

Перемещаясь по меню персонажа к разделу навыков, Астария видит длинный список навыков класса магов.

Навыки в СО можно разделить на четыре типа. Если взять в качестве примера заклинание [Огненный шар], то на низких уровнях вы можете получить только базовое заклинание [Огненный шар Lv 1]. После приобретения заклинания его можно усовершенствовать и сделать более мощным, используя дополнительные очки умений.

Далее идут дополнения к навыкам. Для умения [Огненный шар] есть дополнение под названием [Взрыв], которое вызывает взрыв, активируемый после попадания [Огненного шара]. Как и навык [Огненный шар], его также можно улучшить с помощью очков умений.

Третье - это пиковые навыки. Их можно получить только после достижения максимального уровня всех предыдущих навыков. Для базового заклинания огненный шар навык [Абсолютный огненный шар] повышает урон предыдущих навыков, а также добавляет эффект горящего урона с течением времени при попадании.

Последний тип известен как пассивный навык усиления, который повышает статистику и способности игрока. Класс магов имеет доступ к трем таким навыкам, первый называется [Повышение жизненной энергии], который доступен всем классам по достижении необходимого уровня для разблокировки, увеличивает показатель VIT на 10, добавляя 100 хп.

Следующий навык, доступный нескольким классам, которые могут свободно использовать магию, называется [Кастинговая магия], который уменьшает время заклинания для игрока на большой процент.

Последний навык, доступный магам, - [Усиление энергии], который дает небольшой процент прироста к статусу WIS игрока.

Быстро прокрутив различные деревья навыков, Астария тратит 5 очков умений, чтобы получить навык [Огненный шар Lv1], а оставшиеся 5 очков - чтобы получить [Молния Lv1].

[Огненный шар Lv1]

[Выпускает небольшой огненный шар в направлении цели.]

Затраты MP: 27

Время действия: 2с

Время действия: 10с

Урон: (WIS x 250%) + ((атака основного оружия + атака вспомогательного оружия) x 50%)

Дополнительные эффекты: DEF пользователя + 5% на 2с

Шанс нанести: [Оглушение, Разряд]

-----

[Молния Lv1]

[Поражает цель молнией сверху.

Затраты MP: 30

Время наложения: 1с

Время действия: 10с

Урон: (WIS x 300%) + ((атака основного оружия + атака вспомогательного оружия) x 100%)

Дополнительные эффекты: Скорость передвижения цели - 5% на 1с

Шанс нанести: [Ошеломление]

Довольная своим выбором умений, Астария вкладывает оставшиеся очки атрибутов в INT и WIS, доведя их оба до 25. Теперь перейдем к преимуществам издания Предтеч, она открывает свой инвентарь и достает деревянный ящик. В инвентаре этот предмет обозначен как "Таинственный ящик", но для Астари, которая уже однажды получала этот предмет, когда только начинала игру, он не был таким уж таинственным.

Открыв его, она обнаружила белое яйцо с серыми пятнами. Это было яйцо питомца. В СО питомцы не могли сражаться, их обычно использовали для полезных навыков или просто относились к ним как к домашним животным. Поскольку в игре много игроков женского пола, рынок милых питомцев был довольно велик, однако из-за ограниченного количества продаваемых милых питомцев иногда можно было наткнуться на редкий фрагмент внутри игрового развлечения, когда две или более чрезмерно увлеченные женщины дрались возле магазинов.

Осмотрев яйцо, она увидела экран.

[Таинственное яйцо]

[Таинственное яйцо, снесенное неизвестным существом. Время вылупления: 4 дня]

Поддав любопытство, Астария положила яйцо обратно в инвентарь. Затем она достает небольшой зеленый сундук. Это случайный ящик с необычным снаряжением, и он дает один случайный предмет необычного снаряжения.

В СО, как и во многих фэнтезийных ММО прошлого, снаряжение, которое игроки могут приобрести в игре, ранжируется по качеству. Качество можно отличить по цвету предметов в системном меню, и оно ранжируется следующим образом.

Белый - обычный

Зеленый - редкий

Синий - редкий

Фиолетовый - эпический

Желтый - легендарный

Красный - уровень мирового босса

Темно-красный - мифический

С увеличением редкости предмета увеличивается прочность и качество материалов, из которых он сделан. Например, обычные мечи обычно изготавливаются из железа или низкокачественной стали, а эпические предметы - из митрила.

Надеясь, что полученное снаряжение пригодится ей в запланированном строительстве, Астария закрывает глаза, открывая коробку, и желает получить благоприятный предмет. Услышав писк системного уведомления, Астария открывает глаза.

[Приобретен необычный черный халат]

Открыв инвентарь, она быстро находит мантию и читает информацию о ней.

[Необычная черная мантия]

[Базовая черная мантия, используемая магами: INT +2, DEF +1]

— Хм, неплохо...

Встав, Астария достала из инвентаря черную мантию и надела ее. Мантия закрывает ее плечи и доходит до задней части икры, а одежда под ней остается открытой спереди. В отличие от других игр, СО до предела приближена к реальности, поэтому игрокам приходится вручную надевать экипировку.

Сев обратно, Астария открывает сумку новичка и достает из нее основное оружие для магов: посох из скрученной ветки высотой около 1,5 метра и тусклый железный короткий меч. Внутри также находятся 3 зелья здоровья, 3 зелья маны, 3 буханки хлеба и бутылка воды. Прикрепив короткий меч к поясу и вооружившись посохом, она смотрит на последний предмет.

[Коробка для косметики]

— ...

Покачав головой, она оставила это на потом. Становление девушкой было достаточно травматичным, и она была не в том психическом состоянии, чтобы начинать играть в переодевания.

Закончив приготовления, Астария подняла голову и увидела, что в отдалении собралась небольшая толпа, наблюдающая за ней и перешептывающаяся. По их нарядам и поведению, как будто они были туристами, она легко определила, что это новые игроки.

— Это игрок?

— Она использовала меню, так что, должно быть, да.

— Как она так красива! Конечно, она не может быть такой сексуальной в реальной жизни, верно?

— Вы можете изменить свою внешность в игре только на 20%, так что она должна быть такой!

— Ха, я этого не знал, я просто пропустил настройку персонажа и использовал то, как я выгляжу в реальной жизни.

— Представь, если бы она использовала свою внешность ИРЛ, она была бы такой знаменитой!

— Эй, она только что посмотрела сюда!

Слушая тихий шепот группы, Астария почувствовала новый толчок в сердце, услышав

комплименты, поэтому она быстро встала, чуть не споткнувшись, и бодро зашагала к окраине города.

Место спавна игрока находится в королевстве Аленнос, небольшом, уединенном государстве к северу от центрального континента. Его восточные, южные и западные границы образованы естественным образом из горных хребтов, за исключением широкой долины в западных горах, которая служит основным маршрутом для прохождения границ страны.

Ее главная столица, Халиград, - город сравнительно меньший, чем столицы других государств на центральном континенте, однако благодаря плодородным землям и процветающим портам страна вполне благополучна.

Открыв карту в меню, Астария увидела, что она появилась в деревне Бали. Остальная часть карты была закрашена серым цветом, поэтому единственное, что Астария могла сказать, это то, что она идет к северной части деревни. Остановившись у ворот, она быстро нашла охранника, чтобы спросить дорогу.

— Простите, сэр, в каком направлении находится Халиград?

Красивый и мелодичный голос Астарики удивляет стражника, который смотрит за пределы деревни и не заметил, как она подошла к нему.

— О-о-о, простите, мисс, я не слышал, как вы подошли!

Заикаясь от шока, что такая красивая девушка спрашивает у него дорогу, стражник на мгновение возвращает себе самообладание.

— Кхм, если вы продолжите двигаться на север по этой дороге, то в конце концов вы выйдете на главную дорогу от перевала Аленнос на юго-восточной границе.

Услышав эту информацию, Астария теперь хорошо представляет, где она находится.

— Понятно, спасибо за информацию.

Поблагодарив стражника кивком головы, она вышла за ворота.

— Простите, мисс, дороги сейчас опасны, большая группа гоблинов терроризирует путешественников на главной дороге, путешествовать в одиночку небезопасно!

Повернув голову назад к стражнику с ухмылкой на лице, она отвечает.

— Я знаю, вот на кого я охочусь.

Махнув рукой, она снова начала идти, обернувшись к молодому охраннику, который теперь покраснел.

— Спасибо за предупреждение.

Следуя по грунтовой дороге, ведущей из деревни, Астария наслаждалась прогулкой. Между звуками ветерка, проносящегося сквозь листву леса справа от нее, и расстилающимися равнинами слева от нее, где изредка можно было увидеть животных. Ощущение природы вокруг нее было довольно успокаивающим после хаоса последних полчас.

Немного привыкнув к своему телу, Астария решила начать бег, теперь она была уверена, что не упадет. По мере того как она бежит, она все больше осознает свою грудь, которая становится все более активной по мере увеличения темпа. Хотя игра автоматически снабдила ее базовым нижним бельем, она не смогла остановить все движения.

Спустя еще 30 минут пути Астария наконец-то видит главную дорогу, о которой говорил охранник. До того, как она вернулась в прошлое, она уже несколько раз проходила по этой дороге.

Она была весьма раздосадована тем, что появилась в одной из мирных деревень королевства и не встретила на своем пути ни одного враждебного монстра, однако в итоге это оказалось более полезным для нее, так как она была ближе к своей цели и не теряла много усталости от путешествия до прибытия.

[Усталость: 55%]

[Голод: 30%]

Увидев свое нынешнее состояние, Астария вздохнула, чувствуя боль от того, что она снова стала lv 1, и огляделась в поисках места, где можно присесть. Заметив камень среднего размера на небольшом расстоянии, она подходит к нему и садится. Устроившись поудобнее, она почувствовала усталость, которая снова заставила ее вздохнуть.

<http://tl.rulate.ru/book/91182/2943042>