

Глава 180: Ты волшебник, Мерлин

"Так что да, некоторые люди представляют, как вода течет через их тело, другие находят, что молния - лучшая альтернатива, это два из наиболее распространенных методов, но есть еще много других... И некоторые из них действительно странные". Волшебник сказал: "Но остальное зависит от тебя, я приду проверить тебя через несколько минут".

Затем волшебник бросил Мерлину волшебную сферу и подошел к другим игрокам, которые, казалось, все еще боролись.

'А для меня ответ - кровь'. подумал Мерлин, сжимая сферу, отчего в кристалле почти сразу же образовался голубой свет.

□Вы завершили квест "Ты - волшебник I.", посетите учителя магии, чтобы получить награду.□

Мерлин быстро встал и подошел к волшебнику, преподавателю магии, который выглядел довольно расстроенным из-за одного из учеников.

"Ты занимался этим последние двадцать минут, либо закончи задание, либо признай, что ты не годишься для этого, и уходи". Волшебник насмеялся над учеником, который выглядел так, словно собирался либо расплакаться, либо ударить волшебника по носу.

Мерлину было любопытно, что она выберет, и он подсознательно издал небольшой смешок под своим дыханием, когда заметил, как ученица сжала кулак.

Волшебник заметил, что Мерлин стоит неподалеку, похоже, смеясь над неудачей и борьбой своего ученика, поэтому он снова обратил свое внимание на Мерлина.

"Что ты делаешь? Ты уже сдаешься?" Он спросил: "Если нет, то тебе следует сосредоточиться на достижении собственных результатов, а не просто наблюдать за другими..."

Хрустальная сфера Мерлина внезапно засветилась ярко-синим светом, что сразу же заставило волшебника замолчать.

"Я здесь, чтобы получить следующее задание", - сказал Мерлин, передавая волшебнику магическую сферу.

Волшебник схватил сферу и засунул ее обратно в рукав, после чего прочистил горло.

"Хорошо, значит, вы прошли первое задание, - сказал волшебник, - теперь следующее, в котором вы должны продемонстрировать свою способность использовать магию. Для этого задания вы будете использовать посох или палочку, которые вы принесли с собой, чтобы уничтожить все эти цели".

Волшебник хлопнул в ладоши, что-то бормоча, и вдали внезапно появились шесть плавающих каменных мишеней, а также уведомление о задании, которое появилось перед Мерлином.

[Общий квест]

Ты - волшебник II.

Второй шаг для поступления в колледж волшебников - продемонстрировать свои способности к

базовой магии.

Необходимо поразить шесть плавающих мишеней с помощью магии на расстоянии. Уничтожать мишени необязательно, для доказательства своей компетентности будет достаточно сильного попадания. Успешно выполните задание, чтобы перейти к последнему заданию.

Поразите все шесть целей с помощью магии.

Цели, пораженные магией: 0/6

- Награда: +1 Интеллект

"Хорошо, тогда я начну", - сказал Мерлин, принимая задание.

Он осмотрел посох, который держал в руке, и перед ним появилось информационное окно.

[Посох гоблинского гексера. (Необычный)].

Шершавый деревянный посох, который, кажется, гниет на кончике.

- Настроенное заклинание: ☐ Коррозионный болт ☐.

- Время перезарядки: 10 секунд.

- Затраты маны: 12

- Требуемый уровень: 7

Затем он проверил настроенное заклинание, вызвав появление другого информационного окна.

☐Коррозийный болт☐

Направляя магическую силу в этот посох, вы можете выпустить черный болт энергии, который разъедает неживой материал и заставляет живой материал разлагаться.

- Выпускает болт энергии, наносящий 20 едкого урона, урон удваивается для неживых материалов, брони и конструкций.

- Затраты маны: 12

- Время перезарядки: 10 секунд.

Мерлин направил острие гниющего деревянного посоха на одну из плавающих вдалеке целей. Он представил, как его кровь вливается в посох, как его жизненная сила собирается на конце

посоха.

На кончике посоха начали образовываться маленькие черные искры, которые увеличивались в размерах, пока вдруг не вырвались наружу в виде одного черного энергетического болта. Болт пронзил воздух и столкнулся с первой целью.

Мерлин смотрел, как большая часть каменной мишени разьедается и рассыпается, а то небольшое, что от нее осталось, падает на землю.

□Цели, пораженные магией: 1/6□

"Первая попытка... И не менее темной магией", - пробормотал волшебник, - "Очень хорошо, продолжай".

Мерлин опустил посох и подождал, пока пройдет десять секунд, после чего прицелился в другую цель вдалеке и выпустил следующий болт.

□Цели, пораженные магией: 2/6□

Мерлин выпустил еще один болт после того, как закончилась пауза, а затем снова продолжил, пока не были уничтожены все шесть целей.

□Вы завершили квест "Ты - волшебник II.", посетите инструктора по магии, чтобы получить награды.□

"Все шесть за чуть больше минуты..." пробормотал про себя волшебник.

"И это повышает мой интеллект до 10", - подумал про себя Мерлин, опуская посох.

"Что дальше?" спросил он, повернувшись к волшебнику. При этом он заметил, что, похоже, привлек внимание всех остальных учеников.

Волшебник повернулся и начал кричать на других студентов с той же тирадой, что и на Мерлина вначале.

"Последнее испытание - дуэль волшебников. Вы будете противостоять студенту колледжа и будете оснащены соответствующим оборудованием для дуэли". Волшебник начал объяснять: "В этом последнем задании будут использоваться те же навыки, что и в двух предыдущих испытаниях".

Перед Мерлином появилось уведомление о задании.

[Общий квест]

Ты - волшебник III.

Последнее задание для поступления в колледж волшебников заключается в том, чтобы использовать оба навыка, которые были продемонстрированы в первых двух испытаниях, в симулированной боевой обстановке, а именно в дуэли волшебников.

Вы будете сражаться со студентом колледжа, ваша цель - продержаться на ринге определенное количество времени. Выбивание противника с ринга также приведет к победе, но не является

обязательным условием сдачи.

Вам будет выдано два предмета снаряжения для дуэли, использование любого другого снаряжения, способностей, заклинаний или нанесение физического урона приведет к дисквалификации. Вы можете повторять попытку столько раз, сколько захотите.

Выиграйте дуэль магов или оставайтесь на ринге в течение 2 минут.

- Награда: +2 Интеллект, 250 EXP, Классовая душа: Волшебник

"Звучит забавно, куда мне идти за этим?" спросил Мерлин, принимая квест.

"Это в соседней комнате", - ответил волшебник и щелкнул пальцами, отчего дверь на другой стороне комнаты распахнулась, открывая еще одну тренировочную комнату. "Иди туда, и другой инструктор найдет тебе соперника".

Мерлин кивнул и быстро прошел в дверь, где его взору предстала возвышенная платформа, с которой два волшебника пускали друг в друга энергетические болты, находясь в непосредственной близости.

Пол вокруг платформы, похоже, был мягким, а дальше располагались ряды скамеек, на которых сидели несколько студентов и наблюдали за происходящей дуэлью.

Когда он вошел в комнату, к нему подошел пожилой волшебник. Похоже, он был инструктором.

"А, наш следующий соперник прибыл как раз вовремя, давайте подготовим вас перед поединком..." Когда волшебник начал говорить с Мерлином, один из студентов, участвовавших в дуэли, полетел на мягкий пол. "... Конец."

Инструктор на мгновение уцепил себя за виски, а затем повернулся к сцене.

"Всем перерыв, нашему новому ученику нужно время, чтобы подготовиться". Инструктор крикнул всем в комнате, а затем повернулся к Мерлину: "Идите за мной".

Мерлина провели в комнату с оборудованием, полную шкафчиков.

"Пожалуйста, уберите свое оружие и другие предметы, у нас есть шкафчики, которыми вы можете воспользоваться, или..." Инструктор начал говорить, но Мерлин быстро закинул посох, кинжалы и плащ в инвентарь. "Это тоже подойдет, я полагаю".

Затем инструктор достал два предмета: перчатку со встроенным кристаллом и тонкую палочку, и протянул их Мерлину.

Мерлин осмотрел палочку, как только получил ее, вызвав появление информационного окна.

[Дуэльная палочка для начинающих. (Необычный)].

Гладкий тонкий металлический жезл с круглым голубым драгоценным камнем на конце, полезный для дружеских дуэлей волшебников благодаря затухающему эффекту и несмертельным настроенным заклинаниям.

- Настроенное заклинание: □ Силовой болт □.

- Время перезарядки: 3 секунды.

- Затраты маны: 4

Затем он проверил заклинание, вызвав появление другого информационного окна.

□ Силовой болт □

Направив магическую силу в эту палочку, вы можете выпустить болт чистой энергии, который прикладывает толкающую силу ко всему, с чем сталкивается.

- Выпускает ослабленный болт энергии, наносящий 1 урон от удара и применяющий слабую толкающую силу к цели.

- Затраты маны: 4

- Время перезарядки: 3 секунды.

Затем он взглянул на протянутую ему перчатку, осмотрел ее и прочитал появившееся информационное окно.

[Дуэльный щит новичка. (Необычный)].

Мягкая перчатка с небольшим магическим кристаллом, встроенным в ладонь. Направляя магическую силу в эту перчатку, вы вызываете тонкий щит из маны, который может помочь защититься от входящих магических снарядов или отклонить их.

Эта перчатка полезна для дружеских дуэлей волшебников, она помогает защититься от простых несмертельных заклинаний, но не очень эффективна против смертоносных атакующих заклинаний.

- Создает простой магический щит, который помогает защититься от дальних магических атак.

- Затраты маны: 3 маны в секунду.

'Ах да, эта штука - ловушка для новых волшебников'. подумал Мерлин, читая информационное окно. 'Конечно, она вызывает щит. Но он все равно примет на себя силу удара силового болта, если ты столкнешься с ним лоб в лоб, а затраты маны опасны'.

Мерлин быстро посчитал в уме и понял, что если он будет держать щит, не опуская его, то сможет продержаться его чуть больше полуминуты. Примерно четвертая часть того времени, которое ему требовалось. Но это без учета заклинаний, что резко сократило бы его ресурсы.

<http://tl.rulate.ru/book/66945/2057444>