

«Что в тринадцатом слое Ада ты думал?!» — прокричал грубый голос. Из главных ворот вышел крупный мужчина, мои усталые глаза едва уловили его бронированный силуэт в темной ночи. Почувствовав, что он разговаривает со мной, я с трудом поднялся на ноги, спотыкаясь и дрожа, потому что у моих ног буквально не было сил держать меня. Мужчина подошел туда, где были мы с женщиной. Она устала гораздо меньше, поскольку успела только дойти до конца погони — и, по-видимому, не потерялась в лесу почти неделю до этого. — Я не знаю, — выдохнула она, сгорбившись и держась за колени, ища опоры. Она указала на меня большим пальцем. — Я как раз собирал растения, когда тот парень прибежал по дороге, а за ним гнался Банестингер. Понятия не имею, что он делал на их территории. Времени на вопросы и ответы было не так много. Мужчина просто хмуро посмотрел на нее, а затем подошел ко мне. Он был высоким и мускулистым, с квадратным лицом и хорошо подстриженной бородой. Он посмотрел на мое задыхающееся лицо, пока я продолжал изо всех сил пытаться встать, и слишком громким голосом приказал: — Объясни! — Я... я... — выдохнул я. — Мне... нужно отдохнуть. И я рухнул на землю без сознания. Я проснулся на комковатой кровати в тюремной камере и сразу же запаниковал. Нет, черт возьми, собирался ли я вернуться в общество и немедленно попасть в тюрьму? Я сел, пытаюсь справиться с усилием, когда мои воспаленные мышцы кричали на меня. В камере были прочные каменные стены, что заставило меня заподозрить, что я нахожусь под землей, и железные решетки с одной стороны, через которые я мог видеть узкий коридор, предположительно соединявший мою камеру с несколькими другими. — Не волнуйся, ты здесь не застрянешь. Новый голос протянул слова, когда я посмотрел сквозь решетку тюремной камеры и увидел неряшливого пожилого мужчину, сидящего в кресле рядом с моей камерой. Он протянул руку и распахнул дверь. — Дверь не заперта, видишь? Нам просто нужно было найти тебе место для ночлега, и это было все, что у нас было. — Ой. Я расслабился. — Значит, я могу пойти, когда захочу? — ...Ну, ты не можешь уйти, пока не поговоришь с капитаном — у него есть к тебе несколько вопросов — но мы не будем держать тебя здесь навсегда. — Хорошо, я думаю. Я лег обратно. Я определенно все еще не мог стоять — или, по крайней мере, мне очень не хотелось — поэтому мне нужно было еще несколько минут, прежде чем уйти. До тех пор...****Имя:** Арлан Нота**Возраст:** 20**Сила:** 10**Сорт:** Минутный маг**Уровень:** 3**Выносливость:** 14**Тип класса:** Магия**Опыт:** 18/200**Ловкость:** 10**Здоровье:** 130/140**Здоровье/минута:** 0,054**Заклинение:** 17**Выносливость:** 15/72**Выносливость/минута:** 0,456**Интеллект:** 3**Мана:** 172/185**Мана/минута:** 3.51**Стат-очки:** 3**Заклинания:** *** **Таланты:** * **Петля времени 3** * **Первопроходец** * **Ядовитая хватка 5*** **Титулы:** * **Опыт 9/45**[Доступен выбор заклинания]— Опыт 9/45. Я улыбнулся, глядя на свой Статус. У меня был выбор заклинания! Если бы я получил один на уровне 0, а затем еще один на уровне 3. Итак, если предположить, что это была линейная прогрессия, я бы получил еще один на 6, еще один на 9 и так далее. Наконец-то было приятно получить некоторые знания о том, что я буду получать и когда! Я мысленно вздохнул, думая о богатстве информации, которое имели все остальные классы. Вы не только могли найти, когда любой другой класс получит свои заклинания, но и узнать, какие заклинания они получают. Почти первые несколько заклинаний каждого класса были очень хорошо задокументированы. Более поздние уровни было гораздо труднее документировать, поэтому по мере того, как вы становились сильнее, большинство людей обнаруживали, что им придется прокладывать свой собственный путь. Однако дело было не только в том, что на более высоких уровнях было меньше людей, которые документировали выбор. Выбор заклинания работал так, что каждый выбор заклинания зависел от заклинаний, которые вы выбрали ранее. Итак, поскольку я выбрал «Ядовитую хватку» во время своего первого выбора, теперь у меня будет определенный набор из трех заклинаний на выбор. Однако, если бы я выбрал, скажем, «Огненную стрелу», на этом уровне мне был бы предложен совершенно другой набор из трех заклинаний. И каждый уровень выбора заклинания был таким, в зависимости от каждого выбора заклинания в прошлом. Так, например, Волшебники получали выбор заклинания на каждом уровне. Чтобы документировать каждое заклинание, предлагаемое волшебникам до 5-го уровня,**

потребовалось бы три человека в пятой степени, выбирающих все различные «ветви», по которым они могли пройти по «дереву заклинаний» с разными вариантами выбора, а это было 243 человека. Однако, чтобы задокументировать все заклинания, предлагаемые волшебникам до 10-го уровня, что было в два раза дальше, не потребовалось бы вдвое больше людей. Вместо этого, поскольку это было уравнение экспоненциального роста, оно будет равно трем в десятикратной степени, или 59 049. Так что, конечно, на тот момент Wizards еще не были надежно задокументированы. Были определенные пути вверх по дереву заклинаний, которые были задокументированы даже после 20-го уровня, но это были отдельные ветви, написанные отдельными людьми, а не все дерево выбора. Кроме того, Волшебники были самым крайним примером; поскольку они получали заклинания чаще, чем любой другой класс, их дерево заклинаний было гораздо более насыщенным и росло гораздо быстрее. Волшебники получали заклинания только каждые десять уровней, поэтому их выбор заклинаний был невероятно хорошо задокументирован. В любом случае, я просто действительно хотел бы получить больше информации о моем классе и о том, что мне предложат в будущем, чтобы я мог, ну, вы знаете, планировать заранее. Я посмотрел на описание своего титула «Первопроходец».

****Первопроходец**** Вы единственный человек в мире со своим классом и поэтому не можете полагаться на выводы других при принятии своих решений. Вместо этого вы должны проложить свой собственный путь. Если у вас его еще нет, вы получаете доступ к статистике интеллекта. Это улучшит информацию, предоставляемую вам Системой о вашем классе и о том, что может с ним случиться в будущем. Каждый раз, когда вы повышаете уровень, вы получаете 1 интеллект. Ну, я получал 1 Интеллект за уровень, что давало мне, по крайней мере, немного маны и маны в минуту, но мне все еще не давали никакой этой информации. Я предполагал, что у меня все еще относительно низкий Интеллект, поэтому имело смысл, что я не вижу слишком большой выгоды. Ну, что угодно. Я прекрасно справлялся без этого. Кроме того, пришло время взглянуть на предлагаемые мне заклинания! Выберите одно заклинание для изучения:— Взрыв трупа.Школа: Проклятие, Некромантия.Тип: Активированный.Стоимость: 50 маны.— Выберите живое существо в пределах 30 шагов от вас. В течение следующей минуты оно не может восстанавливать здоровье ни естественным, ни магическим путем. Если оно умирает в течение этого времени, его тело взрывается, нанося до 200 урона, в зависимости от того, насколько близко оно находится к источнику взрыва, всем существам в пределах 15 шагов от тела.— Калечащий холод.Школа: Холод, Проклятие.Тип: Активированный.Стоимость: 45 маны.— Выберите существо в пределах 40 шагов от вас. В течение следующих 15 секунд оно покрывается инеем. Пока оно покрыто морозом, оно каждую секунду теряет 5 единиц здоровья и 4 единицы выносливости, а его показатель ловкости снижается на 10.— Оживить.Школа: Божественная.Тип: Активированный.Стоимость: 85 маны.— Выберите себя или другое существо, к которому вы физически прикасаетесь. Восстановите 10 единиц здоровья выбранного существа и 20 единиц его выносливости.Хм. "Взрыв трупа" казался абсолютно феноменальным для использования в борьбе с большой группой более слабых врагов — по сути дела, так, что убийство одного из них убивало бы остальных на большой площади. Но у него был огромный недостаток, особенно для меня. Мне нужно было прикоснуться к врагу, чтобы убить его "Ядовитой хваткой", и на этом заклинании не было ничего, что говорило бы, что я тоже не понесет такого же урон. Так что я по сути не смогу использовать заклинание, сражаясь в одиночку. Возможно, я бы подумал о том, чтобы взять его, если бы знал, что выбор заклинаний будет после того, как я возьму "Взрыв трупа" — если мне скоро предложат хороший вариант дальнего боя, то, возможно, стоит просто взять его сейчас, чтобы я мог получить от него пользу позже. Но я понятия не имел, что мне будет предложено позже. Так что я, наверное, не собирался его брать.А вот "Калечащий холод" мне очень понравился. Сорок шагов — это большое расстояние, и тот факт, что оно также истощает выносливость, означало, что оно хорошо сработает с "Ядовитой хваткой" — чем меньше выносливости было у врага, тем разрушительнее для него было потерять еще больше ее. Мне также понравился дебафф Ловкости по двум разным причинам. Во-первых, это очень помогло

бы в ситуации, в которой я только что оказался — меня преследовал монстр, гораздо более сильный, чем я. Если бы я мог использовать "Калечащий холод" на расстоянии, чтобы снизить его характеристики и истощить его выносливость, тогда он не смог бы преследовать меня, и я мог бы либо уйти, либо он сдался бы. Вторая причина, по которой мне понравился дебафф "Ловкость", заключалась в том, что он будет работать вместе с "Ядовитой хваткой", обездвиживая врага. Если бы у монстра было меньше Ловкости, то он, очевидно, двигался бы медленнее и имел бы меньше возможностей добраться до меня, когда я пытался убить его "Ядовитой хваткой". В целом это сделало бы все мои бои намного безопаснее и сохранило бы мне жизнь, одновременно быстро убивая врага. Основным недостатком была стоимость и урон. 5 урона в секунду в течение 15 секунд составляли всего 75 урона, а для 45 маны это был ужасный показатель. На своем текущем ранге "Ядовитая хватка" стоимостью 45 маны нанесет около 200 урона, и он нанесет этот урон всего за 13 секунд. Даже если бы я сравнил "Калечащий холод" с "Ядовитой хваткой" 0-го ранга, такое количество маны стоило бы 150 урона за 15 секунд, что все равно было намного больше, чем "Калечащий холод". Тем не менее, мои запасы маны становились довольно высокими. Даже если эффект "Калечащего холода" стоил бы дорого, я все равно мог бы справиться с этим, если бы не пытался использовать "Калечащий холод" на кучу разных целей. Обычно я больше не тратил полностью свою ману в ходе боя, так что я мог просто думать об этом как об использовании этой запасной маны в целях безопасности, предлагаемой "Калечащим холодом". Говоря о безопасности, "Оживить" предлагает немало возможностей. Мгновенные эффекты исцеления обычно наблюдались нечасто; самому распространенному исцеляющему заклинанию — "Исцеляющие руки" — требовалось десять полных секунд, чтобы активировать свои эффекты. Так что я определенно мог увидеть ценность приема "Оживить" здесь. Если бы я взял его, я был бы одним из немногих, у кого есть исцеляющее заклинание, полезное в боевых ситуациях, и мои услуги были бы весьма востребованы. Целители всегда были востребованы, и люди заплатили бы кругленькую сумму, чтобы получить мою помощь, если бы у меня было такое заклинание. Конечно, это также помогло бы мне в бою, сохранив мне жизнь, если бы я был близок к смерти, а также восстановив мою выносливость, если бы я когда-нибудь слишком устал. Но главная польза будет в том, что если я приму это заклинание, оно обеспечит мне финансовую поддержку на всю жизнь. Люди активно платили мне за то, чтобы я просто сопровождал их на работе, ничего не вносил в битву, а затем лечил их после того, как они закончили сражаться. Объективно говоря, "Оживить" был здесь правильным выбором. Но... мне это просто не понравилось. "Оживить" предложит мне деньги, но лишит меня реальной силы. Если я чему-то и научился из своего опыта в лесу, так это тому, что мне нужно было стать сильнее. Конечно, я не ожидал, что снова заблудюсь там в ближайшее время, но я никогда не знал, что может случиться. Любая работа, за которую я взялся, могла оставить меня в затруднительном положении, как и раньше — судьба моих родителей была достаточным тому доказательством. Конечно, это могло бы помочь мне быстрее выздороветь, но время также может исцелить меня. Большинство отрядов искателей приключений действовали под девизом "только один значительный бой за выход", и на это была веская причина. Вступление в бой с истощением здоровья, выносливости или маны приведет только к смерти. В общем, если вы ввязались в драку, в результате которой вам было больно, вы просто возвращаетесь в город и скрываетесь до тех пор, пока в следующий раз не сможете сражаться на пике своих возможностей. Будь проклят Иов. И я полностью намеревался следовать этой логике. Так что, на самом деле, единственный раз, когда мне понадобится полностью вылечиться за один день вместо двух, это если я снова потеряюсь в лесу. И я чертовски хорошо знал, что буду сражаться сквозь ад, чтобы это не повторилось. В конце концов, если бы я хотел уберечь себя от леса, ответом было бы не то, чтобы чувствовать себя комфортно, пока я в нем. — Ответом было бы, в первую очередь, не заблудиться там. И чтобы не оказаться в затруднительном положении, мне придется отбиваться от монстров, которые могут оставить меня в покое. В живом бою «Revitalize» был слишком дорогим, чтобы быть полезным. Единственный раз, когда он мог бы

пригодиться, это после битвы, чтобы исцелить кого-то. И, в конце концов, если бы я просто предотвратил причинение этого ущерба мне, я был бы в гораздо лучшем положении. Я хотел иметь возможность сражаться, убивая монстров в азарте битвы. Не сидеть сложа руки и смотреть, как другие люди защищают меня. «Оживление» было слишком дорогим и имело слишком малый эффект, особенно по сравнению с «Калечащим холодом». Его основная роль заключалась в том, чтобы помогать другим. И, чтобы не показаться эгоистичным, но это было не мое дело. Мне очень хотелось помогать людям — быть героем было одним из самых больших преимуществ в приключениях — но не таким образом. Я не мог рассчитывать на то, что кто-то другой позаботится обо мне. Всегда. Хорошо. Это решило вопрос. Вы изучили заклинание «Калечащий холод». Я улыбнулась. Мое второе заклинание! У меня наконец-то появились варианты! Говоря о вариантах, у меня был еще один выбор — очки статистики. На этот раз я подумывал о том, чтобы использовать «Выносливость» — или, по крайней мере, смесь «Выносливости» и «Колдовства». Теперь, когда я наконец выбрался из смертоносной пустыни, мне не нужно было так сильно беспокоиться о борьбе с монстрами, намного превышающими мой собственный уровень. Однако именно по этой причине выносливость не была так важна. Внезапно я больше не боролся за свою жизнь. Конечно, мне все еще нужно было быть настолько сильным, насколько я мог, но теперь я мог позволить себе вести долгую игру. И долгая игра сказала: «Еще Колдовство». Чем больше у меня было Колдовства, тем больше у меня было маны в минуту и, следовательно, тем больше опыта заклинаний я получал. Колдовство было всегда хорошо, когда его больше, тогда как «Выносливость» хороша только в том случае, если я вступаю в бой, в котором могу умереть. Что в идеале никогда больше не повторится. Поэтому я остановился на обычном. Вы использовали 3 очка характеристик, чтобы увеличить Колдовство. Значение вашего Колдовства теперь равно 20. Я ухмыльнулся. 20 Колдовства было много — оно было вдвое больше, чем у любого неклассифицированного человека по своим физическим характеристикам. Фактически, говоря о том, что у неклассифицированных людей было 10 во всем, «Калечащий Холод» отнимал 10 Ловкости. Означало ли это, что если я применю его к неклассифицированному человеку, он станет совершенно неподвижным на пятнадцать секунд? Очевидно, я никогда не хотел использовать его на человеке, но... ух ты. Это просто расставило все по своим местам. Теперь я мог бы просто парализовать людей по своему желанию. Я имею в виду, что для убийства кого-то с неклассифицированным стандартом здоровья в 100 единиц здоровья с помощью «Ядовитой хватки» потребуется около восьми секунд, так что, если не считать вмешательства, у меня был стопроцентно гарантированный метод убийства кого-то, у кого нет класса. Это было... немного страшно, честно говоря. Я имею в виду, что мой собственный метод сработал бы даже на мне. У меня также было только 10 ловкости, и моего здоровья, теперь равного 140, все равно не хватило бы, чтобы пережить пятнадцать секунд разрушительного эффекта «Ядовитой хватки». Что ж, надеюсь, мне никогда не придется сражаться с другим человеком. И я знал, что я единственный, кто имеет «Minute Mage», так что я все равно не стал бы выступать против кого-либо с этим конкретным набором заклинаний. Я пошел дальше и проверил свой статус после изменений. Имя: Арлан НотаВозраст: 20Сила: 10Сорт: Минутный магУровень: 3Выносливость: 14Тип класса: МагияОпыт: 18/200Ловкость: 10Здоровье: 130/140Здоровье/минута: 0,054Заклинание: 20Выносливость: 18/72Выносливость/минута: 0,456Интеллект: 3Мана: 186/215Мана/минута: 4.05Заклинания:Таланты:Титулы:Калечащий холод — Опыт 0/10Петля времени 3ПервопроходецЯдовитая хватка 5 — опыт 9/45При расходе 4,05 маны в минуту я официально зарабатывал больше маны в минуту, чем стоимость применения «Ядовитой хватки» в секунду, и это было приятно. Это означало, что во время тренировки я мог использовать по секунде каждые шестьдесят секунд! Я также был рад начать повышать рейтинг «Crippling Chill» — я почти забыл, что делал что-то странное, проталкивая «Noxious Grasp» так далеко за пределы Soft Cap. На уровне 3 мой предел был до 2-го ранга, так что я мог получить два полных ранга в «Калечащем холоде», не беспокоясь об этом! Фактически...Я переместил Ману в «Калечащий холод», намеренно не нацеливая ее ни на что конкретное.

Было невероятно странно использовать другое заклинание после того, как я так долго концентрировался на «Ядовитой хватке», и я мог сказать, что мне тоже понадобится немало практики с этим заклинанием, прежде чем я достигну того уровня владения им, который у меня был с «Ядовитой хваткой». После нескольких секунд мысленного осмотра и понимания происходящего я закончил накладывать Заклинание. Порог достигнут. Очки опыта «Калечащего холода» достигли 10. Ранг «Калечащий холод» повышен до 1. В связи с достижением ранга Crippling Chill 1, он претерпел следующие изменения:Стоимость маны: с 45 до 46,1. Утечка здоровья: с 5 до 5,25. Истощение выносливости: с 4 до 4,20. Дебафф ловкости: с 10 до 10,5. Порог достигнут. Очки опыта «Калечащего холода» достигли 11. Ранг «Калечащий холод» повышен до 2. В связи с достижением ранга Crippling Chill 2, он претерпел следующие изменения:Стоимость маны: с 46,1 до 47,3. Утечка здоровья: с 5,25 на 5,51. Истощение выносливости: с 4,20 до 4,41. Дебафф ловкости: с 10,5 до 11. В связи с повышением ранга Crippling Chill до ранга 2, Crippling Chill достиг мягкого предела. Прирост опыта заклинаний за «Калечащий холод» будет в 50 раз медленнее, пока ваш уровень не превысит верхний предел. Повысьте свой уровень до 4, чтобы увеличить Soft Cap. «Ха-ха!» Я громко рассмеялся. За одно применение заклинание уже дважды повысило ранг! Разыгрывание стоило 45 маны, и прежде чем нажать Soft Cap, я получал 1 XP за каждые 2 потраченные маны. Поскольку для достижения первых двух рангов требовалось в общей сложности 21 XP, это означало, что мне нужно было потратить 42 маны, что было меньше, чем 45 маны, необходимые для одного применения заклинания. Совершенно нелепо...Я покачал головой и улыбнулся. — Чего ты смеешься? Старший нахмурился и посмотрел на меня. — Ничего, ничего, — вздохнул я. — Просто... я вспомнил, как это должно быть легко.На мгновение он странно посмотрел на меня, но в конце концов просто пожал плечами и отвернулся. Я посмотрел на потолок. Еще немного отдохну, прежде чем попытаюсь прояснить ситуацию с этим «капитаном». Надеюсь, все сложится хорошо.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/4363533>