

- Ладно! Теперь, когда мы покончили со статистикой, давайте поговорим об элементах! - элементы? О-о-о-о, еще больше крутых вещей! Мне нужна стихия огня! Огненные шары!

- Каждый класс имеет связанный с ним элемент. По большей части любой элемент может идти с любым классом, но большинство классов выигрывают от наличия определенных элементов. Например, вы можете иметь [Курьера] с элементом Земли, но класс, скорее всего, выиграет от Ветра.

- Кто-то вроде [Кузнеца] может иметь Огонь и иметь навыки, связанные с кузнечными горнами и теплом. Может иметь элемент Земли и иметь дело с пресс-формами и печью. Металл, естественно, один из самых полезных, вероятно, получив некоторые навыки прямого манипулирования. Вода... редко встречается с кузнецом, но может помочь с закалкой. Ветер также довольно редко встречается, но тогда кузнец будет двигаться быстрее и иметь более острое оружие, - стихии! Огонь. Мои глаза горели восторженным вниманием.

- Стихии делятся на четыре пары по две, и они равны и противоположны, как и статистика, которой они помогают. Огонь и Вода; Земля и Ветер; Свет и Тьма; Дерево и Металл. Огонь помогает Силе. Это означает, что если ваш класс с элементом Огня, то за каждый уровень в классе, который вы получите, вы также будете получать очко Силы!

- Огонь - Сила. Вода, противостоящая ему - Ловкость. Точно так же, как получение очков Силы в конечном итоге снизит вашу Ловкость, Огонь и Вода противостоят друг другу.

- Земля - Живучесть, а Ветер - Скорость. Свет - Регенерация маны, а Тьма - Мана.

- И наконец, Дерево - Магический контроль, а Металл - Магическая сила.

В этот момент заговорил Фито: "Хотите увидеть наши навыки и магию?"

Безумный хор "Да" произошел от всех нас, кроме Кербероса. Шанс увидеть, как исполняется магия? Да, пожалуйста!

Фито подошел к клочку земли, коснулся его ногой и нараспев произнес.

- [Полный полевой плуг].

По полю пробежала рябь, превратив землю в аккуратные ряды вспаханной земли, готовой к засеву.

Аротро только махнул рукой и внезапно из него вылетели десятки семян. Они игриво двигались по комнате, устраиваясь аккуратными рядами на вспаханном поле.

Прасинос наконец подошел, наклонился, о боже, в этой прекрасной пурпурной тунике лучше не касаться грязи, это будет большой грех, и заговорил.

- [Быстрый рост].

Поле взорвалось ростом. Сквош, сквош... повсюду. Меня поразила демонстрация магии - настоящей магии, а не мелкой, которой торговцы занимаются каждый день, и еще больше поразило то, как быстро они втроем превратили клочок земли в жизнеспособный, вкусный урожай. И все это сделано в помещении!

- Удивительный пример Земли, Споры и Зелени. Есть еще несколько элементов, о которых я не упомянул, потому что они более продвинутые. Каждая пара первичных элементов создает новый, вторичный элемент.

Так элементов гораздо больше.

- Давайте побыстрее поговорим о классах, прежде чем я позволю вам бегать и играть.

- Когда Система разблокируется и по мере продвижения, у вас всегда будет класс. Это может быть [Повар]. Или [Солдат], [Домохозяйка]. Или плохой, как [Вор]. Обычно у вас есть несколько вариантов на выбор. Вы повышаете свой уровень, делая вещи, связанные с вашим классом - в вашем случае просто быть ребенком повысит ваш уровень. Делая что-то за пределами вашего класса, вы также получите опыт, но не так много. Убийство злых монстров всегда принесет вам много опыта! Когда ваша Система разблокируется, вы автоматически получите свой стартовый класс - это, вероятно, будет [Дитя Ремуса] или [Дитя Паллоса], первый гораздо более распространен. Вы получите несколько уровней, в зависимости от того, что вы делали с самого рождения, и когда вы, наконец, получите уровень 8, вы сможете получить новый класс!

- Мы не уверены во всем, что решает новый класс, но, похоже, он в некоторой степени основан на ваших навыках, на том, что вы выбрали и насколько высоко вы их подняли. У вас всегда будет выбор, когда дело дойдет до ваших не начинающих классов.

- И наконец, я уверен, что вы зададитесь вопросом, почему в комнате так много предметов и вещей. Это из-за навыков. Каждый класс может иметь восемь навыков, также вы можете иметь восемь Общих навыков в дополнение к этому. Какие навыки вы получите, какие навыки вы повысите и насколько высоко, определяют какие классы вам предложат. Все вещи вокруг предназначены для того, чтобы вы начали осваивать различные навыки, если вы начнете делать горшок из глины, вы откроете навык [Керамика] и, возможно, даже класс - [Керамист]. Если вы будете размахивать мечом, вы сможете получить боевой навык и, возможно, даже разблокировать класс [Солдат-стажер], если вам очень повезет! Наконец, пробуя много разных вещей, подобных этим, вы почти гарантированно получите класс [Ученика], когда доберетесь до уровня 8, что будет полезно для ученичества.

Сакердус что-то говорил. Я была слишком занята осмотром. Какие станции я хочу попробовать? Восемь станций возле старта теперь имеют гораздо больше смысла - по одной на

каждый элемент. Позволят ли они мне получить некоторое сродство к этому элементу, открыв класс? Куча блоков, глыба глины, несколько грязных полосок в куче - много вещей, которые я должна исследовать и попробовать! Теперь ясно, что я должна пробовать разные вещи в разных местах и набирать навыки таким образом для моего возможного повышения! Я усмехнулась, потирая руки, желая начать.

- А сейчас, девочки, вы уходите, мальчики могут приступить к сегодняшней части обучения, - Керберос вскочил с радостным криком и тут же подбежал к мечам. Я просто сидела ошеломленная, пытаюсь осмыслить то, что только что услышала.

Что? Совершенно ошеломленная, с видениями игры с молотками и кубиками, падающими из моего сознания, я совсем не сопротивлялась, когда мама подошла, чтобы забрать меня. Возможно, почувствовав мое внутреннее смутение, она подняла меня и вынесла, а из моих глаз на ее плечо полились густые горячие слезы.

- Это нечестно, - выдавила я сквозь рыдания. - Я хочу поиграть со всеми этими вещами... и получить навыки.

- Ш-ш-ш, - мама укачивала меня, пока несла обратно. - Все в порядке. Эй, послушай, давай возьмем тебе еды, и я научу тебя кое-чему, что может превратиться в навык, когда мы вернемся! Хорошо?

Я яростно затрясла головой у нее на плече, выплакивая свои мечты. Чувствуя мое настроение, мама продолжила укачивать меня и издавать успокаивающие звуки, пока мы возвращались домой через весь город. Войдя в дом, она положила меня на одно из кресел и сняла сандалии. Обычно я жаловалась, что со мной обращаются как с ребенком, но сейчас мне все равно. Какой смысл возвращаться с нетронутыми воспоминаниями, если на каждом шагу меня будут загонять в тупик? Какой смысл иметь магию, если мне не позволяют ее изучать? Мама взяла меня на руки и отнесла в спальню, где принялась укладывать. Расстроенная, измученная, выжатая и без сил, я заснула.

День Системы - отстой.

<http://tl.rulate.ru/book/49005/1222032>