

Я вздохнул с облегчением и перестал вливать ману в «Ядовитую хватку», позволив ей угаснуть. Труп Лесного Рейфа выпал из моих рук, а я в изнеможении откинулся назад. — Это был не лучший способ начать утро. — Я посмотрел на свою руку, которая все еще кровоточила. К счастью, Лесной Рейф не успел нанести мне достаточный урон здоровью. Вопреки представлениям многих неклассифицированных гражданских, здоровье действует несколько иначе, чем выносливость и мана. Вместо того чтобы быть числовым показателем того, сколько урона получило ваше тело — как другие показатели были показателями того, насколько больше вы можете напрягаться или сколько заклинаний вы можете произнести — здоровье было подобно щиту, который защищал ваше тело от урона. Чем больше у вас было здоровья, тем больше его требовалось, чтобы нанести серьезный вред вашему телу. Это не означало, что пока у вас есть определенное количество здоровья, вы неуязвимы для повреждений — кровь, вытекающая из моей руки, была достаточным тому доказательством — это просто означало, что человека с большим количеством здоровья в резерве будет труднее вскрыть. Вы все равно могли умереть, когда у вас оставалось немного здоровья, и выжить, несмотря на то, что оно было полностью исчерпано; если ваше здоровье упало до 0 от крошечных порезов на руках и ногах, это не убьет вас, просто вам будет гораздо легче умереть от чего-то другого. Поэтому, учитывая все вышесказанное, я был немного обеспокоен текущим состоянием своего здоровья. При показателе 33/120 я не был на три четверти мертв, но еще один укус в руку вполне мог сломать кость, а не просто рассечь кожу. Однако, несмотря на это, мои мысли были заняты совсем другим. Я повысил уровень! Это не дало мне почти столько же, сколько при первом получении класса, но все же каждый стат имел значение, и, получив больше регенерации маны от колдовства, я мог еще быстрее поднять ранг «Ядовитой хватки». Я также получил свое первое очко Интеллекта, но, похоже, оно не принесло особых результатов. Я решил, что мне нужно больше, чтобы почувствовать эффект. Я также знал, что Интеллект увеличивает Ману и Мана/Минуту, так что, по крайней мере, это помогало мне повышать рейтинг моих заклинаний. Кстати, о повышении рейтинга, в системном уведомлении также говорилось о повышении рейтинга «Петли времени». Я пошел и проверил ее. **\*\*Петля времени — ранг 1\*\***Тип: Активированный**\*\*Перенестись на 2 минуты назад во времени, сбросив ваши здоровье, выносливость, ману и другие таланты, а также остальной мир, но сохранив ваши воспоминания и остальной статус. Этот Талант активируется по желанию или автоматически, когда вы умираете. Этот Талант может быть активирован только один раз в день.\***Итак, не такое уж большое изменение в его функциональности. То есть, пропорционально говоря, я только что удвоил объем своих способностей к путешествиям во времени (мне все еще дико говорить об этом — путешествовать во времени), но реально, дополнительная минута не даст большой разницы. Совсем другое дело, если бы, скажем, Повышение Ранга позволяло мне использовать его не один, а два раза в день, но, возможно, это произойдет когда-нибудь позже — по крайней мере, надеюсь, что произойдет. Кстати, о «Петле времени»: мне только что напомнили, что я могу вернуться в прошлое и снова убить Лесного Рейфа, получив двойное количество XP. Такая перспектива меня прельщала. Я проверил свой статус и увидел, что для второго уровня требуется 100 XP. Убийство Лесного Рейфа дало мне 37 XP, так что это не доведет меня до конца, но все же. В моей ситуации лишние 37 XP могли иметь огромное значение. Однако, несмотря на это, было еще раннее утро — солнце только-только поднялось над горизонтом. Это означало, что пройдет немало времени, прежде чем «Петля времени» снова обновится. Когда я проверил Талант, то обнаружил, что до нового обновления осталось более 16 часов. Это был долгий срок для жизни в лесу без подстраховки. Если на меня случайно нападет монстр... Да. Я хотел иметь второй шанс хотя бы на большую часть дня. Если бы сейчас был вечер, и «Петля Времени» все равно должна была обнулиться, я бы, наверное, воспользовался ею. Но сейчас — вряд ли. И пока я не забыл, я сел и закрыл глаза, сосредоточившись на назначении очков стага. Я все обдумал и решил, что лучше вложить их все в колдовство. Я был на грани того, что не смогу убить Лесного Рейфа — у меня оставалось всего 8 единиц маны, а это был один из самых слабых монстров в лесу. Так что я чувствовал, что увеличение моего максимума было

как нельзя более важным. Кроме того, я уже упоминал о том, что увеличение количества маны в минуту приводит к увеличению скорости прокачки «Ядовитой хватки», что, в свою очередь, приводит к еще большему урону, который я могу нанести за время боя. Итак, учитывая это... \*Вы использовали 3 стат-очка, чтобы увеличить колдовство. Теперь ваше значение колдовства равно 10. \*\*Имя:\*\* Арлан Нота \*\*Возраст:\*\* 20 \*\*Сила:\*\* 10 \*\*Класс:\*\* Минутный маг \*\*Уровень:\*\* 1 \*\*Выносливость:\*\* 12 \*\*Тип класса:\*\* Магия \*\*ХР:\*\* 10/100 \*\*Ловкость:\*\* 10 \*\*Здоровье:\*\* 33/120 \*\*Здоровье/минута:\*\* 0.048 \*\*Колдовство:\*\* 10 \*\*Выносливость:\*\* 50/66 \*\*Выносливость/минута:\*\* 0,408 \*\*Интеллект:\*\* 1 \*\*Мана:\*\* 8/105 \*\*Мана/минута:\*\* 1.41 \*\*Заклинания:\*\* \*\*Таланты:\*\* \*\*Титулы:\*\* «Ядовитая хватка» 1 — ХР 1/11 \*\*«Петля времени» 1 \*\*Первопроходец\* О! В какой-то момент во время этого боя «Ядовитая хватка» получила ХР! Это было обнадеживающе, я думаю? Было немного глупо волноваться из-за одного пункта ХР заклинаний, но, видимо, я был на том этапе. Я поднялся на ноги. Мне нужно было начать ходить. У меня не было конкретного пункта назначения, но сидя на месте я ничего не добьюсь. К счастью, я не буду делать никаких упражнений «Ядовитой хватки», пока моя мана не иссякнет, а это займет около часа, так что я мог немного отдохнуть от этой пытки разума. Перед сном у меня закончилась вода, и головная боль от обезвоживания тоже начинала давать о себе знать. Я очень не хотел, чтобы у меня была вторая, отдельная головная боль, чтобы добавить к ней еще одну. Мне действительно нужно было найти немного воды. Котелок с водой на моем поясе был совершенно сухим. И хотя сейчас моя жизнь не была в опасности, ситуация могла только ухудшиться. Я знал, что реки и ручьи можно найти, если последовательно идти вниз по склону, но это не означало, что найти их будет быстро или легко. По сути, это была игра проб и ошибок, только если я буду слишком долго идти, то умру. Что ж. Никакого стресса. Давай искать. Когда прошло около четырех часов, я начал очень уставать от ходьбы. В-первых, это было чертовски скучно. — К черту мои слова о том, что это "игра смерти" или что-то в этом роде, — подумал я. Игры были веселыми. Это было просто хождение по прямой и надежда на удачу. Я устал, мне было жарко, я вспотел, — что, определенно, не лучшим образом сказывалось на состоянии обезвоживания, — и, вдобавок ко всему, я полностью восстановил свою ману примерно через час после начала прогулки. Это означало, что последние три часа я практиковался в заклинаниях. А я только что повысил уровень и увеличил регенерацию маны более чем в два раза, что означало, что я тренировался с удвоенной скоростью и интенсивностью. Это было отстойно. Ладно. Я слишком много жаловался. На самом деле я стал намного лучше контролировать ману, в основном благодаря интенсивному режиму, в котором я себя заставлял, так что вся эта практика была не так уж плоха, как раньше. Правда, мне просто очень, очень хотелось пить, и это начинало влиять на мои мысли. Кто бы мог подумать, что, находясь на грани смерти, я стану таким угрюмым? Кстати, о том, что я на грани смерти...

<http://tl.rulate.ru/book/91733/3006746>