

[Вы получили 100 EXP и 1 орб морской воды].

[Вы повысили уровень! Теперь вы 2-го уровня. Вы получили 3 очка способностей и 1 очко умений, которые вы можете потратить по своему усмотрению!]

У Ксела заплетался язык. Получила ли она опыт, убив всех этих мурлоков? Но она даже не тронула их, просто стояла на месте, пока остальные разогревали свои навыки.

Ксела обдумала все, что знала о Высшей системе, и ее лицо изменилось. Может быть, это потому, что она была целительницей? Подумав об этом под таким углом, все стало понятно!

В конце концов, целители не славились своей наступательной мощью, их работа заключалась в лечении членов команды и поддержании их в хорошей форме.

В таком случае, как же развивались не боевые классы в рамках Высшей системы? Например, если бы Дарий получил подкласс "Брокер" или "Ремесленник", а не "Маг", он все равно должен был бы убивать монстров, чтобы заработать EXP?

Ксела знала, что Высшая система не была безжизненной, бездумной сущностью. Она была реальной и полусознательной, поэтому могла выносить суждения о ситуации в любое время.

Она могла определить, является ли человек союзником или врагом Дария, когда использовала систему наведения заклинаний, без необходимости открывать рот, чтобы указать на кого-то и заявить: "Я считаю этого человека своим союзником".

Когда она пришла сюда, Ксела полагала, что не получит от этой тренировки ничего, кроме ощущения того, как работают хранилища. Она всегда собиралась начать повышать свой уровень с помощью лука и стрел, когда будет одна.

Но теперь она знала, что может стать целительницей, а лук и стрелы оставить как некий скрытый козырь. Если кто-то нападет на нее, думая, что она беспомощный клирик, его ждет неприятный сюрприз.

Поэтому, когда появилась вторая партия монстров, Ксела просто улыбнулась. На этот раз это была большая группа морских змей второго уровня, которые были размером с обычного питона.

[Морской змей - монстр 2-го уровня]

HP: 10/10 MP: 3/3 STA: 10/10]

Группа все так же непринужденно расправлялась с монстрами. Ксела даже использовала этот шанс, чтобы сделать то, что должна была сделать в самом начале, и осмотреть своих союзников, чтобы увидеть их силу.

[Эльверивар Хусиномунто - эльфийский стрелок 19 уровня

НР: 180/180 МР: 342/342 СТА: 281/285]

[Елена Сальва - кикбоксер 20 уровня

НР: 380/380 МР: 200/200 СТА: 368/380]

[Ллойд Эрвинг - 18 уровень Скоростной меч

НР: 270/270 МР: 216/216 СТА: 259/270]

[Ниша Холлевайн - маг 20 уровня с двумя стихиями

НР: 132/132 МР: 367/400 СТА: 240/240]

Ксела отметила это с улыбкой. Похоже, все они были по-своему сильны, а Ниша и Хелен находились на пороге становления джорнименами. Ксела уже давно научилась адаптироваться без анализа Дариуса.

По правде говоря, все математические вычисления были за нее. Чтобы определить силу человека, ей нужно было посмотреть на его НР, который рассчитывался как Сила \times Выносливость.

Чтобы найти выносливость, нужно было просто разделить общее значение выносливости на уровень, так как выносливость рассчитывается как Выносливость \times Уровень.

Затем, вернувшись назад, нужно было просто разделить показатель Выносливости на показатель НР, чтобы найти значение Силы.

Как и в случае с выносливостью, для интеллекта нужно было просто разделить общее значение МР на уровень.

Таким образом, она могла получить Str, Int и End человека с помощью простого инспектора. Забавно, но именно эти три показателя использовались для определения "уровня жизни" в Фаусте.

Намеренно или нет? Кто знал?

Конечно, ловкость, харизму и удачу нельзя было определить таким образом, поэтому Ксела могла только догадываться с помощью своих чувств. Она безучастно наблюдала за тем, как

группа уничтожает 25 морских змей 2-го уровня, ожидая награды.

[Вы получили 125 EXP и 3 мешочка со змеиным ядом].

Ксела открыла меню персонажа и задумалась о том, как распределить очки. Дариус сказал ей, что она может делать это по своему усмотрению, ведь он выделил очки Ганнеру только потому, что так захотел крупный парень.

Ксела не возражала, предпочитая сама контролировать маршрут своего роста. Именно поэтому она без колебаний присоединилась к Дарию в рамках Высшей системы.

Раньше она позволяла ему распределять ее статистику по событиям, потому что для нее это было слишком сложно. Лучше было поручить это эксперту, такому как Дарий, он бы знал, куда их лучше всего пристроить.

Однако теперь все зависело от нее.

Поразмыслив немного, она вложила два очка в Удачу, доведя ее до 20 очков с 18. Она хотела получить больше урона с убитых монстров, а также больше благословений от Божественного Света.

Она вложила последний AP в Силу, доведя ее до 16 пунктов с 15. Она не почувствовала особого увеличения Удачи, только ее духовные чувства, казалось, немного расширились, позволяя ей видеть туман, связанный с ее будущим.

Ксела удивленно прищурилась, вспомнив, что пережил Дарий во время квеста "Равнины смерти". Вся эта информация о прошлом была дана ей в вводном инфопакете при обращении.

Похоже, для того, чтобы увидеть свою тенденцию к удаче и задействовать духовные чувства, нужно было иметь как минимум 50 пунктов интеллекта и 20 пунктов удачи.

В конце концов, у Ганнера было 20 пунктов Удачи и 35 пунктов Интеллекта, но он не мог увидеть такую вещь. Это означало, что сочетание силы ума и высокой удачи создавало особый феномен.

Неудивительно, что Дариус подчеркивал и почитал показатель "Удача". В ней было нечто большее, чем кажется на первый взгляд.

Что касается единственного очка умений, то оно пошло на навык "Благословение", увеличивающий регенерацию HP, MP и STA цели на 5%.

После этого она применила навык к своим четырем союзникам, выражение их лиц изменилось, когда они почувствовали эффект от ее навыка.

Как раз вовремя, из купола начали появляться монстры 3-го уровня, устремляясь к группе в массе щупалец.

<http://tl.rulate.ru/book/53037/2987829>