

- Занимательно... вот значит, как я могу прокачиваться и изучать новые навыки с заклинаниями... - Проговорил Виктор, с интересом разглядывая лежащие перед ним вещи.

С врагов он насобирал просто огромную кучу самого разнообразного барахла, большая часть из которого, к сожалению, оказалось всего лишь обычным бесполезным мусором. Однако попало и множество удивительных предметов... И самыми удивительными оказались девять кристаллов, впитав которые можно было получить определенные навыки или даже усиления. Они поднялись прямо на месте сердец убитых магов(аж в количестве шести штук) и еще ряда гоблинов. Сначала в нематериальной форме серебристых облачков, но уже через пару секунд образовали эти самые кристаллы разных цветов. А когда Виктор к ним прикоснулся, то тут же появилась информация о них и запрос на поглощение. Два кристалла были синего цвета и являлись "Магическими эссенциями душ", где тот, что выпал с алхимика давал навсегда +50 к мане, с балахонщика аж +500, а вот темный с некроманта не поглощался и не давал инфы, звеня об отсутствии нужного навыка. Остальные кристаллы были белых цветов и оказались "информационными эссенциями душ" как раз и обучая ряду навыков.

Первые два кри давали возможность изучить гоблинский язык и язык местных людских поселений, что Серов сразу же и сделал, в качестве бонуса скрафтив 2 дополнительные единицы интеллекта.

- Ха, да так на одних языках можно инту поднять до эпических высот... - Довольно и одобрительно покосился подросток на гоблина полиглота, с которого и выпали эти "эссенции".
- Жаль, обычные учебники не поглощаются, как в манге про Игрока...

Один кристалл давал навык Лучника 1 уровня. Виктор хоть и посчитал его практически бесполезным, но все равно поглотил из чистого хомячества.

И, наконец, самое вкусное. Три инфокристалла, выпавшие из магов в дополнение к эссенциям маны. Первый оказался просто заклинанием Огненного Шара или, как было привычнее Виктору, классического Фаерболла, а вот остальные два содержали аж целые классы специализации.

Огненный Шар. - Заклинание по площади 2 ступени Мага. Благодаря сложной структуре каркаса заклинания, Шар огня является не просто огненным сгустком. Матрица создает удерживаемую полем многослойную конструкцию, в которой возникает множественная разность давления и нагнетается температура. Благодаря этому, при детонации создается мощный фугасный эффект и Шар атакует врагов в радиусе поражения не только своим огнем и жаром, но и образует разрушительную взрывную волну, наносящую дополнительный урон. Минимальная вложенная мана для активации заклинания - 300 МП. Урон в эпицентре 800 ед. Урон на границе 3 метров примерно 300. Максимального лимита вливания энергии заклинание не имеет. Чем больше вложено маны, тем мощнее эффект.

Внимание! Обнаружен новый Класс!

Алхимик 1 уровня.

Маг, научившийся создавать из определенных ингредиентов разнообразные магические зелья, дающие различные эффекты. Начиная от исцеления и заканчивая боевыми стимуляторами или бомбами. В отличие от магии обычных волшебников, алхимик может дублировать зельями не

только магические заклинания, но и даже божественную магию жрецов. Недостаток - необходимость в наличии ингредиентов для приготовления эликсиров и, иногда, большие затраты времени на подготовку. Основные параметры - Интеллект и Мудрость. Дополнительные - Ловкость и Телосложение.

Начальные навыки и заклинания за получение класса:

Алхимическое Око. - Вы способны определять в разнообразных ингредиентах нужные вам магобиохимические соединения, что позволяет вам взаимозаменять сырье для получения эликсира с необходимым эффектом. Например: Нужно срочно зелье для роста сиреневых волос, но нет в наличии крови девственницы? Не страшно! Для зелья вполне сойдет и глаз тритона, убитого молнией в полнолуние на лысой горе. Нет и его? Тогда сойдет и просто кусок обычного хозяйственного мыла...

Малое Зелье Исцеления. - Вы восстанавливаете 50 ХП. В случае применения на не Игроке, восстановление пациента зависит от тяжести ранений с его физиологией и не опирается на ХП. Формула нужных магобиохимических соединений и состава прилагается. Для определения их в сырье вашего мира, просканируйте его Алхимическим Оком.

Малое Зелье Маны. - Вы восстанавливаете 50 МП. Работает одинаково на всех. Формула нужных магобиохимических соединений и состава прилагается. Для определения их в сырье вашего мира, просканируйте его Алхимическим Оком.

Малое Зелье Очищения. - Снимает или ослабляет один негативный эффект, отравление или проклятье на цели. Работает одинаково на всех. Формула нужных магобиохимических соединений и состава прилагается. Для определения их в сырье вашего мира, просканируйте его Алхимическим Оком.

Внимание! Обнаружен новый Класс!

Некромант. Уровень Слияния - 1.

Маг, принявший в свое тело и душу чистую энергию Смерти. Да, даже обычный сильный волшебник может поднять нежить или призвать ее из миров Смерти, но для него это как призыв демона, которого он опутывает сотнями цепей и программ, чтобы не быть тупо сожранным. Некромант же сам по себе является частичкой великой энтропии, для него мертвые и энергия Смерти тонкие инструменты, продолжение его руки, краски, холст, глина, подчиняющаяся малейшей воле и мысли мастера. Крестьянин, машущий отравленным мечом как оглоблей и до дрожи боящийся своего оружия, и элитный мечник, танцующий свой стремительный смертоносный, но прекрасный танец клинков - вот отличие мага работающего со Смертью и некроманта. Недостаток - Могущество некроманта зависит от его уровня слияния со Смертью, но чем выше этот уровень, тем меньше остается в маге от живого существа. Даже за начальное Слияние уже нужно отдать Смерти часть своего тела. Также некромант не использует для своих заклинаний ману, только энергию Смерти, и без эволюции Слияния не способен ее вырабатывать, получая только в момент гибели живых в радиусе Поглощения.

Первая великая эволюция, позволяющая вырабатывать энергию Смерти. - Бледный Мастер. - Рука мага становится вместилищем Смерти и связующем звеном с мирами энтропии.

Окончательная эволюция, дающая подлинное могущество некроманту и полностью раскрывающая его потенциал - Становление бессмертным Личем. Маг сам превращается в нежить, обретая вечное существование, колоссальный прирост энергии Смерти и полный контроль над ней.

<http://tl.rulate.ru/book/68768/1905389>