

-----

Соран не спал практически всю ночь. Он изо всех сил старался проанализировать Невидимость и сконструировать модель заклинания в своём разуме. Может, это и самое трудное для изучения заклинание второго уровня, но оно ещё и самое полезное. Его можно использовать не только на себя, но и на других, благодаря чему оно крайне универсально.

«Невидимость (Заклинание 2 Ур.): при использовании Невидимости цель визуально исчезает. Существа с врождёнными способностями к зрению через Невидимость, а также те, кто может вызвать заклинание Видеть Невидимых, эффекту не подвержены. Невидимость скрывает цель только визуально, звуки и физические свидетельства присутствия не скрываются. Пока заклинание активно, любой подбираемый предмет также скрывается. Предмет становится видимым, если его отпустить. Невидимость продержится до того момента, пока заклинание не закончится, или пока цель не атакует. К действию заклинания добавляется десять минут за каждое очко сотворения заклинаний, эффект можно сделать постоянным с помощью Постоянства.»

Соран теперь Волшебник пятого уровня, и с двадцатью единицами Интеллекта у него десять очков сотворения заклинания. Невидимость вызванная Сораном продержится сто минут. Это определённо не маленький промежуток времени, и если использовать её в правильный момент, особенно во время побега, она может оказаться крайне полезной. Более того, во время дороги в Атумнфол им могут встретиться множество опасных монстров или огромных орд монстров. В таком случае он может использовать Невидимость на Вивьен, пока сам будет разбираться с ситуацией. В дикой природе практически не встретить монстров способных видеть через Невидимость, так что путь будет значительно безопаснее, если он выучит его прежде, чем покинет Вайтран.

Разбойники часто используют зелья и свитки невидимости, чтобы достичь полного потенциала Скрытности, Удара В Спину, и Кражи. Будь то убийство или воровство у богатых, эти предметы очень полезны. В игре Сорану удалось сбежать из трупоб и стать приключенцем только потому, что ему повезло найти бутылку зелья невидимости.

Зелья невидимости хватает на один час, а стоит оно целых две сотни золотых диралов. Поскольку эти зелья довольно редкие, большинство разбойников использовали их только при устранении важных целей или при воровстве в районе знати. Одного часа достаточно, чтобы украсть целую гору предметов, и если повезёт, то за один заход можно наворовать на целую тысячу золотых диралов. Однако в основном они наведывались в дома низшей и средней знати, потому что в домах высшей знати слишком много различных устройств тревоги и ловушек. Однажды в игре вор сумел украсть древнюю вазу стоимостью пятьдесят тысяч золотых диралов, так его искали во всём Южном Княжестве ещё очень долго.

Соран не чурался воровства; по факту, он и в этой жизни уже немало наворовал. Если необходимо, он без колебаний украдёт что-нибудь у знати. Это было второй причиной так усердно учить Невидимость. Спустя пару дней он запомнил около шестидесяти процентов заклинания. У него сто пятнадцать очков Литературы, а вместе с высоким Интеллектом скорость значительно возрастает. Если он не ошибался, то ему нужно ещё дня два завершение заклинания. Затем он заполнит два слота заклинаний второго уровня Невидимостью, благодаря чему получит больше трёх часов действия заклинания, чего предостаточно для...

многих вещей.

У Сорана сейчас шесть слотов заклинаний нулевого уровня, четыре слота первого уровня, включая бонусный от Кольца Волшебства, два слота второго уровня, и один третьего, итого тринадцать.

У волшебников низкого ранга мало слотов в Магической Сети, поэтому арсенал большинства значительно ограничен. Интеллект влияет на силу заклинаний, скорость вызова заклинания, время необходимое для реконструкции заклинания, а также максимальный доступный уровень заклинания. Магическая Сеть контролирует количество слотов заклинаний, доступное обычным людям, и только после её разрушения можно будет показать настоящие таланты. Без ограничений Магической Сети каждый сможет использовать больше заклинаний, а сами заклинания станут могущественнее, чем когда-либо.

Потому что Магическая Сеть отнимает половину магической силы.

Большая часть этой энергии уходит на поддержание сети, в то время как остальная поглощается Богиней Магии, с помощью чего она становится сильнее.

Пока Магическая Сеть существует, Богиня Магии раздаёт слоты заклинаний как пожелает. Если она желала дать кому-то больше сил, то просто увеличивала количество доступных слотов, но в то же время могла сделать и обратное. Именно поэтому во Времена Трудностей её атаковали практически все, даже Легендарные волшебники пытались победить её и уничтожить Магическую Сеть, ограничивающую их способности. Но цена за это оказалась большой; многие волшебники навсегда потеряли возможность использовать заклинания.

Но сейчас, конечно, никто даже не знал, что Богиня Магии создала и управляет Магической Сетью, поэтому волшебники полагались на магические предметы для увеличения количества слотов заклинаний.

Соран умылся, после чего отправился тренировать Стиль Белого Ворона. Пока увеличивался уровень, увеличивалась и энергия его тела, благодаря чему он мог пропускать сон в течение нескольких дней. Но прогресс изучения этого стиля был медленным, что, впрочем, вполне ожидаемо.

Сейчас у Сорана больше пяти тысяч Опыта За Убийства, чего достаточно на повышение уровня Разбойника или Волшебника, но пока он решил этого не делать. Сперва он хотел узнать, может ли достичь продвинутой профессии, поскольку это даст заметную прибавку его силам.

Лазутчики получают по десять очков к Скрытности и Обнаружению, Божественные Воры такой же бонус к Взлому и Обезвреживанию, в то время как Охотники За Головами получают бонусные десять очков Поиска и способность Выслеживание. Продвинутые профессии развивались из базовых, и отличались особенными умениями в определённых задачах. Однако в качестве требования выступают пять тысяч Опыта За Убийства, если классовые требования выполнены, и повышение уровней профессии тоже стоит дорого.

Сейчас Сорану проще всего получить профессию Лазутчика, потому что её единственным классовым требованием выступают сто пятьдесят очков Скрытности. Но ему хотелось узнать побольше о других возможностях, таких Теневой Танцор и Охотник За Головами, прежде чем делать настолько важный выбор. В то время как у первого отличные способности к уклонению, у второго не менее плохие способности выслеживания и обнаружения. Обе профессии очень сильны после достижения Реальности Легенд, особенно Охотник За Головами. Он может оставить Метку Души на своей цели, после чего активировать особый навык, позволяющий

появиться за спиной своей цели, вне зависимости от расстояния, путешествуя через План Теней. Способности к убийству у этой профессии сравнимы с таковыми у Легендарных Убийц.

Если бы не мультипрофессия Волшебника, Соран бы без колебаний выбрал Лазутчика. Но учитывая тот факт, что уже совсем скоро он сможет использовать Невидимость, а потом даже Великую Невидимость, то профессия Лазутчика избыточна. Поэтому Соран хотел профессию, которая позволит ему мгновенно вносить наибольший урон. А для этого подходили Убийца, Теневой Танцор, и Охотник За Головами.

«Убийцам нужно учить алхимию, чтобы заранее заготавливать яды. Охотники За Головами хорошо отслеживают противников, но не так сильны в открытом бою в Реальности Легенд. Ну а для получения Танцора Теней нужны высокие умения уклонения, я к этому даже не близко. Остаётся только ждать и смотреть, что я смогу открыть первым.»

Немного подумав, Соран пошёл в магический магазин для покупки некоторых предметов, таких как чернила, перо, пульверизированные самоцветы, и немного прочих предметов. Всё это часто использовалось волшебниками, и совсем не использовалось обычными людьми. Затем он купил еды и пошёл обратно в свою комнату. За одну прогулку у него ушло больше сотни золотых диралов.

Вернувшись в комнату, Соран начал писать свитки, вспоминая множество магических структур. Это одна из важнейших способностей для магов; ведь свитки можно использовать, даже если слоты заклинаний подошли к концу. Но вот их изготовление очень дорого стоит.

Заполнив все слоты заклинаний первого уровня Мистическими Снарядами, он может попытаться записать их четыре раза. Обычно первые блины выходят комом, но навык Написания Свитков всё равно повышается. Пока повышается навык, пропорционально повышаются и шансы успеха. Достигнув определённого уровня, он может попытаться написать более сложные и продвинутое заклинания.

Что неудивительно, первый блин действительно вышел комом, и он, считай, выбросил двадцать золотых на ветер. Но неудача дала два очка навыку Написания Свитков. Он продолжал пытаться, и только четвёртая, последняя попытка оказалась успешной. Что же до сотни золотых диралов, то на них он, можно сказать, купил двенадцать очков навыка Написания Свитков и один свиток Мистических Снарядов. Написанием свитков заклинаний первого уровня можно достичь пятидесятого уровня этого навыка, но дальше придётся писать свитки заклинаний второго уровня или выше.

К этому моменту прошло два часа.

– Видимо, Концентрация у меня всё ещё не слишком высока.

Соран отложил выполненный свиток, после чего убрался в своей комнате и собрался идти к Вивьен. Он взглянул на потраченные впустую материалы и вздохнул: – Перед магами и вправду лежит тяжёлый путь. А я ещё даже не начал изучать алхимию! Видимо придётся вернуться к воровству.

Как разбойник и бывший – ну, видимо не настолько бывший – вор, он воровал без озарений совести. Взглянув на оставшиеся сбережения, он решил посетить дом кого-нибудь из знати, прежде чем покидать город.

<http://tl.rulate.ru/book/747/330329>