

Первопроходец— Вы — единственный человек в мире с вашим Классом, и поэтому не можете полагаться на выводы других для принятия решений. Вместо этого вам предстоит проложить свой собственный путь. — Если у вас его ещё нет, вы получаете доступ к статусу Интеллекта. Это улучшит информацию, предоставляемую вам системой о вашем классе и о том, что может произойти с ним в будущем. Каждый раз, когда вы повышаете уровень, получаете 1 Интеллект.— Что ж, это было интересно. — Я всё ещё не знал, почему я был единственным человеком с Минутным Магом, или что этот Демон делал здесь в лесу, но этот титул был определённо интересен. Это имело смысл; когда я ещё только планировал получить класс мечника, я получил много советов от своего учителя на спарринговой площадке о том, какие статы должны быть приоритетными, какие боевые искусства и таланты выбирать, когда есть выбор, и тому подобное. Но если бы я был единственным человеком с моим классом, я бы не смог получить никакой помощи или информации. Похоже, что пока титул ничего не даёт, но как только я начну повышать уровень, я буду получать всё больше и больше Интеллекта. И казалось, что чем больше у меня будет Интеллекта, тем больше информации он мне даст? Я не был уверен, но, по крайней мере, было к чему стремиться. Сам показатель Интеллекта был немного общим для классов ремесленного типа. Например, кузнецы имели к нему доступ, и он помогал им определять металлы, недостатки изделий и тому подобное. Для классов чародеев это давало доступ к более качественным чарам. Поскольку я не принадлежу ни к одному из этих классов, Интеллект, скорее всего, сам по себе ничем мне не поможет — разве что даст мне немного дополнительной маны — и я не получу ничего от прогресса своего класса при повышении уровня — только от титула. Первопроходец просто давал бы мне один дополнительный Интеллект на каждом уровне, а затем выдавал бы мне информацию, основанную на том, сколько у меня его. Кто знал, как это работает. Я пошёл дальше. Теперь, когда я знал эффекты всего, что у меня уже было, пришло время получить что-то новое. Надпись "Доступен выбор заклинаний" привлекла моё внимание, и я с нетерпением ждал, что же я смогу выбрать. Я не планировал становиться магом-классиком, но это не означало, что магия — это не круто. Просто мне больше нравилось сражаться на мечах. Я посмотрел на свой длинный меч, лежащий на земле. Я никогда больше не смогу им воспользоваться. Минутный маг был по крайней мере лучше, чем неклассифицированный. Однако, чтобы выбрать заклинание, мне нужно было медитировать. Просмотреть статус было достаточно просто, но изменить его — совсем другое дело. При любом выборе — распределении очков стата, выборе заклинаний и талантов или чего-либо ещё — классы должны были сесть и сосредоточиться на несколько минут, чтобы войти в ментальное состояние, позволяющее им изменить что-то в своём статусе. Но моё окружение... Ну, они были менее чем идеальны для этого. Действительно, мне нужно было убираться отсюда как можно скорее. Рядом со мной было три трупа, и те несколько минут, что я провёл рядом с ними, пытаясь собрать как можно больше, были уже слишком долгими. Запах тел наверняка скоро привлечёт кого-нибудь. Я не хотел оставлять трупы двух моих спутников здесь на съедение — они заслуживали достойного погребения — но мне просто нужно было уйти, пока что. Может быть, если я выживу, то смогу прочитать хвалебную речь их семьям. Меня не покидала мысль: "Почему не я?". У меня не было никого, кто бы скучал по мне. Ни родителей, ни братьев и сестёр. У этих людей были жизни, которые они построили. Я только начинал свою. Я почти ничего не оставил после себя. Но я сжал челюсть и закрыл глаза. Ничего не поделаешь, я вытеснил эти мысли из головы. Теперь я был здесь, и я собирался выжить. Я бежал с места происшествия, пытаясь вспомнить какие-нибудь ориентиры, которые я видел раньше, но не находил их. Лес, который когда-то был великолепным и полным, теперь казался дезориентирующим и клаустрофобным. Все густые деревья выглядели одинаково и настолько по-разному, что я не мог определить, где нахожусь в любой момент. Время от времени я наткнулся на давно умерший труп кролика или какого-нибудь другого животного, что напоминало мне о том, что всё здесь хочет только одного — убить меня. Некогда прекрасный звук листьев, хрустящих под ногами, теперь казался болезненно громким, а некогда приятная, тёплая жара теперь казалась обжигающей, и я знал,

что не получу от неё никакого утешения. В конце концов, я нашёл небольшую, неестественно круглую нишу в холме. Возможно, это остатки чьего-то заклинания, которое запустило валун или что-то ещё, летящее быстро и сильно. По крайней мере, казалось, что кто-то запустил в холм круглый предмет. Это единственное, что могло оставить в нём идеально круглое углубление. Как бы оно ни попало туда, я был рад, что нашёл хоть что-то похожее на убежище. Я сел, закрыл глаза и сосредоточился внутри. Я был совершенно незащищён, пока не получил своё единственное заклинание. До тех пор я был просто мечником, который физически не мог держать меч. Я снова нахмурился на своё дерьмовое везение. Игра на мечах была прекрасна. Сцепление клинков, бесконечно сложные игры разума, финты и контрприёмы, испытание силы и воли. Я изучал её, влюблялся в неё. А теперь он исчез навсегда. Встряхнув головой, я попытался очистить свой разум. Я не мог медитировать в гневе — это противоречило всему смыслу. Примерно через десять минут я был там. Я осязаемо чувствовал, как выбор заклинания — и очков стага, если уж на то пошло — ждёт меня. Я неуверенно сосредоточился на заклинании. Выберите одно заклинание для изучения: Святая Сила Школа: Альтерация, Божественная Тип: Активированное Стоимость: 15 маны Выберите себя или другое существо, к которому вы физически прикасаетесь. В течение следующих 10 секунд выбранная цель получает 5 дополнительных единиц Силы. Огненный Шар Школа: Огонь Тип: Активированное Стоимость: 30 маны Выпускает небольшой огненный шар, который пролетает до 30 шагов и взрывается при столкновении с чем-либо. При прямом столкновении с существом наносит до 75 единиц урона, в зависимости от места попадания. Ядовитая Хватка Школа: Яд Тип: Переключить Стоимость: 3 маны/секунду Пока вы активны, любое существо, к которому вы физически прикасаетесь, теряет 10 здоровья и 5 выносливости в секунду. — Хм. — Посмотрев на три заклинания, я вдруг понял, как трудно сделать выбор, который может стать разницей между жизнью и смертью. — Для этого мне пришлось думать недолго: если я выберу что-то, что не даст мне нужного результата прямо сейчас, я умру. У меня было не более двадцати единиц маны, поэтому я сразу отбросил вариант с «Огненным шаром». Но потом вспомнил, что у меня осталось три очка характеристик, которые я мог свободно распределить между любыми своими параметрами. Каждое очко «Колдовства» увеличивало максимальное количество маны на десять — это я знал из общих знаний — так что потенциально в моем распоряжении было пятьдесят единиц маны. Поскольку «Огненный шар» я не мог сразу исключить, то вместо него я обратил внимание на «Святую силу». Без возможности держать какое-либо оружие ближнего боя увеличение силы было, мягко говоря, сомнительным. Я все еще мог наносить удары, но мне казалось, что это не будет полноценным использованием магического класса. Я больше не принадлежал к классу ближнего боя и никогда им не буду. Я должен был помнить об этом. Даже если я потрачу сорок пять единиц маны на три заклинания «Святой силы», у меня останется только двадцать пять единиц Силы, что все равно недостаточно для победы над монстром высокого уровня, особенно когда я без оружия, и тем более, когда это увеличение Силы длится всего десять секунд. Итак, выбор пал на «Огненный шар» против «Ядовитой хватки». Последний вариант был рискованным: «Ядовитая хватка» наносила урон только тем предметам, к которым я прикасался. Невозможность наносить урон на расстоянии затрудняла бы мою карьеру Мага. Но, опять же, у большинства магов был кто-то на передовой, чтобы не подпускать к себе монстров. У меня не было такой роскоши, поэтому мне, вероятно, понадобится какой-то способ справиться с монстром, подобранным вплотную.