

Попав в трясины, вы не должны упорно бороться. От этого вы утоните только быстрее. Но даже в спокойном и расслабленном состоянии вы так же будете тонуть, только медленно. Выбраться возможно только при посторонней помощи или наличии точки опоры, до которой можно дотянуться и вытащить себя.

К сожалению, Лин Йену помогать никто не собирался. Когда он прекратил яростно сопротивляться, то погрузился в болото уже по самый пояс. Трясина была такой плотной, что ноги внутри неё не могли даже двигаться.

Хоть Король Гоблинов до смерти боялся Лин Йена, когда он увидел, что этот свирепый монстр застрял в его ловушке, страх сменился безграничным злорадством.

Страх порождает ненависть. Подобные гоблинам расы обладают врождённой злобой. Им не чужд страх, но они всегда его преодолевают и превращают в нечто большее.

По этой причине гоблины веками нападали на человеческую расу. В их жилах давно течёт ненависть к людям, которых они всегда боялись. За долгие годы борьбы они глубоко усвоили одну единственную истину: если в руки попал нож, ударь им человека. Нельзя было давать им никакого шанса, иначе уже они ни за что их не пощадят.

Король Гоблинов подобрал несколько больших камней и бросил их в сторону Лин Йена. Обездвиженный, он был отличной живой мишенью, хотя он и старался отбивать камни. В конце концов, когда он уже не мог сопротивляться, последний камень угодил ему в голову.

Лин Йен окончательно погрузился в болото.

— Ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха! Сдохни, тварь!

Глядя, как Лин Йен утонул в его трясине, Король Гоблинов весело рассмеялся. Он был очень горд собой за такую победу. Тем не менее, он поспешил ретироваться подальше отсюда. Скоро эффект Болотного Заклинания спадёт, и земля снова станет нормальной. Если это существо действительно демон, ему хватит сил, чтобы выбраться оттуда. Король не мог так рисковать.

На дне болота Лин Йен оставался спокоен. Ему не нужно было дышать, поэтому его жизни ничего не угрожало. Вот если бы он погрузился на дно моря с большим давлением, тогда причины для беспокойства были бы уже более вескими.

Он просто застрял в болоте, в котором ему было тяжело передвигаться, а когда эффект заклинания спал, он почувствовал себя замурованным в твёрдой земле. Чувство скованности было немного некомфортным, но Лин Йен всё равно не чувствовал беспокойства. Напротив, похороненный в земле, он ощущал что-то вроде полного спокойствия и умиротворения.

Как бы правильнее описать это чувство? Наверное, полной защищённостью.

Возможно это проистекало из его прошлой жизни. Народ Китая был очень искушён в этом вопросе. Возможно это закрепилось у него на генетическом уровне. *

* В оригинале речь шла про зов крови, но ведь мы знаем, что у гг нет крови, йо-хо-хо-хо.

Лин Йен был умным ребёнком. Хоть он и стал зомби и потерял много воспоминаний о человеческой жизни, его интеллект никуда не исчез, а его способности к пониманию и ассоциации стали только сильнее.

Это помогало ему с эмпатией и тактическим мышлением. Одних только фрагментов воспоминаний ему хватало на вдохновение для создания новых боевых приёмов, на которые способно его тело. Это можно было назвать боевой смекалкой.

Ум умом, но на этот раз Лин Йен ошибался. Это состояние не имело ничего общего с безопасностью. Если точнее, всему виной была пульсация Земли, из-за которой, его сродство с элементом выросло в разы. Это было не больше, чем пребывание в родной стихии.

В этом мире многие могли практиковать магию, но не каждый мог стать настоящим волшебником.

На самом деле волшебниками могли стать лишь десять процентов всех людей. И то, это был лишь шанс, а не абсолютная предрасположенность.

Для того, чтобы стать волшебником, нужен был талант, который зиждется на двух фундаментах.

Первый — Интеллект или Сила Разума. У обычных людей этот показатель не превышает десяти, тогда как для становления магом минимальный порог был пятьдесят. *

*Не совсем понятно в чём это измеряется. Похоже в этом мире всё же присутствуют РПГ-элементы, намёки на это были и раньше. Пока не ясно на каком уровне. То ли как в Коносубе, где авантюристы прокачиваются через анкету своей гильдии, то ли как в Убийце Гоблинов, где для персонажей всё это присутствует на уровне инстинктов, а на деле пишется богами-игроками настолки. На сколько мне известно, в таких играх статистика или характеристики задаются при создании персонажа и зависят от того, как выпадут кубики на каждую характеристику, плюс ограничения расы или класса. Те, кто 90% времени в игре Baldur's Gate провёл в окне создания персонажа, пытаясь выбить как можно больше очков параметров, поймут о чём я. Изменить их во время прокачки не получится, разве что они увеличиваются при ношении особого снаряжения или при прочтении редких книг.

Пятьдесят очков Интеллекта означали лишь достижение минимальных требований. Маги уровня магистра обычно дают таким совет не тратить время и стать рыцарем, лучником или выбрать другой класс, где можно сочетать немного магии. Там у них будет больше перспектив. Возможно поэтому та же Милан смогла стать рыцарем-целителем.

Причина проста и жестока. Минимального порога хватало для использования магии, но среди волшебников эти люди так и останутся в самом низу их иерархической пирамиды и просто бесполезно потратят годы жизни. Для возможности достичь ранга Магистра необходимо было иметь хотя бы сотню очков Силы Разума. Если их меньше, то лучше избрать для себя другой путь, если ты желаешь высших достижений.

Конечно, о последнем необязательно беспокоиться, если вы просто хотите стать неплохим волшебником.

Всё ещё помните, что это лишь одна из составляющих? Вторым фундаментом было сродство с элементами.

Предрасположенность у всех разная. Одни люди любят вид и тепло от огня, но ненавидят воду, другие очень любили воду и плавали как рыба. Есть те, кто любит заниматься садоводством, другие наслаждались свежим воздухом и сильными ветрами.

Сродство с элементами проявляются по-разному. В первую очередь, волшебники должны были практиковать ту стихию, с которой у него наиболее крепкая связь.

По стандартам этого мира сродство с элементами делилось на несколько уровней: низкий, средний, высокий и наивысший.

Чтобы стать могущественным магом, близость со стихией должна быть хотя бы высокой.

Наивысшее родство приравнивалось к уровню гения. Хотя это встречается редко, в мире всё же живёт немало людей с таким показателем.

Свою сверхблизость к земному элементу Лин Йен получил благодаря своей способности чувствовать пульсации Земли. О такой способности многие люди могли только безнадежно мечтать.

Пока болотное заклинание полностью не испарилось, Лин Йен не мог в полной мере почувствовать своё родство с землёй. Теперь же он ощущал его в полной мере.

Из-за этого корневая система в теле Лин Йена пришла в движение. Она медленно проросла из его тела и вступила в тесный контакт с окружающей почвой, чтобы поглотить питательные вещества земли и прорваться наверх.

<http://tl.rulate.ru/book/59218/1639828>