

- Почему они продолжают регенерировать? - сердито крикнул Рэй.
- Ты все еще не можешь этого понять?
- Что понять? - нетерпеливо спросил Рэй.
- Их слабость, - Селена громко зевнула. - Я хочу спать.
- Если ты знаешь их слабость, почему ты мне не сказала, - надулся Рэй.
- Я думала, ты поймешь. Эта грязь наполнена маной. Ты должен был чувствовать это, учитывая, что ты маг. Но, похоже, твое магическое чутье притупилось из-за всей твоей рыцарской подготовки.
- Значит, благодаря мане они способны исцеляться? - спросил Рэй, снова разбивая головы каменных големов.
- Они не те, кто лечит. Грязь...
- Хмм... Значит, я должен уничтожить грязь, - сказал Рэй громким голосом, потому что знал, что это невозможно сделать.
- Уничтожь их кристаллы зверя или удали из тел. Кристаллы зверя содержат ману, поэтому она вступает в реакцию с грязью и исцеляет их.
- О! Вот это решение! Я бы никогда до такого не додумался.
- Поскольку ты рыцарь, ты не анализируешь спокойно. Ты просто бросаешься на своего противника и побеждаешь его.

Части големов медленно собирались снова. Вместо того чтобы разбивать их головы, как он делал раньше, парень искал их кристаллы.

В прошлом он побеждал каменных големов, и их кристаллы обычно располагались на левой стороне груди, так же как человеческое сердце.

Рэй использовал свое кровавое копьё и нанес удар в левую сторону груди зверя. Он услышал тихий треск и понял, что ему это удалось, когда появилось системное сообщение.

[Вы заработали 200 опыта за победу над големом]

Он двинулся ко второму голему, но прежде чем смог нанести удар, тот сел, поскольку грязь закончила исцелять его. Парень нацелил свое копьё на кристалл голема, но голем поймал копьё.

Прежде чем голем смог сделать движение, черная рука прорвалась сквозь грудь голема, рука сжалась, и кристалл голема оказался в кулаке

Рэй собрал кристалл, и рука немедленно исчезла, а голем начал распадаться.

Уведомление не пришло, поскольку не он победил голема, и это немного огорчило Рэя, потому что он только что потерял 300 опыта.

- Я держал это под контролем, - сказал Рэй, глядя на Селену.

- У нас нет дня в запасе. Нам нужно продолжать двигаться, - сказала Селена.

- Ты идешь в подземелье? - спросил Рэй. Теперь, когда он увидел, насколько сильны големы, он знал, что не было никакого способа победить высокоуровневого голема в подземелье.

- Да, почему...

- Что, если высокоуровневый голем найдет нас?

- Он не найдет нас, мы найдем его... Я думала, ты сказал, что хочешь убить высокоуровневого зверя в подземелье. Это шанс для тебя проверить свои силы, а мне нужен высокоуровневый кристалл, чтобы мы все получили то, что хотим, - сказала Селена и пошла впереди Рэя.

- Что, если грязь в подземелье снова оживит зверя, и мне снова придется сражаться? - Рэй последовал за Селеной, он быстро открыл свою [пустоту] и положил оба своих копья вместе с кристаллом.

- Теперь, когда ты знаешь, как победить зверя, будет проще, - обернувшись, Селена сверкнула красивой улыбкой.

- Но...

- Подожди... - Селена прервала Рэя, прежде чем парень успел заговорить. - Где твои копья? - она удивленно спросила.

- Я убрал их, - ответил Рэй.

- Куда? - на этот раз Селена спросила серьезно.
- В мою [пустоту]. Это место, где я могу хранить предметы, - сказал Рэй, недолго думая.
- У тебя есть пространственная магия?!
- Только эта. Не та, что у магов. Моя принимает только неживых существ, хотя я еще не пробовал живых существ.
- Верни свои копыя, - сказала ему Селена.

[Пустота]

Перед Рэем открылся небольшой разлом, и он сунул руку в вынутые оба своих копыя, показал их Селене и убрал обратно.

- Где ты этому научился? - у Селены было удивленное выражение лица, когда она спросила. Она все еще не могла поверить, что Рэй владеет пространственной магией.
 - Я этому не учился, у меня это просто было... Это не так уж и важно. И я не знаю, почему ты удивлена, - сказал Рэй.
 - Какими силами ты обладаешь, о которых не рассказывал мне?
 - У меня есть только тьма, лед и одно исцеляющее заклинание, а также моя [пустота], вот и все, - сказал Рэй.
 - Хорошо. Давай двигаться дальше, - сказала Селена и двинулась вперед.
- “Как может парень, не посещавший академию или какое-либо другое магическое обучение, обладать такими способностями? Его магический потенциал больше, чем у дворян. Он должен быть особенным”, - пробормотала Селена себе под нос.
- Хмм... Я вроде как снова застрял, - сказал Рэй, и Селена повернулась, чтобы посмотреть на него.
 - Просто вытащи свои ноги. Зачем ты мне это рассказываешь? - сказала Селена с сердитым лицом.
 - Я не могу... Твои ноги не засасывает грязь, поэтому я решил, что ты знаешь дорогу, и пошел по твоим следам, но все равно застрял.

- Используй ману под ногами, чтобы выбраться. Ты сможешь нормально ходить, - сказала ему Селена и снова повернулась.

- Использовать ману? Это возможно? - спросил Рэй.

- Ты не знаешь, как перемещать ману по телу? - Селена странно посмотрела на парня.

- Я не знаю... Ты говорила, что мана поступает от мира, а не от наших тел, - сказал Рэй, пытаясь защититься.

- Мана - это сила мира, но все маги обладают ядром маны, которое позволяет использовать эту силу в наших телах. Рыцари не обладают ядром маны, поэтому они не могут использовать эту силу, но ты можешь.

"Подожди ... Я умею манипулировать маной? Я должен уметь это делать", - пробормотал Рэй.

- Что ты сказал?

- Ничего, - сказал Рэй, лежа лицом вниз и пытаясь сосредоточиться на своих ногах.

Сразу же он почувствовал, как мана течет к его ногам. У него уже были манипуляции с маной, так что это легко для него. Парень потянул ногу, и она сразу же вылезла из грязи. Рэй почти потерял равновесие, но его ноги снова застряли.

На этот раз он вытаскивал их медленно и, наконец, освободился. Теперь он мог ходить по грязи с маной под ногами.

"У этого парня есть потенциал и талант, чтобы достичь больших высот, но он медленно схватывает суть вещей".

Имя: Рэй

Раса: Полузверь

Класс: Маг (тьма, Лед)

Уровень: 16 (3,640/ 20,000)

Кристалл эволюции: (40/500)

Здоровье: 300/300

Выносливость: 150/150

Мана: 150/150

Сила: 38 [+]

Ловкость: 71 [+]

Ловкость: 70 [+]

Интеллект: 65 [+]

Жизнеспособность: 70 [+]

Свободные очки атрибутов: [0]

Свободные очки умений: [1]

Навыки:

[Силовой удар] уровень 3: При активации первый удар пользователя на 50% сильнее его обычного удара. Стоимость выносливости: 5

[Проверять] Просматривайте статистику любого, кто находится в пределах досягаемости, прямо глядя ему в глаза.

[Ночное видение] Позволяет пользователю четко видеть ночью.

[Манипулирование маной] Способность манипулировать силой мира для совершения магии.

[Трансформация] Преобразуйте внешность пользователя в любую форму. Может использоваться дважды в день, сила пользователя при трансформации уменьшается на 40%.

[Верхом] Позволяет пользователю ездить на питомце по своему желанию. Автоматически активируется, когда пользователь взбирается на питомца.

[Призыв] Способность вызывать питомца и возвращать его обратно в систему, стоимость выносливости 5, стоимость маны 5

[Пустота] Пространство, в котором пользователь может хранить снаряжение (неживые существа). Оно никогда не заполняется. Стоимость маны 2

Заклинания:

[Сильное исцеление] Заживление ран любого, с кем оно соприкасается, при активации стоит 15 маны.

[Малая регенерация] Медленно восстанавливает потерянные конечности пользователя, автоматически активируется. Стоимость маны зависит от травмы.

[Ледяное копьё] Создайте острое ледяное копьё. Стоимость маны 5.

[Ледяной купол] Создайте стену из толстого льда, чтобы окружить пользователя. Стоимость маны 20.

[Темные пути] Создавайте темные веревки, которые можно использовать для захвата людей или животных. Стоимость маны 10.

Оружие: Кровавое копьё

Навыки владения оружием:

[Владение] Кровавое копьё вернется в руку владельца в любое время, когда он захочет.

[Обмен кровью] Когда здоровье пользователя низкое, любой успешный удар истощит здоровье противника и добавит его пользователю.

[Кровавая ярость] Уровень 1: Автоматически активируется, когда пользователь находится на грани смерти, все характеристики увеличиваются на 20%, пользователь теряет 10 НР каждые 10 секунд.

[Мастерство] Увеличивает силу и управляемость кровавым копьём.

Домашнее животное: Рогатый волк (Серебряный)

Уровень: 10

Эволюция: (30/100)

Здоровье: 100/100

Сила: 20

Ловкость: 50

Защита: 10

<http://tl.rulate.ru/book/77165/3425582>