

Я атаковал Лесного Призрака, который пил из реки. Подходя все ближе, я понял, насколько он на самом деле огромен. Стоя на четвереньках, он был уже чуть выше половины моего роста, а в длину определенно длиннее, не считая хвоста. Он был окрашен в более глубокий и грязно-зеленый цвет, чем тот, с которым я сражался раньше, а его мех был более рваным. Как только я приблизился, он услышал мое приближение и быстро попытался повернуться, чтобы перехватить меня, но я был на нем слишком быстро, набросился и активировал Ядовитую хватку, когда схватил монстра за спину и повалил его на землю. — Он вздрогнул и упал, кувыркнувшись на бок, когда замахнулся на меня, и ядовитые пары просочились в кожу зверя. Однако Деревянный Призрак быстро изогнул свое тело, используя свой размер и силу, чтобы сбросить меня с себя и подняться на ноги. Вы нанесли 37 урона Деревянному Призраку 9-го уровня и истощили 19 выносливости в течение 3,4 секунды, используя Ядовитую хватку. 10.7 Стоимость маны. Ваша мана равна 94. Я вскочил, готовый к контратаке. — Не было никаких сомнений, что взгляд зверя прямо сейчас был направлен прямо на меня, и у меня не было желания подвергнуться воздействию его магической болезни. Я закрыл глаза, ожидая звука падения копыт, и... сейчас! Я отпрыгнул в сторону атакующего Деревянного Призрака как раз вовремя, чтобы едва увернуться от его укуса. Быстро открыв глаза, я бросился к нему, ударив его о землю, прежде чем он успел повернуться ко мне лицом. Я попытался повалить его на землю удушающим приемом, как я это делал с Древесным Гневом, с которым сражался раньше, но этот был гораздо более высокого уровня и намного сильнее, чем другой, и ему удалось маневрировать так, что его острые когти могли достать меня. Вас порезали когти. 26 урона. Ваше здоровье 53. Его острые как бритва лапы пронзили мою ногу. Мой запас здоровья защитил меня от основного урона, но на бедре все еще образовалась небольшая рана. Однако я держался крепко, и зверь взревел, а его здоровье продолжало истощаться. Я мог сказать, что потеря Выносливости коснулась и его, но он не сдался, сражаясь более яростно, поскольку его положение ухудшалось. В порыве силы он вырвался из моей хватки, стараясь уйти с дистанции моего захвата и бросив на меня взгляд, от которого я не смог увернуться. Вы нанесли 54 урона Деревянному Призраку 9-го уровня и истощили 27 выносливости за 4,9 секунды, используя Ядовитую хватку. 15.4 Стоимость маны. Ваша мана равна 79. Вас поразила болезнь. 18 урона. 9 Истощение выносливости. Ваше здоровье 35. Ваша выносливость 56. Я боролся с желанием согнуться пополам от тошноты. Мне нужно было быть готовым к любой контратаке; мое здоровье уже было низким, и мне нужно было убедиться, что я больше не получу неуклюжих ударов. Я сразился с монстром, подготовив руки таким образом, чтобы заблокировать прямой зрительный контакт, а затем бросился вперед. Он укусил меня, удивив меня и задев мою руку, но я отвернулся в сторону, чтобы избежать серьезных повреждений. Вас укусили зубы. 12 урона. Ваше здоровье 23. Но мой выпад удался, и я крепко схватил уже уставшего Деревянного Призрака. Мои руки обхватили его за горло, а ноги обхватили за спину, и у него не было надежного способа вытащить меня, кроме как попытаться сбросить меня. И он действительно пытался, извиваясь телом, пытаясь ослабить мою хватку. Но я держался крепко, используя свои тренированные руки и ноги, чтобы крепко привязаться к зверю. Но вскоре он начал уставать, замедлялся и в конце концов рухнул на землю, смирившись со своей судьбой. Вы нанесли 174 урона Деревянному Призраку 9-го уровня и истощили 87 выносливости за 15,8 секунды, используя Ядовитую хватку. 49,9 маны. Ваша мана равна 29. Вы убили Деревянного Призрака 9-го уровня. Вы заработали 47 XP. Ваш XP равен 75. Я лег, тяжело дыша. — Я никогда не собирался привыкнуть к этому тошнотворному взгляду. У меня текла кровь из нескольких мест, но это было не так уж и плохо — конечно, ничего такого, что нельзя было бы исправить за немного времени. После убийства этого монстра у меня было 76/100 опыта, так что я почти перешел на следующий уровень! Однако я посмотрел на свое здоровье и был немного более разочарован. 23/120... Какое-то время я не смогу ни с чем бороться. Я лично тоже не был болен, но это ничтожное количество здоровья не защитит меня ни от чего; даже одного удара когтями монстра было бы достаточно, чтобы оторвать руку. Я не сожалел о своем нападении на монстра, но мне хотелось, чтобы все прошло более благоприятно. Теперь, когда у

меня было так мало здоровья, мне пришлось действовать очень осторожно, по крайней мере, остаток дня, а возможно, и дольше. Я подумывал вернуться и снова убить Деревянного Призрака. Дополнительного опыта будет достаточно, чтобы получить еще один уровень, и не только это, я, вероятно, смогу вести бой, используя свои знания, чтобы избежать такого большого урона. Чтобы восстановить заряд, потребуется весь остаток дня, но с тем количеством здоровья, которое, надеюсь, я смогу восстановить, и дополнительный уровень мне помогут, я, вероятно, смогу заставить все работать. Кроме того, в глубине моего сознания зародилась идея, которая, надеюсь, защитит меня от опасности — по крайней мере, защитит меня от опасностей, исходящих от монстров. Да, было решено. Я бы вернулся и снова провел бой. Я пошел дальше и использовал свой талант «Петля времени», стараясь не тратить больше времени. В дымном, черном «промежуточном» пространстве я взглянул на два варианта. Одноминутное возвращение произошло в середине боя, а двухминутное возвращение вернуло бы меня в укрытие. Я выбрал двухминутный вариант и...И я вернулся, сидя посреди своей маленькой хижины. Я вздрогнул, когда мое сознание перенеслось в другое время, и моргнул, привыкнув к этому. Медленно я встал и вышел из своего убежища, глядя на Деревянного Призрака, пьющего воду из реки. Подражая своим предыдущим движениям, я бросился вниз и схватил его, держась у его спины, где он не мог до меня дотянуться. Но в совершенно неослабленном состоянии он все же смог меня бросить. Вы нанесли 41 урон Деревянному Призраку 9-го уровня и истощили 20 выносливости в течение 3,7 секунды, используя Ядовитую хватку. 11.7 Стоимость маны. Ваша мана равна 93. Он бросился на меня, когда я прикрыл глаза, и отпрыгнул в сторону, схватившись с ним и уклонившись от удара когтя, который поразил меня в прошлый раз. На этот раз я держал хватку немного лучше, истощение выносливости моего заклинания быстро сделало свое дело и ослабило монстра. Однако на этот раз моя хватка, должно быть, была иной, потому что он каким-то образом повернул голову и направил на меня свой взгляд, застигнув меня врасплох потоком тошноты. — Вас поразила болезнь. 18 урона. 9 Истощение выносливости. Ваше здоровье 61. Ваша выносливость 56. — В момент моей слабости, вызванной тошнотой, Деревянный Призрак вырвался из моей хватки, вырвался и попытался меня укусить. Но я увернулся, оставив нас разделёнными. Вы нанесли 59 урона Деревянному призраку 9-го уровня и истощили 30 выносливости в течение 5,4 секунды, используя Ядовитую хватку. 17.1 Стоимость маны. Ваша мана равна 76. Я тут же занялся другим подкатом, не желая давать монстру шанса прийти в себя. Я поймал его в свои руки и, как и в прошлый раз, сумел сдерживать его достаточно долго, чтобы Ядовитая хватка истощила его выносливость. И, выкачивая свое здоровье еще немного, он умер. Вы нанесли 165 урона Деревянному призраку 9-го уровня и истощили 83 выносливости в течение 15,0 секунд, используя Ядовитую хватку. 47.4 Стоимость маны. Ваша мана равна 29. Вы убили Деревянного Призрака 9-го уровня. Вы заработали 48 XP. Ваш XP равен 122. Порог достигнут. 100 опыта. Ваш уровень увеличился до 2. Благодаря достижению 2-го уровня в классе Младший Маг вам предоставлены следующие преимущества:— Вы получили 1 единицу выносливости.— Вы получили 2 Колдовства.— Вы получили 1 интеллект.— Вы получили 3 очка характеристик.— Soft Cap повысился до ранга 2.— Ранг таланта «Петля времени» увеличен до 2.— Да! — ухмыльнулся я, просматривая свои преимущества по повышению уровня. — Ну, заклинаний и талантов по-прежнему нет, но, надеюсь, они скоро появятся. Я пошел вперед и сел, чтобы медитировать и распределить свои очки характеристик. Я по-прежнему был за усиление моего Колдовства; я знал, что мое здоровье было довольно низким, но я все равно получал приличный прирост к нему за счет 1 выносливости, которую я получал за уровень. Кроме того, я просто чувствовал, что увеличение моей маны и маны в минуту было бы более выгодным решением. Чем больше я увеличивал количество маны в минуту, тем быстрее я мог повышать свои ранги Ядовитой хватки, что увеличивало количество урона, который я мог нанести, и то, как быстро я мог его нанести. И если бы я мог убивать своих врагов быстрее, у них не было бы столько времени, чтобы нанести мне урон. Кроме того, мои мысли об общем объеме урона, который я могу нанести, все еще оставались в силе. Количество маны, которое я перевел,

напрямую перевело в максимальное количество урона, которое я мог когда-либо нанести в бою. И если бы это число было меньше, чем здоровье врага, я бы просто никогда не смог выиграть с ним битву. Это было несколько упрощением — я все еще мог нанести урон, скажем, ударив врага — но я не смог бы таким образом нанести значительный урон. Мое низкое здоровье было, по крайней мере, немного компенсировано Петлей времени, позволяющей мне повторить битву, которая пошла не по моему сценарию, но это работало только в тех боях, где у меня было достаточно маны — и, следовательно, возможного урона — на который я был способен. Вы использовали 3 очка характеристик, чтобы увеличить Колдовство. Значение вашего Колдовства теперь равно 15. Имя: Арлан Нота Возраст: 20 Сила: 10 Сорт: Минутный маг Уровень: 2 Выносливость: 13 Тип класса: Магия Опыт: 22/150 Ловкость: 103 Здоровье: 61/1303 Здоровье/минута: 0,051 Заклинание: 15 Выносливость: 56/69 Выносливость/минута: 0,432 Интеллект: 2 Мана: 29/160 Мана/минута: 3 Заклинания: Таланты: Титулы: Ядовитая хватка 2 — Опыт 2/14 Петля времени 2 Первопроходец Я с гордостью посмотрел на свой Статус. Уровень 2 за такое короткое время! Я был уверен, что другие люди поняли мою точку зрения быстрее — дети дворян обычно тратили огромные суммы денег, нанимая искателей приключений, чтобы они сопровождали их в боях, зарабатывая много опыта без особого риска для себя — но у них были деньги и люди, которые помогут им в этом. Все, что у меня было на это, — это одежда на спине и полфляги воды, так что я чувствовал, что моя гордость заслужена. Однако мне было любопытно, когда я получу свое следующее заклинание. Честно говоря, предвкушение возможности увидеть, какими будут мои варианты, убивало меня. Noxious Grasp оказался настолько полезным волшебством, что я не мог не волноваться о том, к чему я получу доступ в следующий раз. Мне также было любопытно посмотреть, как будет развиваться Time Loop. Я проверил новый ранг таланта сразу же после того, как увидел, что он снова повысился, но не увидел ничего неожиданного — это могло просто отбросить меня назад на 3 минуты вместо 2. Похоже, так оно и было. Тогда сила увеличивается с каждым рангом. Но это не означало, что он всегда будет так застревать. Например, заклинания каждые 10 рангов позволят вам выбрать одно из трех уникальных улучшений для добавления к заклинанию. Такие вещи, как значительное увеличение дальности или урона, были обычным явлением, но другие улучшения предлагали возможность добавлять совершенно отдельные эффекты — например, наносящее урон заклинание также восстанавливало здоровье заклинателя. Так что вполне возможно, что Time Loop в конечном итоге получит такое обновление. Очевидно, я предвкушал обновление Noxious Grasp до 10-го ранга и видел возможности, которые оно мне предлагало, но мне также было любопытно, будет ли «Петля времени» работать таким же образом. Раньше я не слышал о талантах с такими рангами, как заклинания, но предполагал, что если до сих пор он соответствовал пути развития заклинания, то, по крайней мере, возможно, так будет и в будущем. В любом случае, теперь, когда я израсходовал Петлю Времени за день, мне нужно быть гораздо осторожнее. Несмотря на то, что я учился в Классе недолго, знание того, что, если я умру, меня ждет переделка, давало мне много душевного спокойствия, и, честно говоря, я слишком к этому привык. Теперь, когда меня лишили этой защиты, я почувствовал очень сильное отвращение к любой драке. Однако здесь, в пустыне, всегда существовала вероятность того, что какой-нибудь хищник подкрадется и устроит мне засаду. Но тут-то и пришла та идея, о которой я упоминал ранее. Мне придется покинуть свое маленькое убежище, но, надеюсь, оно того стоит. Итак, я встал и направился к месту назначения. Поскольку я потратил большую часть своей маны на битву с Деревянным Призраком, полная перезарядка займет около часа. А поскольку я ждал, пока он перезарядится, это означало, что практики заклинаний больше не будет. То, что мне больше не придется этого делать, должно было бы стать облегчением, но я скучал по этому. Ранее неудобное занятие определенно стало успокаивающей привычкой, в выполнении которой я находил утешение, и было странно не делать этого. Не то чтобы я активно беспокоился или что-то в этом роде, просто... как будто я что-то забыл. Я нервничал, теребил руки и дергал свободные нитки на своей рваной рубашке вместо того, чтобы возиться с маной,

как я привык делать. Фактически... — Когда я активировал «Ядовитую хватку» на полсекунды, от моего тела вырвался поток ядовитых паров. Да, это было намного лучше. Я все еще собирался позволить своей мане восстановиться, но... может быть, раз в несколько минут я бы делал себе заклинание в качестве удовольствия. Я зарабатывал 3 маны в минуту после моего последнего повышения уровня, поэтому использование второго «Ядовитого захвата» фактически потребляло бы регенерацию всего на шестьдесят секунд. В этом смысле, произнесение его раз в три или четыре минуты, просто чтобы успокоить свой разум, не слишком замедлит мою регенерацию. О, и я был в пункте назначения! Поездка была относительно короткой, поэтому прогулка сюда заняла всего около получаса. И где именно было «здесь»? Ну... это была просто еще одна часть леса, так что визуально она не выглядела так уж по-другому, просто еще один участок реки, рядом с которым я припарковался, но место все равно было важным! Точнее, теперь я находился на территории Нимфы! Да, того страшного монстра, который меня убил! Теперь я вторгся прямо в его собственный дом! Ладно, это было не так глупо, как кажется, клянусь! Итак, у Нимфы была вся эта «сочувствие», верно? Они чувствовали эмоции всех находящихся поблизости монстров, а монстры могли чувствовать эмоции Нимфы. Ну, диапазон этого был довольно большим. Достаточно далеко, чтобы я мог находиться внутри него, не подвергаясь значительному риску того, что Нимфа сама найдет мое маленькое убежище. Но все монстры в округе по-прежнему смогут чувствовать эмоции Нимфы. И, пока Нимфа не злилась на меня или что-то в этом роде, она, вероятно, была бы довольно спокойной, что, в свою очередь, успокоило бы всех ближайших монстров! Так что, по сути, ни один из монстров здесь не был бы в настроении сражаться со мной. Разве это не было мило? Да, да, план не был таким уж крутым. Во-первых, был все еще некоторый риск того, что Нимфа найдет меня. Теперь я был в гораздо лучшей форме, чем в прошлый раз, когда Нимфа нашла меня и убила – по крайней мере, теперь в моем теле было немного еды и воды – так что, надеюсь, я смогу убежать в этой ситуации. Но на самом деле мой план состоял в том, чтобы просто надеяться, что этого не произойдет. В конце концов, это была просто игра в числа. Конечно, если бы Нимфа нашла меня, она, скорее всего, убила бы меня. Однако Нимфа был всего лишь одним монстром. Если бы я остался без его защиты, мне пришлось бы прятаться от каждого монстра во всем лесу. Так что, конечно, я подвергал себя опасности, находясь здесь, но повсюду здесь было еще больше опасности. Я просто выбирал из двух зол меньшее. Вторым недостатком был менее очевидным, но не менее болезненным. Пока я находился здесь, в сфере влияния Нимфы, я, конечно, был в безопасности от монстров. Однако я тоже не смогу никого убить. В ту минуту, когда я на что-нибудь нападу, Нимфа наверняка предупредит, что что-то не так, и для меня все будет кончено. Так что, по сути, это было взаимное перемирие между мной и монстрами. Они не могли меня убить, а я не мог фармить их ради опыта. Так что я в основном планировал просто посидеть здесь и расслабиться, восстановить свое здоровье и попрактиковаться в заклинании. И, конечно же, под «расслаблением» я имел в виду отчаянное укрытие от существа, которое могло убить меня в одно мгновение! Как весело! Но эй, по крайней мере, пока я ждал, я мог повысить свой ранг заклинаний! Хорошо! Пришло время для самой высокой игры в прятки, в которую я когда-либо играл!