Остаётся кристаллический генератор. В виде дров будут использоваться какие-то кристаллы. Система утверждает, что я их даже смогу создавать. Так и сделаю. Создам пару десятков, закину в челюсть и полетели дальше. Что может быть проще?

На всякий случай я ещё раз пересмотрел варианты, которая может предложить Система. Везде прослеживалась определенная логика - хочешь ману? Плати! Кровью, плотью, жизненной энергией, временем.

[Кристаллический генератор]

Череп задрожал, словно в нем завели машину. Дребезжание пронзало каждую косточку, от чего я закопался под землю, как сверло.

"Наконец-то все прошло"

[Проверка... Эволюционный процесс полностью завершен. Попытка найти неэффективно распределенные ресурсы... найдено. Обработка... завершено]

[Жизненная энергия +15]

[Жизненная энергия 16 > 31]

"Так, система, это как работает? Откуда ты нашла жизненную энергию?"

[После перехода на новую ступень развития системе требуется откатить изменения прошлой. Часть ресурсов, использованных на поддержание предыдущей эволюции, освобождаются. Владелец может потратить энергию на своё усмотрение. Чем более сложный эволюционный путь изберёт владелец, тем больше вернёт жизненной энергии, затраченной на переход]

"А сколько вернётся за неудачника?"

[Проверка... проверка... ... Размер возврата: 0. Причина: тупиковая ветвь развития]

"...спасибо"

Стараясь не думать о последних символах системы я открыл список доступных улучшений. Наиболее выгодное улучшение - магические знания. Они сразу же дадут атрибуты и нужную сейчас ману. Далее идёт кристаллическая решетка. Черная монета и кристаллическая трансфигурация, как и генератор, ещё не показали никакого эффекта, отложим на потом.

[Магические знания III > IV > V]

[Энергия: 31 > 23 > 7]

[Устойчивость рассудка +15, Скорость обработки +20]

[Магические знания достигли 5 уровня. Выберите специализацию:

- Зачарование.

- Копирование чужой магии.

- Создание новых заклинаний

- Улучшение заклинаний

- Познание секретов древности].

Специализация? Что-то новенькое. Посмотрим, что даёт каждый из вариантов.

[Зачарование. Вам открываются знания, позволяющие зачаровывать предметы на эффекты, основанные на изученных заклинания. Дальнейшее улучшение позволит создавать уникальные эффекты, даже если вы не знаете заклинаний определенного типа]

[Копирование чужой магии. С определенным шансом (зависит от удачи и скорости обработки) вы сможете копировать чужое заклинание. При неспешном изучении многократно увеличивает скорость познания неизвестной магии]

[Создание новых заклинаний. Вы узнаете все необходимые формулы для создания собственных заклинаний. На начальном уровне доступны только элементарные заклинания стихийного типа, при достаточном навыке и объеме известных заклинаний вы сможете создавать заклинания из любых школ магии]

[Улучшение заклинаний. Повышает вашу наблюдательность и аналитические способности. Вы сможете улучшать заклинания и искусственно повышать их уровень]

[Познание секретов древности. Открывает ряд навыков по интерпретации знаний, а также увеличивает скорость чтения любых древних свитков].

Это... Сложный выбор. Мне хочется все. Кроме тайных знаний. Зачарование? Да. Создавать свои заклинания? Да! Улучшать и копировать? Тем более да. Здесь идеально все. Система, почему ты так жестока? Хочу взять все варианты...

...

Ладно. Если брать один, то какой? В каком наиболее сильный потенциал? Мне кажется в создании новых заклинаний. Что может быть лучше, чем делать ни из ничего новые заклинания? Далее идёт зачарование. Мне нравится идея. Уже представляю, как зачарую обычные предметы, окружу себя ими и буду использовать их, вместо траты собственной маны. Главная проблема в том, что я не знаю никаких заклинаний. Да и что зачаровывать? Хм. Какую-нибудь корону блестящими камнями? Подходит. Ещё бы найти такую корону. Нет, в

любом случае, мне нужно что-то действенное сейчас. По этой причине не подходит улучшение заклинаний. У меня всего два с половинной заклинания, что улучшать?

Копирование - тёмная лошадка системы. С её помощью я смогу изучить намного больше заклинаний, чем куплю в магазине системы. С другой стороны, и создание заклинаний мне даст кучу всего.

"Хм-м-м..."

...

Уберём все лишние варианты. Оставим только те, что дают выгоду здесь и сейчас. Зачарование убираем, для него нужны материалы и сами заклинания. Улучшение отсеиваем, слишком мало у меня того, что можно улучшить. Познание секретов древности... не до конца понимаю полезность. Где найду свитки? Система говорит, что с помощью неё я смогу глубже разобраться в вопроса древнеости. Мне бы с сегодняшним днём разобраться. Исключаем. Остаётся копирование и создание.

Плюс создания заклинаний. Взяв создание я смогу отказаться от покупки заклинаний в магазине. Любое заклинание с этого момента можно будет создать самостоятельно. Одно но. Только стихийные. До следующей специализации, а именно до десятого уровня, нужно смочь дожить.

"Система, сколько жизненной энергии нужно потратить, чтобы дойти до десятого уровня магических знаний? Там же откроется новая специализация, да?"

[Новая специализация открывается каждые 5 уровней. Суммарная цена улучшения навыка с 5 уровня на 10: 971]

"Матерь божья... Система, допустим, я возьму создание новых заклинаний. На пятом уровне какие примерно заклинания получится создать?"

[Проверка... 5 уровень: фундаментальное понятие управления стихиям. Владелец сможет вызывать материальное проявление стихии. Пример: огонь, вода]

Символы исчезли, вместо этого перед моим взором появился череп. С трудом, но я понял, что это я. Просто... человеческий череп. Без излишков. Обычный. Настолько, что я засомневался, что выгляжу так реально.

"Наверно я думаю, что выгляжу так и система примерно нарисовала мой внешний вид. Что поделать, зеркал тут нет, отражение в воде я не вижу",

Мой череп, рисованный системой, приоткрыл рот. Из него вылетела слабая струйка огня.

После секундный перерыв и с большой скоростью: вода, воздух, земля. Таким образом система показала, что я смогу "изобрести".

"Это... очень слабо. Как я таким буду убивать тех монстров на берегу? Они меня раздавят. Система, что насчёт шестого уровня?"

Выдуманный череп продолжил показывать моё незавидное будущее: огонь увеличился в размерах и мог пролететь пару метров, вода превратилась в шар и выстреливала вперёд, ветер будто бы приобрел остроту.

"А на седьмом?"

[В доступе отказано]

Представление системы о создании заклинаний сильно отличались от моих ожиданий. Насколько понял, до восьмого уровня все виды заклинаний - пшик. Далее пойдёт что-то более убойное. Если следовать логике, то на десятом уровне я смогу создавать заклинания из других школ и, судя по всему, сперва они будут такими же слабыми. Да даже если сильными, до десятого уровня нужно как-то дожить.

"Мне не нравится. Слишком долго. Если я продолжу убивать рыб, то буду получать нулевую жизненную энергию. А с такими заклинаниями как сейчас можно только убегать, да огрызаться на существ, лишенных магии".

В поисках решения я открыл описание копирования. Система утверждала, что принцип копирования отличается. Если создание заклинаний ставит перед собой цель "создать с нуля", то копирование "повторить примерно так же" - и в этом самое большое отличие. Если я смогу скопировать заклинание, то это совершенно не значит, что я буду понимать, как оно работает.

Самый просто пример: если я скопирую огненный шар, то шар останется огненным до тех пор, пока я не смогу понять, как менять суть заклинания. Никаких улучшений, оптимизаций, переделки заклинания. Как увидел - так и повторил. А если я создам заклинание огненного шара самостоятельно, то менять его впоследствии - проще простого, хоть из огненного шара делать огненные треугольники.

Осознавая все перспективы я почувствовал, что загнал себя в тупик. Мне хочется создавать новые заклинания, но на первых порах полезность будет нулевая, поэтому вкладываться в это сейчас смысла мало.

"А-а! Да что так сложно?!"

...

[Копирование заклинаний]

В конце концов я сделал ставку на другой вариант. Подавляющее большинство живых существ в подземелье испускают магический фон. Скорее всего они обладают магией. А если они ею обладают, значит, пускай делятся. Вместо того, чтобы создавать что-то новое и слабое, я буду копировать боевые способности монстров.

"Пускай я буду прав и у меня получится научиться высасывать ману, как это делают рыбы-вампиры..."

Ещё четыре энергии я вложил в Кристаллическую решетку. Мана - всегда хорошо.

[Кристаллическая решетка II > III]

[Позволяет хранить ману {+20 мана лимит}]

[Жизненная энергия 7 > 3]

[Лимит маны: 52 {кристаллическая решетка +20, ск.о +32}]

А теперь, пока проверить мою задумку.

"Рыбки, вы там где? Ко мне!"

Рыбалка заняла десять циклов. Когда клыкастое создание повисло у меня челюсти, наступил час копирования. Система не дала мне какой-то определенный навык, только пласт информации, на что нужно обращать внимание и с чего начинать изучение. Пока рыба пыталась наесться, я рассматривал магические сети, которые шли от нее в меня.

Вскоре рыба упала на землю и задергалась, в попытке вернуться в озеро.

"Ты что, обожралась? У меня ещё тридцать маны осталось. Думала пятьдесят две маны лимита - это шутки? А ну давай обратно!"

Рыба-вампир продолжала дёргаться. Не видя иных вариантов, я хорошенько раздавил ее с помощью левитации.

[Поглощение жизненной энергии... Ошибка. Попробуйте найти другую цель]

На всякий случай я попробовал поглотить энергию. Как и предупреждала система, рыбы теперь бесполезны. После, я восстановился и поймал новую. С каждым разом заклинание становилось все ближе и ближе. Глупо думать, что на таком уровне я смогу скопировать что-то сразу, к примеру, во время боя, но вот так - более чем.

http://tl.rulate.ru/book/75266/2248412