

## ГЛАВА 4. ПОЛУЧЕНИЕ НАВЫКОВ.

Алиса наконец-то выдохлась, и они с Сели остановились на отдых. Алиса не все время бежала. Примерно на середине пройденного пути она перешла на шаг.

Судя по местности вокруг, девчонки уже достигли гор.

Солнце тоже уже клонилось к закату.

За время передвижения они обсудили основные принципы работы системы и сейчас Селинея рассказывала о практической части.

Например, о том, какие классы считаются сильнее, а какие слабее.

Сильнейшими классами считаются артиллерийские маги. Слабейшими, как это ни парадоксально, силовые. Но вот бабушка Сели рассказывала, что это не совсем так.

Не все классы эффективны в любой ситуации. Все зависит от противника. Тут большую роль играет тот факт, что подавляющее большинство монстров развивается по аналогии с силовыми классами, даже скорее с разновидностью телохранителя.

Причина в наивысшей выживаемости такого пути. Но не только в этом. Монстры имеют куда большие размеры и вес, чем люди. Это дает им колоссальное преимущество на данном пути развития.

Именно по причине такого развития монстров, в бою с сильными монстрами главную и подавляющую роль играют силовые маги! Маги контроля и скоростные классы имеют посредственную эффективность, а силовые - нулевую.

С другой стороны, во время путешествий и постоянной угрозы нападения мелких монстров наибольшую эффективность имеют силовые классы, а артиллерийские маги становятся практически балластом. В конце концов, они представляют из себя "стеклянные пушки".

Вообще, на низких уровнях физические классы сильнее, но на высоких они проигрывают магическим по всем статьям. Причина во все том же физическом ограничении человеческого тела.

Поскольку маги сильнее на высоких уровнях, рассматривают в основном их при выявлении наилучших вариантов.

Лучшими считаются все 3 соединения противоположных элементов: [Пар], [Песок] и [Цикл жизни]. Они всегда сильнее даже с более слабой статистикой. Проблема в том, что получить их - та еще морока, близкая к чуду.

Еще самое лучшее развитие для артиллерийских магов считается следующее. Развитие класса [Огня] и класса [Воздуха] на 50-м уровне. Не важно, какой 1-й, какой 2-й. Объединение их на 100 уровне в общий класс элемента [Молнии]. И тогда при очень высокой [Магической силе] (чистый силовой маг) можно будет взять элемент [Пространство] 2-м классом. Туда можно будет закинуть все старые навыки без потери уровня, а потом часть сбросить в общие.

Это единственный известный способ целенаправленно получить элемент [Пространство], а не случайно, когда непонятно, каким образом он получен.

Разумеется, элемент [Судьба] - вне конкуренции в принципе. Но этот элемент дается только избранным богами героям.

Дополнительный комментарий: элемент [Демон] - такая же имба. Насколько поняла Алиса, ее класс [Шагающий во тьму] дает ей 40 свободных очков за уровень. Вдвое больше нормы.

Еще ценится элемент [Свет] и все производные от него.

Особенно, класс [Витязь]. Пусть и на меньшую статистику в сумме, но из него можно сделать любую физическую сборку, что дает преимущество. Плюс, хорошо сочетаются классы витязя и мага контроля.

Подобная сборка является целью для Сели. Девочка способна говорить о ней часами.

С другой стороны, Алисе подобный расклад тоже подходит. Если учесть факт копирования навыков витязей.

Она вообще обожает магию, как и все увлекающиеся фэнтези. Вот только, становиться артиллерийским магом Алисе кажется не лучшим выбором. Нет, разумеется, она считает, что это круто, но вот быть стеклянной пушкой малость рискованно. Не стоит забывать, что при всем сходстве здешней системы с РПГ-игрой этот мир настоящий, а значит - никаких сохранений или контрольных точек не будет. Одна попытка и все!

Вот и нравится ей вариант мага контроля.

Совершенно наплевать, что под магами контроля чаще всего подразумевают строителей элемента [Земли] и целителей элемента [Света]. В бою маг контроля выглядит как словно он танцует с магией!

Алиса считает, что это очень круто!

Да и к тому же система всегда предоставляет более лучшие возможности, если брать классы опираясь на собственные предпочтения, а не чужое мнение. Разумеется, всегда есть варианты, но не родные всегда ниже качеством.

На практике, боевые классы магии контроля берутся именно в пару к классу целителя или иного мирного класса для получения хоть какого-то боевого потенциала.

И что с того?

Это как раз сочетается со способностями витязей. Да и в бою дает большую вариативность, нежели артиллерийские маги.

Возможный же недостаток сил Алиса компенсирует читерно высокой статистикой.

Стоит упомянуть еще один популярный путь развития - это путь для целителя.

Первый как правило берется класс целителя элемента [Света]. Потом на 50-м уровне берется класс мага контроля элемента [Воды]. После на 100-м уровне можно будет эволюционировать один из классов в элемент [Природы]. Либо целительский, обретая большой боевой потенциал, либо боевой, обретая большой потенциал целительства.

Считается предпочтительным путем развития для дворянок.

У бабушки Сели был как раз второй вариант этого пути: класс целителя элемента [Святости] и второй класс элемента [Природы]. А также 214-й уровень.

Увы, в бою с людьми ее это не спасло. Ее защитные способности предназначались против монстров, плюс, она удерживала активным навык, заставляющий блуждать в лесу, чтобы девочка могла сбежать.

Так или иначе, всех друидов легко узнать внешне: они всегда одеты в костюм из живых растений. Дело в том, что такой костюм двигается сам за счет магии и усиливает владельца. Чем-то похоже на [Черную оболочку], но гораздо менее эффективно.

Подобные навыки довольно часты у магов контроля элементов [Земли], [Металла], [Природы], [Магического металла], [Песка] и реже [Грязи] и [Воды].

Пока шли разговоры, начался дождь.

В начале он просто моросил, но потом все усиливался, пока на закате солнца не превратился в настоящий ливень.

Хорошо, что девушки нашли какую-то пещерку или даже трещину в скалах и забились туда, пережидая непогоду.

И пока они сидят там, Алиса занялась приобретением новых навыков. У нее есть еще как минимум 3 пустые ячейки среди навыков класса.

И еще есть возможность передать одну способность Селинеи. Насчет последнего, у Алисы есть один замечательный вариант. Она передала девочке [Пожирание душ]!

Это очень полезный навык для путешествия, что позволяет обходиться без еды, достаточно просто убивать живых существ. И уж точно ни Алиса ни Сели не будут разводить сопли о бедных зверюшках. Они обе любят мясо, особенно хорошо приготовленное, и знают, что все мясо когда-то было живым и бегало. Или летало, если речь идет о птице, но это уже мелочи.

Вернемся к навыкам.

[Пожирание душ] сразу же избавила Сели от необходимости идти и охотиться под проливным дождем. Она просто нашла в глубине пещеры колонию каких-то жуков, передала их и вуаля! Больше голод ее не тревожит. Хоть и получила она с жучков буквально несколько единиц духовности, но этого оказалось достаточно.

Навык [Пожирание душ] у Сели попал в общие и получил 10-й уровень. Любопытно, что у него не 1-й уровень, а как раз половина от уровня этого самого навыка у Алисы.

Насчет собственных навыков нашей попаданки все несколько сложнее.

Сели говорила, что классы элементов [Пространство] и [Судьба] могут содержать навыки всех стихийных элементов, но увы. У Алисы не получилось взять навык элемента [Воды] для тренировки будущего класса мага контроля.

Обидно.

Вода считается лучшим элементом для второго класса для магов контроля.

- Давай тогда огонь, что ли. - расстроено буркнула девушка.

[Навык получен: Проклятое пламя (Адский огонь)]

В ответ огорошила ее система сообщением.

После обсуждения произошедшего девушки пришли к выводу, что класс [Шагающий во тьму] позволяет взять только навыки других элементов, производных от элемента [Тьма]. Причины подобного непонятны, но Сели предположила, что причина может заключаться в низком уровне Алисы.

В конце концов, классы полученные на 10-м уровне считаются "детскими" и "неполноценными" они дают гораздо более слабые навыки, чем, те, которые получают после 25-го уровня. Примером может являться сама Селинея. Ее класс [Ученица витязей] дал ей только 2

неполноценных навыка для усиления, хотя известно, что класс [Витязь] дает один навык на все 4 физических характеристики или отдельные, но с перекидкой 100% из манны в характеристику (сейчас у Сели перекидывается 75%, а у Алисы всего 50%). Впрочем, последние - прерогатива классов уже выше 100 уровня. Точно так же классы элемента [Пространства] даются как раз на 100-м уровне.

Вполне возможно.

Такая перспектива больше обрадовала Алису, нежели опечалила, поскольку она дает возможность в будущем улучшить ее навык [Черная оболочка] до более эффективного.

Но вернемся к навыку.

[Проклятое пламя]

[Элемент - Адский огонь. Навык позволяет поджигать цель и поддерживать ее горение как проклятье. Цель будет гореть до выхода за радиус поддержания, внешнего снятия действия навыка или смерти заклинателя. Вторичное поджигание других целей возможна только по воле заклинателя.]

На самом деле, весьма мощный навык для мага контроля...

Вполне сгодится в качестве боевого. Да и в бытовом плане [Адский огонь] способен выполнять все функции огня обычного, разве что, его температура намного ниже. Данный элемент эффективен не для нанесения прямого урона, а для уничтожения навыков и магии цели.

Физически навык представляет из себя возможность выпуска огня из руки в виде небольшого огнемета. Его размер можно контролировать, но на 1-м уровне навыка и при низкой [магической силе] Алисы его максимальная мощность совсем не впечатляет.

Непривычно только то, что огонь имеет лиловый цвет. Впрочем, это отличительный признак элемента [Адский огонь].

Следующим Алиса взяла навык для маскировки.

[Вуаль теней]

[Элемент - Тьма. Навык позволяет окружить себя непроглядными тенями, скрывая как себя, так и окружение. Полностью скрывает присутствие. Действует только в темноте или в тени, не работает на хорошо освещенном месте.]

Навыки подобного типа - самые основные для элемента [Тьмы]. Однако, данный навык - один из лучших, несомненно. Несмотря на его ограничения он полностью скрывает присутствие, а не только маскирует визуально. Еще навык позволяет спрятаться Алисе и Сели вместе, при этом, если они прижмутся друг к другу, то теперешнего [Восстановления маны] Алисы хватает, чтобы поддерживать маскировку постоянно даже на 1-м уровне навыка.

На примере получения данного навыка, Алиса убедилась, что система действительно дает всем именно то, что им нужно.

С последним навыком получилась плохо.

Началось с того, что Сели робко спросила.

- Сестренка? - она стала так звать Алису, поскольку родных братьев и сестер у нее нет (по крайней мере, среди людей). - А почему ты не хочешь взять какой-нибудь навык, чтобы скрыть цвет твоих глаз?

- А что не так с моими глазами? - удивилась девушка.

- Ты не знаешь, но у людей цвет радужек в глазах соответствует их элементу. - пояснила девочка. - Так его обычно и определяют без навыков анализа.

- Вот оно как... - несколько растерялась Алиса. - А какой у меня цвет?

Она не обратила внимания на бледно-желтые глаза Селиней, списав их на драконье происхождение последней, оказалось - зря!

После подробного обсуждения и любования в маленькое зеркальце, которое нашлось в кармане у Сели, выяснилась неприятная картина.

Оказалось, что радужные оболочки в глазах Алисы приняли чисто черный цвет. Рассмотреть границу между ними и зрачком более не представляется возможным.

Пугающе, нужно признать.

Сели сказала, что никогда не слышала о таких глазах, что плохо.

Очень плохо.

Не трудно догадаться, что все элементы, связанные с [Тьмой], мягко говоря, порицаются! Особенно, улучшенные. Не спроста, если учесть их зловещую природу. И все они имеют очень темные оттенки!

Исключениями, которые более-менее терпят являются исходный элемент [Тьмы] дающий темно-серые глаза и [Адский огонь], дающий лиловые глаза.

Что уж говорить о чисто черных глазах, если даже самый ненавидимый элемент - [Искажение] дает только фиолетовый цвет?!

Так что, увы и ах. Последним навыком пришлось взять:

[Соккрытие сущности]

[Элемент - Демон. Навык позволяет скрывать статистику от навыков анализа и менять

элементный цвет глаз на цвет имеющихся элементов]

Как сказала Сели, полученный навык уникален, поскольку обычные навыки элемента [Тьмы] не позволяют скрывать элементальную метку на глазах. Навык Алисы [Суть тьмы] подтвердил.

Вот так и закончились все свободные слоты, а жаль! Алиса хотела взять себе еще что-нибудь вроде "огненного шара". Сам навык-то она взяла, но вот на 1-м уровне он малополезен. Все же взятые как классовые нужно развивать.

А убирать любой из имеющихся она тоже посчитала излишним. По крайней мере, пока.

Сейчас статистика Алисы выглядит следующим образом:

[Имя: Алиса]

[Возраст: 15 лет]

[Уровень: 22]

[Мана: 1140/1140]

Характеристики:

[Восприятие: 79]

[Живучесть: 63]

[Сила: 55]

[Скорость: 83]

[Запас маны: 114]

[Восстановление маны: 781]

[Магическая сила: 152]

[Магический контроль: 206]

[Свободные очки: 200]

Навыки классов:

Класс 1: Шагающий во тьму (Демон)

[Суть тьмы 100]

[Пожирание душ 100]

[Подчинение душ 100]

[Черная оболочка 23]

[Проклятое пламя 1]

[Вуаль теней 1]

[Соккрытие сущности 1]

[Скрытый навык]

Общие Навыки:

[Огненный шар 1]

<http://tl.rulate.ru/book/77984/2502386>