

Я бродил по лесу, пытаясь найти достойное место для отдыха. Было темно, и я боялся, что ночной хищник увидит во мне легкую добычу. К сожалению, я не увидел ничего, что сразу показалось бы мне безопасным. Здесь были холмы, камни, деревья, палки и трава, но все это не было похоже на убежище. А поскольку ночное небо становилось все темнее и темнее, мое зрение только ухудшалось, а вместе с ним и мои шансы найти подходящее место для ночлега. Идеальной ситуацией было бы наткнуться на город или деревню, но это было маловероятно. Это был приграничный лес; общество здесь появилось совсем недавно, поэтому дорог было мало, а людей еще меньше.

Имя: Арлан Нота
Возраст: 20 лет
Сила: 10
Класс: Минутный маг
Уровень: 0
Выносливость: 11
Тип класса: Магия
XP: 6/50
Ловкость: 10
Здоровье: 110/110
Здоровье/минута: 0.045
Колдовство: 5
Выносливость: 43/63
Выносливость/минута: 0.384
Мана: 50/50
Мана/минута: 0,93
Заклинания: Таланты: Титулы: Ядовитая хватка — XP 9/10
Петля времени — 0
Первопроходец— Я был рад, что моя мана наконец-то достигла отметки в 50 единиц, и почувствовал успокоение. Я взглянул на список заклинаний и... хм? У "Ядовитой хватки" был свой собственный счетчик XP, отличный от моего. Я смутно помнил, что читал что-то о XP заклинаний, но никогда не обращал на это внимания. Эквивалентом заклинаний, которые получали классы Мели, были боевые искусства, и их развитие отличалось от заклинаний: раз в несколько уровней вы могли сделать одно из своих боевых искусств фирменным, что делало его сильнее. Очевидно, заклинания работали иначе. Я задумался. Я потратил... 9 маны? Если я правильно помню? Мне казалось, что я помню, как с 11 маны перешел на 2, когда применил "Ядовитую хватку", чтобы убить Лесного духа, так что я догадался, что это означает, что я получу одно XP заклинаний за каждую потраченную ману. О, но я убил Лесного духа дважды, что означает, что я дважды потратил 9 маны. Значит, я должен был получить 1 спелл XP за 2 потраченные маны? Это требовало дальнейших испытаний. Я все еще был очень неуклюж с контролем маны и тем, как я активировал и деактивировал заклинания, но я был вполне уверен, что могу включить "Ядовитую хватку", а затем выключить ее на треть секунды позже — она потребляет 3 маны в секунду, так что если она будет активна треть секунды, то потратится ровно одна мана. Я мог проделать это столько раз, сколько нужно, чтобы довести XP Ядовитой хватки до 10, и тогда я знал бы, сколько маны нужно для одного XP. Я так и сделал. Активация Ядовитой хватки по-прежнему требовала много времени и умственных усилий, а поддержание ее в активном состоянии было еще более сложной задачей, но я справился с ней. Я знал, что многие начинающие маги-классики годами тренировались, прежде чем получить свой класс, изучали теорию магии и практиковались в управлении потоками маны, используя специализированные предметы, изготовленные чародеями. Произносить заклинания было так же тяжело, как и махать мечом, только все усилия были мысленными. Надеюсь, с практикой я стану лучше.— Вы использовали Ядовитая хватка в течение 0,3 секунды. 1 Затраты маны. Ваша мана равна 49. Я проверил свой статус. XP Ядовитой хватки все еще был на 9, так что...— Вы использовали Ядовитая хватка в течение 0,3 секунды. Затрачено 1 маны. Ваша мана равна 48. Порог достигнут. XP "Ядовитой хватки" достиг 10. Ранг Ядовитой хватки увеличился до 1. В связи с тем, что ранг Ядовитой хватки достиг 1, она претерпела следующие изменения: Стоимость маны: С 3 до 3.08 Уменьшение здоровья: с 10 до 10,5 Уменьшение выносливости: С 5 до 5,25 В связи с повышением ранга Ядовитой хватки до 1 ранга, Ядовитая хватка достигла мягкого предела. Получение XP заклинаний для Ядовитой хватки происходит в 50 раз медленнее, пока ваш уровень не превысит мягкий предел. Повысьте свой уровень до 2, чтобы увеличить значение Мягкого предела.— Хм... Ну, я понял, что это 2 маны за 1 XP заклинаний. И я также выяснил, что происходит при повышении ранга. Уменьшение здоровья и уменьшение выносливости увеличилось, но и стоимость маны тоже. Однако... Я посчитал в уме. Стоимость маны увеличилась на два с половиной процента, тогда как расход здоровья и выносливости — на пять. Так что повышение ранга заклинания определенно того стоило. Однако, похоже, что теперь повысить ранг Ядовитой хватки будет гораздо сложнее. Этот "Мягкий предел" не казался очень мягким. Если бы он был в 50 раз медленнее, то вместо 2 маны за XP заклинания,

было бы 100 маны. Это удваивало все мои возможности, и все это за один пункт XP! Сколько XP мне понадобится для следующего ранга? Я открыл свой Статус и посмотрел на свои Заклинания. Заклинания: Галанты: Звания: Ядовитая хватка 1 — XP 0/11 Петля времени — 0 Первопроходец Ядовитая хватка 1 Школа: Яд Тип: Переключить Стоимость: 3,08 маны/секунду — В активном состоянии любое существо, к которому вы физически прикасаетесь, теряет 10,5 здоровья и 5,25 выносливости в секунду. По крайней мере, для второго ранга требовалось всего 11 единиц спелл XP, так что это было не намного дороже, чем первый. Но для повышения ранга все равно потребуется 1100 маны. Это было... очень много заклинаний. Было очень заманчиво просто подождать, пока я подниму уровень еще немного, чтобы я мог тренировать заклинание без блокирующего мягкого предела, но... Я вздохнул. Это была ситуация выживания, и мне нужно было любое преимущество, которое я мог получить. Если я смогу продвинуть "Ядовитую хватку" хотя бы на один ранг дальше, чем обычно, то это будет того стоить. Нужно было довести себя до 2-го уровня, прежде чем я смог бы снова поднять ранг Ядовитой хватки, не беспокоясь о "мягком пределе", а я все еще был 0-го уровня. А чтобы поднять ранг до 3-го, мне, предположительно, нужно будет получить еще два уровня — до 4-го, чего я не ожидал в ближайшее время; повышение уровня требовало довольно много времени и усилий, а сейчас я просто пытался не умереть. Мне понадобится столько энергии, сколько я смогу собрать, чтобы выжить здесь, так что мне просто придется пройти через Мягкий предел. Легкого выхода для меня не было. Кроме того, мне все равно нужно было освоиться с заклинаниями. То количество времени и усилий, которое требовалось для активации "Ядовитой хватки", было бы совершенно неприемлемо в реальном бою. Я хотел дойти до того момента, когда смогу включать его за долю секунды, просто подумав. Поэтому, пока я шел, я начал время от времени применять Ядовитую хватку. Я держал её активной всего секунду, а затем ждал, пока мана полностью восстановится, — и только после этого накладывал её ещё на секунду. На регенерацию трёх единиц маны уходило около трёх с половиной минут, поэтому я делал это довольно часто. Это требовало гораздо больше усилий, чем просто дать заклинанию израсходовать все пятьдесят единиц маны, а потом ждать час, пока всё восстановится, — но я хотел всегда иметь как можно больше маны, на случай, если на меня нападут. Поэтому я шёл, продолжая искать укрытие. Примерно через полтора часа я почувствовал головную боль от умственных усилий, которые я прикладывал к заклинанию. К тому же у меня закончилась вода, так что раннее обезвоживание не помогло. Но боль, которую я чувствовал, была просто признаком того, что я хорошо тренировался: если вы не устаёте во время тренировки, значит, вы тренируетесь неправильно. Я также видел кучу других мелких животных, таких как Лесной дух, которых я пытался убить ради опыта. На самом деле я получил только несколько из них, но лучше несколько, чем вообще ни одного. — Вы убили Кабанчика 1 уровня. Вы заработали 4 XP. Ваш XP равен 10. — Вы убили кролика 0 уровня. Вы заработали 2 XP. Ваш XP равен 12. — Вы убили Олененка 0 уровня. Вы заработали 3 XP. Ваш XP равен 15. — Вы убили сови-ищейку 1 уровня. Вы заработали 5 XP. Ваш XP равен 20. — Вы убили Кролика 1 уровня. Вы заработали 3 XP. Ваш XP равен 23.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/2978836>