шамана, Клэйн изучил еще два заклинания, выбрав те, что определенно понадобятся ему в будущем, с учетом планов. Это были Каменная Стена и Щит Маны, поскольку в будущем, когда основное тело покинет этот мир, ему придется как-то выживать, а для этого нужна защитная магия.

#### Заклинание Каменная Стена (Уровень 1)

Использует силу духа, заключившего с вами контракт, связанную затраченной маной для того, чтобы возвести стену из камня. При активации с панели создает стену прямо перед заклинателем. С ростом уровня повышаются прочность стены и затраты маны.

Длительность при активации с панели: 1 минута.

Перезарядка при активации с панели: 5 секунд.

Затраты на активацию составляют: 190 единиц маны.

Требует Интеллект 31 для активации с панели.

#### Заклинание Щит Маны (Уровень 1)

Использует силу духа, заключившего с вами контракт, связанную затраченной маной для того, чтобы окружить мага прозрачным барьером, принимающим на себя ущерб вместо здоровья мага за счет расхода маны. Пока активно, не позволяет использовать против мага физические эффекты. Не действует на эффекты, подобные "Ядовитому Облаку". С ростом уровня, коэффициент преобразования урона в ману становится лучше.

Длительность при активации с панели: Неограниченная.

Перезарядка при активации с панели: Отсутствует.

Затраты на первоначальную активацию составляют: 25 единиц маны.

Потребляет 2 единицы маны на компенсацию 1 единицы урона.

Требует Интеллект 20 для активации с панели.

Теперь у мальчика были хоть какие-то инструменты для самозащиты. Осталось научиться использовать их без панели. Найдя уединенное место, он уселся в медитативную позу и активировал Каменную стену... Понадобилась половина дня, чтобы разобраться в том, как

работает это заклинание. Принцип Каменной Стены разительно отличался от того, как работало заклятье-зажигалка и созданный на его основе Всплеск. По сути, мальчик заметил, что заклинание зачерпывало частичку энергии его основного тела, что поразило молодого чародея. После бесчисленных попыток и массы потраченного на восстановление времени, он лишь с огромным трудом научился самостоятельно контролировать процесс. Передавая из основной сущности частицу энергии по каналу, связывающему реальное и воплощенное тело, затем он с помощью маны из этого мира придавал ей форму. Поначалу, стены выходили нестабильными или странно-мягкими, но постепенно он научился создавать преграды из камня вручную. Само по себе это было любопытным, однако, куда важнее оказался принцип, лежащий за такой магией. Возможно, если ему доведется создать новых ходячий мертвецов, то можно будет попытаться имитировать процесс для передачи через них заклинаний. Это стоило обдумать.

Дальше он так же изучил Духовную Чистоту и Щит Маны. Работая с символами, формирующими энергию, полученную от "духа", Клэйн решил исправить главный недостаток Щита Маны. Формируя заклинание, он принялся пытаться встроить в заклинание формирующие символы из Духовной Чистоты. Поначалу получались какие-то нефункциональные уродцы, на юный экспериментатор не унывал. В конце концов, ему все же удалось создать примерно то, что нужно.

#### Заклинание Щит Чистого Духа (Самоосвоение) (Уровень 1)

"Использует силу духа, заключившего с вами контракт, связанную затраченной маной для того, чтобы окружить вас прозрачным барьером, принимающим на себя ущерб вместо здоровья мага за счет расхода маны. Пока активно, не позволяет использовать против мага физические эффекты. Фильтрует воздух, удаляя из него болезнетворные тела и паразитов. С ростом уровня, коэффициент преобразования урона в ману становится лучше.

Длительность при активации с панели: Неограниченная.

Перезарядка при активации с панели: Отсутствует.

Затраты на первоначальную активацию составляют: 60 единиц маны.

Потребляет 2 единицы маны на компенсацию 1 единицы урона (кроме органического и ядовитого).

Потребляет 4 единицы маны на компенсацию 1 единицы биологического или ядовитого урона.

Требует Интеллект 70(53) для активации с панели."

В добавок, мальчик получил забавное достижение, показавшееся, впрочем, изрядно бесполезным для него:

Получено достижение: "Свободный Маг"

"Вы создаете свои собственные заклинания, меняя, объединяя и совершенствуя уже имеющиеся. Лишь единицы, обладающие стойким разумом, развитым воображением и изрядной интуицией способны на это. Теперь требования характеристик для использования самодельных заклинаний для вас снижены на 25%"

Таким образом, Клэйн решил, что он готов к походу в Закатные Шахты. Конечно, можно было получить у шамана еще немало заклинаний, но юный маг решил, что ему будет сложно перестроить свою боевую тактику так быстро. Потому, надо было сначала привыкнуть к уже полученным заклинаниям.

Помедитировав и восстановив после работы с заклинаниями энергию, мальчик покинул Крепость риклан и направился к точке на карте, где располагались закатные шахты. На пути ему не встретилось ни одного врага, что уже несколько удивило мальчика, но дальнейшие события были еще страннее. Когда он приблизился к месту назначения, то заметил, что лес наполнила полная тишина и лишь ветер слегка шуршал листьями, нарушая безмолвие. Клэйну даже показалось, что воздух вокруг стал каким-то странным, будто бы, слегка обжигающим, но не горячим, а, скорее, едким. Тем не менее, система не показывала никаких уведомлений и здоровье, будто бы, не уменьшалось, хотя жжение постепенно усиливалось. На всякий случай, юный маг включил Щит Чистого Духа, что привело к достаточно загадочному результату. Щит не расходовал ману и боевой журнал не указывал на поглощение урона, но возникло странное ощущение давления... На частицу энергии, посланную основным телом. Будто, она что-то сдерживала.

Обеспокоенный странными событиями, он перенаправил больше энергии основного тела, укрепляя частицу внутри заклинания. В некоторый момент это помогло и давление почти исчезло. Став еще более настороженным, мальчик продолжал идти к метке задания. Наконец-то, он увидел небольшое поселение из десятка домов на фоне невысокой горы, до этого скрывавшейся за плотной завесой из древесных крон. Через поселение шла тропа, ведущая ко входу в пещеру. В основном мире, там тоже располагалась пещера, как ни странно, но не в горе, а в странном сером и бесформенном холме.

Остановившись обоими телами, Клэйн с сомнением уставился на этот холм. Что-то в нем было... Не так. Тем не менее, он направил второе тело внутрь горы, решив все же проверить, что с этим местом. Зайдя в пещеры, мальчик принялся шагать по шурфу, пробитому под углом вниз, в то время, как его основное тело, войдя в холм, обнаружило, что там тоже имеется туннель. Но тут он выглядел не обработанным, с подпирающими балками и ровным дном, а, будто бы проплавленным, впрочем, будучи весьма близким по направлению и форме с туннелем в магическом мире. Это увеличило сомнения мальчика. Кроме того, сила давления на посланную основным телом энергию тоже увеличилась и ему пришлось направить еще. Постепенно, погружаясь в мертвые и пустые шахты все глубже, он начал испытывать некий иррациональный страх. Ему казалось, будто что-то... Наблюдает за ним. Наконец-то, он достиг конца шахты в магическом мире. Однако, в основной реальности туннель продолжался. Удивившись этому, мальчик принялся осматривать боковые ответвления в шахте. Ведь куда-то же шахтеры пропали? А значит, это не может быть концом пути.

После нескольких часов поисков (шахты оказались весьма разветвленными), он нашел в конце одного из ответвлений пролом, ведущий в какую-то естественную пещеру. Спустившись туда, он принялся изучать пещеру и вскоре нашел в ней проход, ведущий под углом вглубь. Это была разветвленная сеть пещер и туннелей. На стенах рос мох, кое где попадались грибы, но никаких животных. Собирая в пути все интересное или подходящее под условия задания знахаря, юный маг направлялся к месту, где находилось его основное тело. Благодаря обилию пещер, трещин и проходов, он вскоре достиг нужного места и продолжил погружение, следуя за основным телом.

В какой-то момент, он заметил, что картинка в глазах второго тела будто посыпана белыми точками и дрожит, а кнопки системы мигают, то появляясь, то исчезая. Основное же тело не наблюдало ничего странного. Решив пока оставить свое воплощение, основное тело направилось дальше само. Через еще примерно половину часа, проплавленный туннель вдруг развернулся в огромную пещеру. Внезапно, мальчик обнаружил движение, к нему стремительно двигалась какая-то черная... Рука? Хлыст? Странное образование, похожее на толстый кнут из темного и блестящего вещества. Автоматически совершив пространственный прыжок, юный маг уклонился и в шоке уставился на кратер, оставленный в стене пещеры ударом загадочной штуки. Еще несколько черных кнутов попытались атаковать его, но Клэйн совершил новый пространственный прыжок, метнув огненный шар перед исчезновением по одному из бичей. Как ни странно, магия огня работала даже без воздуха, хотя зажечь ею что-либо не получалось.

Огненный шар растекся по поверхности враждебного орудия и испарил примерно четверть массы. Оставшаяся часть не атаковала мальчика вновь, а принялась бессмысленно лупить по стенам. Уклоняясь с помощью полета, он продолжал метать огненные шары, пока не сжег все черные бичи. Сражение оказалось не очень сложным, поскольку его... противники... чем бы они ни были, действовали без какой-либо стратегии или командной работы. Единственной сложностью было то, что бой изрядно истощил его энергию, поскольку Клэйн еще не вернулся на второй ранг после создания ходячего мертвеца. Потому, вернувшись в туннель, он приземлился и принялся восстанавливать силы перед продолжением исследования, одновременно перенеся основной контроль на второе тело.

<http://tl.rulate.ru/book/58749/1592774>