Глава 60. Проверка.

- О, ты сегодня тоже пришла, девочка с магическим мечом.

- Угу.

Перестань звать меня так. Дедушка Шурен.

Мы были в библиотеке. Для того что бы поподробнее узнать об информации с которой поделилась с нами в середине путешествия Аманда.

Что касается сна или рыбалки Фран может спокойно сохранять концентрацию, а вот что касается занятий в библиотеке, то тут её усидчивости не хватает.

Поэтому мельком просмотрев материалы, она быстро запоминает.

Утром тренировочный бой с Амандой, после полудня поиски, перекусив, сон или рыбалка. Так проходили несколько дней.

- Сегодня хочу почитать книги об искусстве магии.

- Но ведь их множество видов.

- Для начала составное искусство магии.

- Хмхм. Тогда на той полке, третьей снизу, с правого края. Там написано о составном искусстве магии для новичков.

Как всегда потрясающая память.

В книге которую посоветовал дедушка Шурен, было понятно написано о составном свойстве и читать ее было очень легко.

Фран переворачивала страницы, а я читал. Фран просто сидела в недоумении.

После этого я попробовал узнать про другую магию, но что касается редких свойств, материалов было недостаточно много.

И если обобщить все что я прочитал за несколько дней, выходит так:

Деревья: Вода + Земля. Согласно названию, система управления растениями. Она не только может заставить их расти, но также увянуть. А так же похоже есть умение для того чтобы не заблудиться в лесах.

Лед и снег: Вода + Ветер. Управляет холодным воздухом. Возможна атака льдом и снегом, а также замораживать, забирая тепло. Можно получить выносливость на холодной местности.

Жизнь: Вода + Огонь. Управляет жизнью. Можно восстановиться, но ее истинное преимущество гораздо сложнее. Возможно как и создавать жизнь, так и играться с нею. Также употребляется вместе с алхимией в исследовании гомункулов.

Раскат грома: Ветер + Огонь. Магия, которая может управлять электрошоком и магнитной силой. Существует способность не только атаковать, но и просачиваться в тело и повышать скорость реакции.

Облако пыли: Ветер + Земля. Возможно управлять не только песком, но и сушить, обезвоживать, выветривать. Применяется также при обработке продуктов питания.

Раскаленное железо: Земля + Огонь. Управляет металлами, минералами, лавой. Так сказать, имеет образ свойства происходящего из глубин земли.

Особые свойства имеют следующий вид.

Пространство и время: Управляет временем и пространством. Похоже возможны перемещения, управление временем, призывание.

Лунный свет: Отражение, а так же управление душой и телом. Как по мне, ассоциируется с вампирами или оборотнями.

Восполнение: Свойство, специализирующееся на повышении статуса, восполнении барьера. В других свойствах есть похожие умения, но они не могут дать такого эффекта как свойство восполнения.

А, так же проверяя другие навыки, я разузнал про навык дедушки Гарса, который заинтересовал меня.

Магия кузнечества: Система включающая в себя магию необходимую для кузнечества. Говорят, что была создана богами кузнечества для кузнецов. Включает в себя различную магию такую как огонь, ветер, раскаленное железо. Но если использовать ее в бою, сила резко снижается и поэтому можно использовать только в кузнечестве.

Магическое кузнечество: Техника которая позволяет при применении магической силы в кузнечестве создавать магическое оружие. При этом возможно настолько сильное управление магией, которое не сравнится с обычным кузнечеством, также можно придавать эффекты и свойства.

Хотя названия и похожи у них совершенно разная суть.

По правде говоря, есть еще много вещей, которые я бы хотел проверить, но мы решили покинуть библиотеку. Фран выглядела голодной и мне пришлось сдаться. Не смотря на то что она наелась досыта в обед.

Но делать нечего. Подкрепимся и можем пойти на проверку навыков. Похоже, Фран уже надоела библиотека.

Начнем с навыка полученного в логове паука. К сожалению, мы не смогли заполучить магический камень трикстер-паука и так как было много людей не смог впитать в себя много, в общем впитал около 10.

Выработка яда: Ур. 1, Инфракрасное зрение: Ур. 1, Выпуск яда: Ур. 1, Выработка парализующего яда: Ур. 1, Выработка смертельного яда: Ур.1

Навыки связанные с выработкой яда оказались способностью создавать яд внутри собственного тела. Может создавать яды в крови и в телесных жидкостях. Этот яд не дает эффекта тому, кто использует его, даже когда Фран его использовала, не возникло никаких проблем.

Инфракрасное зрение, суть можно понять по названию.

И выпуск яда. Способность выпускать выработанный яд. Без навыка выработки яда можно подумать что это бессмысленный навык, но получилось выпустить яд магического клыка. Это довольно неприятно…

Еще хочу проверить меч со свойствами.

- Сначала пламенное свойство.

- Угу.

Ее мы использовали в логове паука. Довольно мощное.

- Не горячо?

- Нет.

- Ууу

Быстро вращая раскаленный меч в руке, Фран ответила мне с холодным выражением лица. Не похоже чтобы она терпела.

Но Уруши похоже жарко. Наверное, на владельце мало эффекта.

Проблема в ускорении, когда используется навык мага. Попробую добавить немного магической силы.

- Ну как?

- Горячо.

- Гав!

Хм, похоже, в таком состоянии управлять мной невозможно. Можно использовать только во время катапульты. Досадно.

- Ну, попробуем другие свойства? Начнем с основных свойств.

Земля и вода. Сила конечно повысится, но оба имеют такой же эффект как и увеличение силы удара. Возможно, это пригодится, если оружие ударное.

Но ветер неплох. Острота сильно повышается. Добавочный эффект такой как у огненных свойств слабый, но что касается простой силы атаки ветер намного сильнее.

- Что насчет тьмы? Попробуешь добавить?

- Я попробую.

Ого! Мечь тьмы! Как круто! Правда эффект мне не совсем ясен. Определенно, острота повышается…

-Уруши ты не знаешь?

- Ууу.

Уруши намного сильнее в искусстве темной магии. Я подумал, что ты бы смог дать какую-

нибудь подсказку.

- А! Уруши!

- Тяв!

Уруши пытается учуять запах и начинает кричать. Эй, что ты делаешь?

Проверим статус. МР снижается. Похоже МР наносится урон. К тому же он ведь всего лишь прикоснулся.

- Уу

- Все нормально?

- Гав!

С помощью этой жертвы я понял эффект. Ну, что дальше?

- Следующая - молния.

- Хорошо. Я сделаю это!

Это довольно полезное свойство. Если слабая , то действует как электрошок. А если сильная, то можно поджарить противника изнутри. К тому же, так как это электричество ему трудно сопротивляться. Должна быть эффективна в бою с человеком.

- Громовой меч это круто!

- Фран, тебе это нравится?

- Да это же потрясающе!

- Гав!

Фран резко поднимает искрящегося меня вверх. У рядом стоящего Уруши шерсть встала дыбом, и он стал похож на ежа. Честно говоря, это выглядит неприятно. Но ладно, раз уж им обоим так весело.

Следующим испробуем особое свойство. Испробуем во время восстановления и восполнения. Но почему-то меч со свойством не пришел в действие. Похоже, меч со свойством может использовать только основное свойство, а также свет, тьму и составное свойство.

- Следующий – специфический навык который получила Фран.

- Угу. Магическая сила соединения.

Это навык полученный при смене специальности на магического война, к тому же этот навык нельзя разделить со мной. Я даже не могу помочь советом. Для начала, Фран, попробуй использовать его.

Магическая сила соединения: Благодаря управлению и соединению магической силы, повышается расход магической энергии, но при этом повышается сила магии и мастерство боя.

Для того чтобы лучше понять, он похож на тот, что я использовал в навыке мага, что-то вроде превышения лимита.

- Осторожно, хорошо?

- Да.

Фран сначала стреляет обычными огненными стрелами. Как всегда выстреливает пятью пламенными стрелами. Она хорошо привыкла к этому. Сравнительно неплохо.

И следующая версия магической силы схождения.

- Огненная стрела!

Бабах!

- Ого! Разве не круто?

Они вдвое больше и количество стрел тоже больше почти вдвое. Сила выстрела тоже довольно высокая.

- Сможешь чуть лучше?

- Попробую.

Результат эксперимента: Этот навык можно неплохо использовать. Производить не только один выстрел, поднимать силу в несколько раз. Не меняя силы, можно сделать около 20 выстрелов.

Зато потребление магии почти в три раза больше. Но если рядом я, то об этом не стоит беспокоиться.

Важнее всего не перестараться при использовании специального навыка.В навыке управления магией я прикладываю слишком много силы и поэтому никак не могу контролировать ее. Сила настолько высока, что влияет также и на меня.

Магическая сила соединения Фран не дает такого эффекта как навык мага, поэтому ее можно тщательно контролировать. Как и следовало ожидать, навык присущий высшим профессиям.

На этом проверка навыков заканчивается?

- Что будем дальше делать?

- Хм. Ах да. Ну, попробуем это?

- Это?

- Гав?

- Улучшение навыков!

- Ааа…

По просьбе, я сохранил магический камень побежденного по пути гоблина, конечно того который обладает искусством меча.

- Произошло много всего, я долго думал как использовать очки улучшения.. Думаю, стоит попробовать усовершенствование.

Хочу узнать полезно ли усовершенствование. Если это не нужный навык, можно не сомневаясь, избавится от него.

- Угу, согласна.

- Ну, попробуем?

- Угу.

Оставшиеся очки развития : 41. Заплатив 10 из них улучшу искусство меча.

(Искусство меча: Производится усовершенствование на Макс. Ур.)

После того как прозвучало сообщение прошло несколько секунд. Я ярко сияю. Это довольно круто!

(Усовершенствование завершено. Искусство меча: Макс. Ур. Искусство меча: изменилось на SP)

Название странное. Просто изменилось на SP. Посмотрим, какой же это навык.

Искусство меча: SP. Особый навык. Скорость роста навыка искусства меча обладающего вооружением заметно возрастает. Все статусы обладателя вооружения +2. Повышение силы навыков связанных с искусством меча.

Повышение силы искусства меча соответствует ожиданиям.

Перевод: Ната (Анастасия Ворончихина)

Вот только, такое значительное повышения роста, +2 ко всем характеристикам, это несомненно круто.

Неужели имеется ввиду, что улучшение относится не ко мне, а увеличивает, в первую очередь, характеристики обладателя снаряжения?

Но ведь это повышение навыков фехтования, не так ли? Возможно, придет время, и когда-нибудь Фран, обходясь без моих сил, сможет достичь высокого мастерства.

- Фран, как тебе ощущения от замахивания мечем?

- Как обычно.

- А как насчет навыков?

- Мм. Драконий Клык.

Использует как следует. И с навыком фехтования проблем нет. Получается, что Искусство меча Фран — это возможность использовать навыки, даже превышающие Ур.3. То есть, при наличии Искусства Святого меча, его использование тоже не будет проблемой.

Другими словами, отпала необходимость постоянно оттачивать Искусство меча.

Улучшение. Совсем неплохо. Вот только сложно сказать, действительно ли это стоит делать. Непросто определиться с верхушкой приоритетов. Ладно, навык Искусства меча, испробованный в этот раз, был довольно низким, а Искусство магии еще может измениться. Хотелось бы еще немного испробовать, но…

- Другие навыки тоже улучшаем?

- Хмм… Нет, сейчас остановимся на том, что есть. Я, кроме всего прочего, хочу посоветоваться.

- Посоветоваться?

- Да. В тот раз в подземелье я о многом пожалел.

- Да, я тоже.

- Так вот, до этого момента, все навыки, которые мы активно улучшали, относились либо к Искусству меча, либо к Искусству магии, разве не так? Но ведь нужно улучшать и другие навыки, вот о чем я подумал.

- Понятно.

В отличие от открытого пространства, в подземелье ограниченное число путей к оступлению. Чтобы выжить там, недостаточно только боевых навыков. Я это осознал.

Вот мое предположение.

Сокращение времени: Ур.1, Чувство риска: Ур.1, Чувство присутствия: Ур.2, Мгновенная регенерация: Ур.1, Борьба с обстоятельствами: Ур.3, Магическая стена: Ур.1, Восприятие ловушек: Ур.1.

Чувство риска, Чувство присутствия, Восприятие ловушек… В общем, я попробовал выбрать навыки, цель которых — заблаговременно избежать ловушек или опасных врагов.

Сокращение времени должно расширить стратегические возможности.

Мгновенная регенерация, Борьба с обстоятельствами и Магическая стена должны помочь выдержать кризисные ситуации.

Осталось еще 31 очко развития. Можно что-то одно развить до максимума. Или же поднять три разных навыка до среднего уровня.

Как по мне, надо развить один навык обнаруживания. Если подумать о том, что попадается в подземельях, то лучше всего — Восприятие ловушек, так?

- Фран, ты бы что хотела?

- Хмм…

Поговорив с Фран, мы решили развить Чувтсво присутствия, Восприятие ловушек, Сокращение времени и Борьбу с обствоятельствами до 5 уровня.

Правда, поскольку мы не идем в подземелье прямо сейчас, я бы хотел оставить несколько очков на экстренный случай…

Но все истратилось сейчас.

Мы тратим очки не слишком раздумывая. И похоже, если в руки попадет интересный навык, мы тут же захотим его использовать. Поэтому и определились сейчас, какие навыки нужнее.

Так что, охоту в подземелье мы сделали более безопасной за один присест. Правда, очки уменьшились до 5.

- Теперь даже в подземелье будет спокойно.

- Угу.

- Гав.

- Но ты ведь не будешь беспечной?

- Конечно.

- Гав!!

http://tl.rulate.ru/book/292/45206