

Доступны навыки класса *Алчный Арканный Охотник*.

Джейку всегда нравилось получать новые навыки. Не только потому, что он получал что-то новое и блестящее, добавляя его в свой репертуар, но и потому, что список, который он получал, был свидетельством его прогресса. Каждое предложение служило доказательством его достижений и давало представление о том, каких улучшений он добился. Это ощущалось как хорошее похлопывание по спине и "дай пять" за то, что он был великолепен. Навыки также часто наталкивали его на хорошие идеи о том, что он может сделать сам в будущем.

Как и в любой другой раз, он принялся за работу с большой энергией. Он открыл список предлагаемых новых навыков и, как всегда, был невероятно разочарован первым же доступным навыком. По крайней мере, это было ожидаемое разочарование.

[Арканный болт (редкий)] - Вдохновившись простым мана-болтом, вы подняли его на новый уровень и создали арканный болт. Позволяет охотнику вызывать болты арканной маны, чтобы победить врагов. Вы можете вызывать два вида болтов: стабильный и разрушительный. Разрушительные болты взрываются при ударе, а стабильные - прочные и пронзительные. Добавляет небольшой бонус к эффекту от Интеллекта при использовании Арканного болта.

Это был далеко не первый раз, когда ему предлагали какой-то вариант "Болта Маны", и было немного забавно наблюдать, как он развивался от обычной редкости Темного Болта в прошлом до редкого Арканного Болта, который ему предложили сейчас. Джейк был абсолютно уверен, что ему могут предложить эпическую версию, если он продолжит работать над ней. Джейку нравилось создавать арканные болты и стрелять ими, но он не чувствовал, что для этого ему нужен какой-то навык. Сделает ли это их сильнее? Конечно, но он сильно сомневался, что они когда-нибудь станут так же хороши, как его стрелы.

Поэтому он перешел ко второму варианту - который был еще одним долбанным повторением. По крайней мере, так казалось на первый взгляд.

[Разрушительная арканная волна (редкая)] - Мобилизуйте аркану и развейте то, что вам

мешает. Извергните поток разрушительной арканной энергии, рассеивая любые заклинательные конструкции в непосредственной близости, перегружая их маной и отталкивая все остальное в ближайшем окружении. Требуется большой расход маны и энергии в зависимости от силы и устойчивости заклинательных конструкций или физических препятствий. Добавляет небольшой бонус к эффектам от Мудрости, Интеллекта и Энергии при использовании Разрушительной арканной волны.

Мало что изменилось по сравнению с тем Разрушительным извержением арканы, которое ему предложили на 90-м уровне, но при ближайшем рассмотрении обнаружилась разница: это было вовсе не извержение маны, а извержение энергии. Оно также использовало энергию и даже теперь получало пользу от энергии. Теперь это был просто небольшой локализованный взрыв арканной энергии вокруг себя. Простой и, вероятно, эффективный навык, для которого Джейку вовсе не требовался соответствующий навык.

Тем не менее, это вдохновило его. Джейку действительно стоит поработать не только над использованием своей арканной энергии с маной, но и над энергией. Эта Волна явно использовала и ману, и энергию, что делало ее еще более эффективной как для физических барьеров, так и для магических. Если бы во время второй схватки с грибом Индиго у него было что-то подобное, это спасло бы его от того, что ему оторвало половину тела.

Но в конечном итоге Джейк не был заинтересован в получении самого навыка. Он предпочел бы просто поработать над имитацией эффектов с помощью обычной магии. Двигаемся дальше.

[Барьер Алчного Арканного Охотника (Эпический)] - Стабильность - краеугольный камень вашего арканного мастерства, что делает барьеры очевидным применением вашей арканы. Позволяет Алчному Арканному Охотнику вызывать барьер из чистой, стабильной арканной энергии в пузыре вокруг себя, блокируя любые виды прямых атак, которые пытаются пройти через него - как физические, так и магические. В зависимости от характера блокируемых атак будет расходоваться мана или энергия. Все концепции, не примененные вами, будут ослаблены в пределах вашего барьера. Добавляет небольшой бонус к эффектам от Мудрости и Энергии при использовании Арканного барьера.

Вот теперь у нас что-то начало вырисовываться, подумал Джейк. Это был первый навык с "Алчным Арканным Охотником" в названии, и он сразу же стал эпической редкостью. Что касается самого навыка? По ощущениям он напоминал то, что он уже делал много раз, но в то же время в нем было и кое-что новое.

Прежде всего, умение создавало вокруг него пузырь, а не стену, как обычно. Кроме того, в нем снова была арканная энергия, а не только мана, что, вероятно, делало его намного лучше

против физических атак. Сейчас же вызванный им арканый барьер лучше всего противостоял магическим атакам, хотя это и не было особой проблемой, поскольку большинство дальнобойных атак, с которыми он сталкивался, были магическими.

Это был еще один случай, когда ему нужно было оторваться от своей задницы и использовать энергию, а также ману со своим сродством к аркане. Изначально он формировал сродство, используя в основном ману, но он знал, что сродства влияют не только на ману. Он все еще помнил Стремящегося Клинка Природы из обучения, который использовал мощную ауру со сродством природы.

Еще одна пища для размышлений, которую нужно будет серьезно обдумать, надеюсь, до Охоты за сокровищами.

Второй очень интересной вещью в навыке было то, что касалось концепций. Как это работает? Там говорилось, что оно ослабляет любые концепции, созданные не им, а он понятия не имел, что это значит. Значит ли это, что такие вещи, как гравитация, пространство и само время будут ослаблены в его барьере? Это звучало нелепо и совсем не похоже на то, как все будет работать. Однако Джейк предполагал, что это здорово, и, вероятно, именно это и является причиной эпической редкости. Если нет, то это был просто надежный защитный барьер и ничего больше.

Если бы ему нужно было сделать небольшое предположение, он бы предположил, что барьер может ослаблять вражеские заклинания, уже находящиеся в пределах барьера и воздействующие на него. Например, если бы он был отравлен, проклят или находился в огне, барьер ослабил бы эти эффекты. В конечном итоге это было лишь предположение, но оно имело смысл. Это также могло означать, что барьер не мог полностью блокировать концепции, а лишь слегка ослаблял их, так что если его ударили каким-то странным заклинанием сродни его собственному Взору Верховного Охотника или какому-то ментальному навыку, то это была лишь частичная защита. Опять же, он только предполагал, но это имело некоторые интересные последствия - если он изолирует себя с помощью арканной энергии, он может, по крайней мере, частично подавить внешние концепции.

Если честно, Джейк был бы совершенно не против выбрать этот навык, но, естественно, все равно двинулся дальше, так как у него оставалось еще два. Следующий был намного интереснее всех предыдущих, так как это было действительно что-то новое.

[Метка Алчного Арканного Охотника (Древняя)] - Ваша добыча определена, охота началась. Скрытно помечайте цели, чтобы всегда быть в курсе их местоположения, пока действие меток не истечет или они не развеются. Весь урон, наносимый помеченным целям, увеличивается. Урон, наносимый арканами, усиливается еще больше. Дополнительный урон, наносимый с помощью арканы, пока метки активны, накапливается в виде арканного заряда, который можно взорвать, чтобы высвободить всю накопленную энергию. За убийство помеченной цели выше вашего уровня начисляется дополнительный опыт (этот эффект сохраняется, даже если цель умирает до детонации метки или в течение короткого времени после детонации).

Добавляет бонус к наносимому урону, длительности действия меток, изошренности и количеству доступных меток на основе Восприятия.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Этот навык разблокируется и служит улучшением имеющейся у вас Метки Амбициозного охотника.

Джейку еще никогда не приходилось сталкиваться с выбором навыка, который предлагал бы не просто новый навык, а его улучшение. Было ли это что-то новое для D-ранга? Включало ли оно только специфические для класса навыки? Означало ли это, что в какой-то момент он получит улучшенную версию своей "Стрелы Амбициозного Охотника"? Это было бы здорово.

Сам навык, честно говоря, был просто потрясающим. Джейку очень нравилась "Метка Амбициозного Охотника", ибо это был один из тех невидимых героев, которые просто очень помогали ему. В настоящее время он даже не думал о том, чтобы применять это умение к целям, прежде чем убить их ради опыта, но это означало, что он не особо использовал дополнительный урон, кроме как против одиночных и сильных врагов. Не удержавшись, он открыл старую метку и сравнил их.

[Метка Амбициозного Охотника (редкая)] - добыча определена, охота начинается. Скрытно пометьте цель, чтобы вы всегда знали о ее местоположении, пока действие метки не истечет или она не рассеется. Весь урон, наносимый помеченной цели, увеличивается. За убийство помеченной цели выше вашего уровня начисляется дополнительный бонусный опыт. Добавляет небольшой бонус к наносимому урону, длительности действия метки и незаметности метки в зависимости от Восприятия.

Старое описание, конечно, было намного короче, к тому же оно делало различия очевидными. Новая метка добавляла механику арканного заряда и, вероятно, наносила больше дополнительного урона, чем старая метка, даже без арканного урона; она позволяла использовать более одной активной метки одновременно, и, вероятно, была просто лучше во всех отношениях. К тому же, в ней каким-то образом сохранялась возможность использовать только восприятие, его самый высокий показатель.

Кроме того, была еще часть дополнительного опыта, которая, возможно, была улучшена еще больше. Джейк до сих пор не знал, сколько дополнительного опыта он получал от своей старой метки, но он все равно использовал ее при каждом убийстве врагов выше своего уровня. Все имеет значение, в конце концов. У него уже было сильное подозрение, что против врагов более высокого уровня его класс по умолчанию получает больше опыта, чем обычно, а метка только улучшала этот аспект.

Джейк очень хотел заполучить эту метку, но он все еще не был уверен во многих вещах, в первую очередь в том, как она повлияет на него в будущем. Умения были ограниченным ресурсом, поэтому так ценно было получить их в Обучающем магазине. Новые навыки, как правило, можно было получить только за счет титулов и повышения уровня, и он не мог рассчитывать, что они будут расти на деревьях. Выбор в пользу улучшения навыка означал отказ от получения нового, что было довольно накладно.

С другой стороны, неужели все так плохо? У него уже были навыки, которыми он почти не пользовался, так не лучше ли сделать лучше те, которыми он действительно пользуется? Конечно, он мог бы усовершенствовать старые, но пока у него не было времени на это. Навыки также могли объединяться, например, как его Охотничье зрение слилось со Взором хищника, чтобы получился Взор верховного охотника, или как Чутье травы и Чутье токсина образовали Чутье малефической гадюки. По его мнению, эти случаи были лишь усовершенствованиями, но никак не потерями, даже если он потерял навык из-за слияния.

Кроме того, он предполагал, что все навыки "Малефической Гадюки" являются частью единого целого и в конечном итоге сливаются в один единственный невероятно мощный навык. Безусловно, ему предложили сменить расу на Малефического Драконида, вероятно, в результате того, что все навыки были древней редкости, но он все равно верил, что их можно как-то объединить. Стал бы он злиться, если бы два или три его навыка древней редкости объединились и создали легендарный, сохранивший все эффекты, но более сильный? Нет, конечно же, нет. По крайней мере, не в краткосрочной перспективе.

В конце концов, Джейку понадобилось второе мнение, поэтому он спросил:

"Итак, Вилли, прошло не так много времени, но я все равно позвонил, чтобы спросить тебя, поскольку сам я не в состоянии принимать решения: что лучше - улучшить навык или выбрать новый? Я знаю, ты говорил мне о том, что навыки ценны, так как их можно получить только в ограниченном количестве, так не будет ли повышение существующего навыка означать, что я "теряю" навык? Ведь в какой-то момент я могу просто улучшить его сам, верно?" спросил Джейк вслух в пустую комнату, в которой находился гриб.

Через секунду Джейк почувствовал, что внимание малефической гадюки приковано к нему, и связь укрепилась, когда он ответил тем же тоном, что и обычно. Джейку было приятно, что его приятель не вернулся к хандре, и причина, по которой он спросил, честно говоря, заключалась не только в том, чтобы узнать, как дела у Вилли, но и в том, чтобы получить совет.

"Воу, вот это вопрос... ты получил потенциальное повышение навыка для одного из своих умений во время повышения уровня, я полагаю? Обычно это начинает происходить примерно с D-ранга, но чаще всего только если ты выбираешь класс или профессию, тесно связанную с той, что была у тебя раньше. И еще, хотя бы раз, не стыдись того, что не знаешь этого - не то чтобы я думал, что ты испытываешь стыд за такие вещи, - поскольку это действительно не является общеизвестным для большинства. Люди обычно не любят делиться подобной информацией за пределами своих организаций, а система, насколько я знаю, еще не выдавала много информации, связанной с D-рангами, вашей вселенной. Самое главное... чтобы узнать об этом, тебе пришлось бы разговаривать с другими людьми, а мы оба знаем, что вероятность этого очень мала", - довольно грубо ответил Вилли.

"Вау, а вот это было грубо. Разве я сейчас не разговариваю с кем-то другим, который мне все рассказывает? Кроме того, я уверен, что ты не ответил ни на один из моих вопросов", - с напускной обидой ответил Джейк.

"Ты сам ответил на большинство своих вопросов. Любой навык, который ты повышаешь, - это возможность получить новый навык. Это довольно просто. В конечном счете, все сводится к тому, насколько ты ценишь обновленный навык и какова природа этого навыка. Нет двух одинаковых навыков, и некоторые навыки могут делать то, что невозможно сделать с помощью свободной магии. Теоретически, сделать можно все, но некоторые вещи просто нереальны. Кроме того, нельзя сказать, что меньшее количество навыков всегда плохо. Многие навыки оказываются бесполезными, забытыми или, возможно, дублируют другие, более совершенные навыки. Часто есть смысл сосредоточиться на самых важных основных навыках. Сосредоточься на своем основном методе ведения боя и совершенствуй его, одновременно устраняя слабые стороны. Не обязательно обладать навыком, позволяющим делать все, но иметь навыки, связанные с тем, что ты делаешь чаще всего, очень предпочтительно. Остальное можно исправить без использования навыков. В целом, иметь 100 разнообразных и посредственных навыков хуже, чем иметь 10, которые используются и синергируют друг с другом. Качество превышает количества и все прочее".

В ответ на слова Гадюки Джейк согласно кивал. Все было примерно так, как он и думал, и то, что навыки слишком трудно воссоздать, тоже было правдой. Если бы он захотел как-то создать навык, подобный Охотнику на крупную дичь, он даже не представлял, с чего начать и возможно ли это вообще. Вилли говорил, что можно как-то сделать все, что делает этот навык... но Джейк не понимал, как это сделать. Это был навык, который делал его сильнее против врагов более высокого уровня. Может быть, серьезная магия души? Он не был уверен.

В любом случае, Джейк не чувствовал необходимости сдерживаться, поэтому он поделился подробностями навыка.

"Ну, это умение отмечает цели, увеличивает наносимый мною урон и позволяет мне всегда быть в курсе их местонахождения. Он также использует мое сродство к аркане и может накапливать заряд арканной энергии, которую я могу взорвать. До улучшения у него не было всех арканских свойств, и его можно было накладывать только на одну цель за раз. Кстати, оно поднимается на две редкости. Я считаю, что и наносимый урон, и дополнительный опыт тоже..."

"Дополнительный опыт?" Вилли прервал его.

"Да?" ответил Джейк. "Но только против врагов более высокого уровня".

"Ну, это ставит навык на грань "невозможно воссоздать". Если ты хочешь улучшить один навык, то оптимальным будет именно такой. Такие сигнатурные навыки иногда могут делать невозможные вещи. Seriously, создавать такие умения сложно. Мне не удалось сделать яд, который увеличивает прирост опыта, потратив много времени на исследование. Хотя, если честно, увеличение опыта не так уж ценно и для многих будет означать лишь ускоренное битье об стену. Думаю, для тебя это не будет проблемой, а то, что это действует только на цели с

более высоким уровнем - это хорошо. Помни, путь к могуществу - это не спринт, а марафон. Навыки, честно увеличивающие получаемый опыт, тоже не так уж редки, и большинство профессий или монстров, ориентированных на лидерство, имеют навыки, увеличивающие получаемый опыт тех, кто находится под их началом. Это часто является одним из преимуществ жизни под началом могущественного дворянина или альфы", - пояснил Вилли.

Джейка это не очень удивило. Пилон уже увеличивал получаемый боевой опыт, и то, что лидеры обладают такими навыками, было вполне ожидаемо. Джейк был уверен, что у Джейкоба тоже есть что-то подобное, и, возможно, у Миранды тоже? Может быть, у Филиппа? Наверное, ему стоит спросить у них.

"Итак, как ты думаешь, стоит ли повышать навык, если часть с опытом не так уж и ценна? По моему, это было одним из главных преимуществ", - спросил Джейк.

"Для почти всех остальных я бы сказал, что увеличение опыта не имеет большой ценности, если оно не сопровождается увеличением шансов на просветление или что-то в этом роде, но для тебя, в этом плане, это здорово. Как у нового посвященного в новой вселенной, есть много преимуществ, связанных с быстрой скоростью получения уровня, и я также не думаю, что тебе стоит беспокоиться о том, что ты столкнешься со стенами в ближайшее время... если вообще когда-нибудь".

"Понятно... Ну, мне очень нравится этот навык, даже до обновления, так что улучшить его было бы здорово..."

Джейку предстояло принять решение, но прежде он перешел к последнему навыку, и, просто ознакомившись с ним, он уже знал... что у него будет еще больше вопросов к Гадюке.

П.п. Спасибо за Поддержку Ариану Г. Love u <3

<http://tl.rulate.ru/book/62079/2270790>