

-----

Несмотря на низкий рост, кобольды были вовсе не слабыми. Наверно их предки действительно были какой-то дальней веткой произошедшей от драконов, но у продвинутого воина кобольдов Сила может достигать пятнадцати очков. Если бы не броня Сорана, их атаки могли повредить даже его кости.

Пока он не собирал добычу, вместо этого юноша решил сперва перевязать свои раны. Спешить всё равно некуда. Хотя Соран купил несколько зелий, использовать их в такой ситуации будет пустой тратой. Зелья низких классов восстанавливают от восьми до десяти очков здоровья, а стоят шестьдесят диралов. Учитывая его новую способность, Перерождение, которую он получил за двадцать очков Телосложения, раны нужно только перевязать и к завтрашнему дню они полностью восстановятся; всё же мышцы и связки не были задеты.

«Элементальное Перерождение (Дарованная Способность): Ваше Телосложение превзошло реальность обычных людей; смертельные раны теперь нанесут только серьёзный урон. Сильная воля к жизни дарует возможность восстановиться от любых травм, вне зависимости от их серьёзности. Хотя Вы всё ещё не можете восстанавливать конечности как тролли, однажды даже такое может оказаться возможным. Восстановление ОЗ +1 в час»

Таким было описание Элементарного Перерождения, низшего ранга способности Перерождения.

Теперь, когда Соран повысил уровень профессии Разбойник до шестого, его максимальный уровень очков здоровья повысился до шестидесяти трёх. Если он не потеряет никаких конечностей и частей тела, и даже если останется в полумёртвом состоянии, он всё равно полностью восстановится за три дня, если не меньше. Не стоит недооценивать эту способность; может восстановление не было настолько высоким, чтобы видеть его эффект в бою, но оно позволяло быстро восстановиться после боя. Многие бойцы ближнего боя полагались на этот навык, чтобы выжить и восстановиться от обычно невозможных травм, и использовалась она вплоть до достижения Реальности Легенд.

Тролли были монстрами, Телосложение которых не бывает ниже двадцати пяти единиц. Если их способность к восстановлению не подавить, они даже новые головы отрастят после обезглавливания; практически биологические чудовища.

Восстанавливать конечности и мгновенно оправляться от ранений выпив зелье в этом мире невозможно; даже божественные заклинания не достигают такого эффекта. Высококласные заклинания восстановления обычно выжигали выносливость жрецов и оставляли их в ослабшем состоянии. Заклинания Оживления тоже нельзя использовать по своей прихоти. Они были девятого уровня божественных заклинаний, и это не говоря о том, что божества смерти должны позволить тебе вернуть душу в мир. Если бы всё было проще, то достичь Реальности Легенд смогло бы гораздо больше людей.

Соран посмотрел в журнал; бой принёс ему примерно девятьсот очков Опыта За Убийство. За кобольдов без профессии он получал в среднем по пятнадцать опыта, за воинов по пятьдесят, а за алого колдуна целых три сотни. Всё же колдуны гораздо опаснее, так что и опыта за них давали значительно больше.

Он немного отдохнул, после чего начал распределять полученные очки навыков. Семь очков он отправил в Скрытность, подняв её до ста десяти очков, а остальные на Литературу. Благодаря чтению он уже поднял этот навык до восьми, а теперь у него было двадцать пять очков, минимальное требования для мультипрофессии Волшебника.

Выбор мультипрофессии для Сорана был ограничен. Силы у него слишком мало для Воина, а Мудрости слишком мало для Жреца. Но когда начнутся Времена Трудностей, божественные заклинания всё равно станут мусором, потому что невозможно использовать заклинание, если божество пало в мир. Стать колдуном с его шестнадцатью Харизмы тоже недостижимо. Единственная подходящая профессия, которую он сможет эффективно использовать в бою, это Волшебник.

Прежде чем выбрать себе мультипрофессию, необходимо достичь минимальных требований. Воинам нужна Сила, Жрецам Мудрость и вера в божество, а Волшебникам двадцать пять очков Литературы. Если бы у него базовой профессией был Мудрец, то стать Волшебником было бы не трудно, но он Простолюдин, так что пришлось поднимать Литературу за очки.

И хотя теперь ему был доступен этот выбор, Соран всё равно не мог решиться из-за штрафов этого решения. Опыта За Убийства на повышение уровня только на ранних уровнях будет требоваться на пятьдесят больше.

Если бы у него было полно Опыта За Убийство, его бы это не волновало. Но как показала последняя битва, этот опыт получить достаточно сложно, за целое племя кобольдов он получил всего девятьсот, а этого недостаточно даже чтобы активировать мультипрофессию.

Он отлично понимал какие будут плюсы у этого выбора, иначе бы и думать об этом не стал. Если бы мультипрофессия была плохим решением, то человек оставался бы слабым во всём.

Например, когда Соран ещё был в игре, его профессией был Простолюдин максимального десятого уровня, Разбойник десятого уровня, Лазутчик десятого уровня. Поскольку Лазутчик – продвинутая стадия Разбойника, это не считалось мультипрофессией, но принцип был тем же, только с новой профессией начинающейся с первого уровня не накладывались штрафы мультипрофессии. И даже так, ему для достижения этих уровней потребовалось примерно два миллиона Опыта За Убийства, и ещё больше ему стоило достижение Реальности Легенд и пробуждение Легендарной Способности Реальность Теней.

С тем же количеством опыта с двумя базовыми профессиями он достигнет только четырнадцатого уровня. Воины четырнадцатого уровня не могли выдержать и десяти его атак, в то время как Волшебники того же уровня не успевали прочесть свои заклинания, прежде чем он убивал их с помощью Теневого Шага.

На самом деле было трудно сказать, какой путь лучше; у каждого были свои преимущества и слабости. Мультипрофессия позволяла подстраиваться под различные ситуации, мультипрофессии дополняли силы и слабости друг друга. Они позволяли человеку использовать широкий ряд способностей и навыков, не говоря о том, что будут доступны дополнительные Очки Свободных Атрибутов за повышение уровня. Но был недостаток – на получение Легендарных Навыков уйдёт больше времени и усилий. И хотя они смогут комбинировать навыки различных профессий, в определённых аспектах мультипрофессионалы слабее тех, кто сфокусировался на одной.

Многие игроки выбирали мультипрофессии ради дополнительных Свободных Очков Атрибутов, и в результате получали могущественные Легендарные Навыки. Например, Тёмная Реальность,

Легендарный Навык Разбойника, был несравним для скрытности, хотя и имел высокие требования для получения. Он позволял войти в План Теней. Если использовать мультипрофессии, то Легендарные Навыки получить будет непросто. Если не получится убить божество, а может даже двух, то на получение Легендарных Навыков уйдёт очень много времени.

С другой стороны, тем кто фокусировался на одной профессии приходилось полагаться на товарищей по команде, потому что гибкости таким людям не хватало. Они будут в невыгодном положении, если столкнуться с неудачной для своей профессии местностью или противниками, поэтому им и требуется поддержка других в такой ситуации. С другой стороны, они значительно быстрее достигнут Легендарных Навыков.

Уровень профессии был отражением силы, но не только он. Многие профессии требовали изучать определённые способности вручную, что также влияло на боевые возможности. Люди одного уровня могут отличаться в силе, если у них разные навыки.

В итоге трудно сказать, какой путь был лучше; достигших Реальности Легенд в любом случае было очень мало.

Легендарные мультипрофессионалы могли адаптироваться к большинству ситуаций, в то время как сфокусировавшиеся на одном пути превосходили мультипрофессионалов в одном-двух аспектах. Например, Волшебники сорокового уровня способны уничтожить целый континент, если захотят.

С другой стороны, большинство вставших на путь мультипрофессионализма тоже фокусировались больше на одной профессии, в то время как вторая поддерживала основную. Например, популярным примером были Разбойники, которые выбирали Воина в качестве поддерживающей профессии, чтобы улучшить свои способности ближнего боя.

Мультипрофессионализм занимал действительно много времени. Если Соран возьмёт второй профессией Волшебника, то ему потребуется потратить на неё не только кучи Опыта За Убийство, но ещё и время на изучение самой профессии и её способностей. Потребуется много времени и усилий. По крайней мере, придётся изучить хотя бы три способности связанных с магией, чтобы его силу можно было сравнить с силой просто Волшебников. И пока он будет тратить время на усиление своей волшебной стороны, профессия Разбойника отойдёт на второй план. Иметь профессию без способностей точно не вариант; если его заклинания будут наносить меньше урона, чем простые атаки ближнего боя, то в бою она будет бесполезна.

Истинная ценность мультипрофессионализма лежала в гибких навыках и их комбинациях. Например, Великая Невидимость вместе с Ударом В Спину была смертоносной комбинацией. Если профессии несовместимы друг с другом, то это будет лишь пустая трата времени и усилий. Игрок ограничит свою силу, потому что без осколков божественности смертные способны накопить лишь определённый уровень силы в своих телах. Опыт За Убийства трудно получить, чего уж говорить об осколках божественности.

Соран убил пять драконов и личей, чтобы получить два миллиона опыта, необходимых для достижения Реальности Легенд. Конечно же, опыт тогда разделялся на команду, но сейчас он был один, так что и весь опыт будет только его.

На самом деле, не было бы столько погибших на пути к Реальности Легенд, если бы Опыт За Убийства было проще получить. За исключением тех невероятных везунчиков, которым повезло убить божество или найти осколок божественности иным способом, все пережили

немыслимые трудности, прежде чем достигли Реальности Легенд; не будет преувеличением сказать, что путь их состоял из крови, пота и слёз.

Так что, те, кто достиг этого своими усилиями, были настоящими мастерами сражения. Их Уровень Вызова был сравним с таковым у могущественных волшебников; пытаться убить их всё равно, что осаждать башню волшебников Легендарного ранга.

<http://tl.rulate.ru/book/747/312971>