

Выберите одно заклинание для изучения: **Эфирная броня** Школа: Тайная магия, Призыв Тип: Активированный Стоимость: 150 маны. — Вы вызываете один из двух наборов магической брони — Темную лату или Светлую лату. Вы можете отклонить его в любое время. Он будет автоматически закрыт через 60 минут. Нося Темные доспехи, вы не можете получить урон, превышающий 50% от вашего максимального запаса здоровья, за одну секунду (155 единиц урона). Если таким образом предотвратить повреждение, пластина сломается, что делает ее непригодной для использования в течение 60 секунд. При ношении Светлой пластины другие заклинания будут стоить на 10% меньше, но при этом вы по-прежнему будете получать опыт заклинаний, как если бы на них не действовала скидка. **Разведывательная информация:** Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: Эмбер Гейл — Школа: Огонь Expedite — Школа: Изменение Heartstone — Школа: Изменение, Призыв Резкий распад Школа: Природа Тип: Активированный Стоимость: 75 маны. — Выберите существо, к которому вы прикасаетесь. Если у него меньше 300 здоровья, он умирает. **Разведывательная информация:** Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: Проклятие — Школа: Демоническая Мана-сейсм — Школа: Тайная магия Загрязненная связь — Школа: Проклятие, Природа **Стазис** Школа: Проклятие, Тайная магия Тип: Активированный Стоимость: 280 маны. — Остановить время для одного существа, к которому вы прикасаетесь, на 10 секунд. Существо не может двигаться, думать или иным образом воспринимать внешний мир какое-то время, а его тело нельзя насильственно перемещать или повреждать. Уменьшайте длительность этого заклинания на 1 секунду за каждые 10 единиц выносливости сущности. Существо с 100 выносливостью совершенно не затронуто. **Разведывательная информация:** Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: Цепь пара — Школа: Водная, Тайная Убийственная волна — Школа: Тайная магия Светящиеся узы — Школа: Проклятие, Божественность Я просмотрел три предложенных мне заклинания, пытаюсь решить, какое из них поможет больше всего. Из трех сложно было выбрать лучший вариант. Яркий эффект Стазиса, конечно, сразу привлек мое внимание. Кому бы не хотелось иметь возможность полностью заморозить кого-то на 10 секунд? Предположительно дольше, если повышение рейтинга заклинания также увеличит продолжительность его эффекта. Даже если бы я не смог повредить их, пока они были заморожены, я мог бы очень легко переломить ход битвы исключительно за счет позиционирования в это время. Если бы я столкнулся с врагом, ориентированным на ближний бой, я мог бы уйти на достаточно большое расстояние за десять свободных секунд. Они даже не могли воспринимать окружающий мир, так что я мог даже заморозить их, а потом уйти и спрятаться где-нибудь, прежде чем они вернутся. Это звучало невероятно полезно. Конечно, для этого требовался контакт, поэтому он не был бы так хорош против врагов дальнего боя, но это не означало, что он был совершенно бесполезен. Однако последний пункт заставил меня насторожиться. Если бы я столкнулся с кем-то с приличной выносливостью, эффект заклинания был бы соответственно сокращен. Даже если бы его использовали против меня, с моим относительно низким показателем выносливости, я бы все равно тут же отрезал тридцать процентов его длины. Сколько выносливости было у инферналов? Если бы оно было выше 100, заклинание ничего бы им не сделало. Тем не менее, это был отличный вариант, и, конечно, я не мог забыть тот факт, что его длина может увеличиваться с повышением ранга, что делает его намного более эффективным против целей с высокой выносливостью. Эфирная броня тоже была интересна. Я сразу же осознал полезность Темной пластины. Особенно в моих обстоятельствах я мог столкнуться со смертью в любой момент. Уже несколько раз случалось, что я был полностью удивлен атакой, которая нанесла весь урон моему здоровью за одно мгновение. А с Темной Плитой потребовалось бы как минимум два удара, чтобы убить меня вот так. Даже если это не спасло мне жизнь, дополнительное время, которое оно дало, могло позволить мне собрать немного больше информации о моей ситуации и добиться успеха в следующей временной шкале. Это действительно прекрасно сочеталось с Time Loop. И, конечно же, это было полезно и в разгар

боя. Светлая пластина была немного менее интуитивной. Я бы потратил 150 маны, чтобы получить 10% скидку на заклинания на час. Но на самом деле было бы сложно получить прибыль от этой сделки. Даже если бы я потратил всю оставшуюся ману после призыва Светлой пластины, я бы сэкономил только 75 маны — половину того, что потратил. Так что на самом деле я бы вообще не «экономил» ману. Единственный способ действительно сохранить ману с помощью Светлой пластины — это потратить всю ману, которую я регенерировал в течение всего часа ее призыва. Если бы у меня было 830, когда я его вызвал, потратил бы всю оставшуюся ману, а затем продолжал бы тратить всю свою ману в течение всего часа после этого, я бы в конечном итоге сэкономил 182 маны. За вычетом маны, которую я потратил на само заклинание, я бы сэкономил 32 маны. Не большая награда за такой большой труд. Единственный другой способ, которым Светлая пластина может принести мне пользу в ее нынешнем состоянии — это если я применю ее, регенерирую свою ману, как обычно, а затем вступил в бой с полной маной и с надетой легкой пластиной. В конечном итоге это позволило бы мне вступить в бой с дополнительными 10% маны. Но тогда я также мог полностью использовать Светлую пластину и мгновенно оказаться в бою, и, таким образом, вступить в бой с меньшими затратами маны. Поэтому использовать ее было немного рискованно. Тем не менее, по мере того, как заклинание повышалось, а я получал больше маны по мере повышения уровня, Светлая пластина становилась все более и более жизнеспособной. Но в ближайшем будущем я не видел, чтобы это заклинание приносило мне слишком большую пользу за пределами Темной Плиты. Так что это было важно отметить. Тем не менее, нельзя сказать, что Темная Плита была плохой. Каждый раз, когда я чувствовал, что нахожусь в опасности, я мог просто надеть Темную пластину и мгновенно получить иммунитет к одиночным выстрелам. Черт возьми, если подумать, я мог бы пройти через ту баррикаду, которая была раньше, надев Темную пластину, самому наступив прямо на склад мин, и убивая все поблизости, при этом сам забирая себе только половину своего здоровья. В такие моменты заклинание показалось мне очень привлекательным. Abrupt Desau тоже показался мне неплохим. — Убить любого, у кого здоровье меньше 300, за одно мгновение было невероятно хорошо. Это могло сделать любую встречу с противником более низкого уровня такой же тривиальной, как прикосновение к нему. И, конечно же, если у них было слишком много здоровья, все, что мне нужно было сделать, это ударить их другими заклинаниями, пока они не окажутся в пределах этого порога. Конечно, на Инферналах это было бы не слишком здорово, но даже в той предыдущей битве на баррикаде было бы хорошо. Я мог бы использовать его на солдатах-людях — особенно на лучниках, у которых было бы меньше здоровья, чем у остальных. ... Хотя я не был уверен, что хочу использовать заклинание на людях. Название — Abrupt Desau — заставило меня представить себе что-то, что было бы... неприятно видеть, через что проходит другой человек. Не то чтобы я действительно мог себе позволить принимать решения, основываясь на том, что я считал грубым. Моя ситуация была слишком тяжелой для этого. Тем не менее, я знал, что у заклинания были и другие недостатки. Главное, что я заметил, это то, что, конечно, не было реального способа определить точное здоровье другого человека. Единственным методом был бы метод проб и ошибок. Конечно, когда заклинание сработает, оно станет очень эффективным источником урона, но если бы я отклонился хотя бы на одно очко в моей оценке, это было бы полностью потрачено 75 маны. Это, особенно если это произошло несколько раз во время боя, может означать разницу между жизнью и смертью. Но опять же, с Time Loop это работало исключительно хорошо. Конечно, я бы не знал, сколько у них было здоровья в первый раз в бою, но пока я старался запомнить, какой урон получил враг, когда я сражался с ним, и если бы я вернулся, чтобы сделать это снова, я мог бы использовать эти знания, чтобы узнать, насколько далеко они были от 300. Но весь этот умственный стресс от попыток подсчитать и запомнить показатели здоровья может ухудшить мои результаты в боях. Ага, было слишком сложно решиться. — «Эй, Эрани, ты не против помочь мне выбрать заклинание?» — спросил я, держа глаза закрытыми, чтобы не нарушить свое посредничество. — «Да, что случилось?», — услышал я ее ответ. Когда я

закончил зачитывать ей варианты, я услышал, как она мысленно мычала. — «Да, это странно, ладно», — сказала она. — «Заклинания обычно становятся более сложными по мере перехода на более высокие уровни. Так что это имеет смысл. О чем ты думаешь?» — «Ну, я не совсем уверен. Стазис кажется хорошим, но, возможно, несколько условным — особенно за свою стоимость. Резкий распад очень эффективен, но и немного условен. И Ethereal Armor кажется интересным, но...» — «Условно?» — Она смеялась. — «Да, я имею в виду, что у тебя уже есть основной арсенал, верно? Вы поняли, как сражаться, и, вероятно, не ждете кардинальных изменений в нем. Таким образом, вы, вероятно, захотите взять что-то, что улучшает уже существующий стиль с некоторой конкретной полезностью, а не что-то просто хорошее в целом, например Ray of Frost. По крайней мере, так говорят эксперты. Поэтому обычно на этом уровне вам нужно найти заклинание, которое подкрепляет вашу слабость, а не заклинание, которое делает что-то, в чем вы уже хороши». — «Ха, да. В этом есть смысл. Думаю, в этом случае Abrupt Desau покажется не таким хорошим, как я думал. Особенно если я могу физически прикоснуться к ним, «Ядовитая хватка» уже делает свою работу. Конечно, в некоторых ситуациях это не так эффективно, но я думаю, мне не следует просто брать кучу эффектов, которые все делают одно и то же». — «Ага. Это то, за чем нам, Волшебникам, приходится очень внимательно следить. Поскольку у нас не так много заклинаний, нам приходится постоянно следить за тем, чтобы те, которые мы берем, не были лишними». — «Верно. Однако, что касается двух других, я не считаю, что они избыточны по сравнению с другими моими эффектами. Я имею в виду, кроме Темной пластины Ethereal Armor. Думаю, он защищает меня так же, как и Регенерат. — «Ну, они оба защищают тебя по-разному. Я бы сказал, что они даже синергичны. Темная пластина помогает вам пережить любые удары, которые мгновенно убьют вас, а затем Регенерация возвращает вас выше этого среднего порога, так что впоследствии вы не будете так близки к смерти. Как только Темная пластина через минуту снова включится, Регенерация поможет вам пережить еще один удар, стоящий половины вашего здоровья. Если бы ты не исцелился, ты бы все равно просто умер». — «Думаю, это имеет смысл». — «Кроме того, у тебя также есть аспект Световой пластины, верно?» — «Да, но что это вообще должно делать? Я посчитал, и на самом деле это не сэкономит мне много маны, если учесть, что для призыва вообще требуется 150». — «Ну, во-первых, эта скидка, вероятно, будет увеличиваться по мере повышения ранга заклинаний, поэтому я полагаю, что вы начнете неплохо экономить, как только достигнете двузначных значений ранга заклинаний. Во-вторых, я не думаю, что его следует использовать в боях. Во всяком случае, от Light Plate вы получите лучшее применение, чем кто-либо вокруг. — Я нахмурился. — «Как?» — «Я думаю, что ключевая фраза, которую вы забываете в описании Light Plate, заключается в том, что вы «все еще получаете опыт заклинаний, как если бы заклинания не были обесценены». Так что, если вы получите сотню маны, вы получите один дополнительный опыт заклинаний совершенно бесплатно». — «...Хм. Ты прав.» — «Поэтому я бы сказал, что у Ethereal Armor есть два основных аспекта полезности. Светлая пластина для более длительных тренировок и темная пластина для кратковременной защиты». — «И я думаю, что дополнительный опыт заклинаний станет только лучше, когда я также получу ранг Эфирной брони», — сказал я. Затем я покачал головой, пытаясь вернуться в нужное русло. — «Ну, еще. Нам нужно сравнить это со Стазисом. Что вы думаете об этом?» — «О, я не знаю. Я не особо исследовал рукопашный бой, поэтому не могу сказать вам, насколько полезным будет такой эффект. Ты боец, да? Кажется, это может быть полезно, а может и нет. Зависит от твоего стиля боя». — «Ну, я бы сказал, что я тоже не знаю, как к этому относиться. У меня всего 800 маны. Так что тратить 280 на одно десятисекундное заклинание... сомнительно. Его, конечно, можно использовать, чтобы получить позиционное преимущество над кем-то или убежать от того, кто нас преследует, но...» — «...Но если они достаточно сильны, чтобы мы убежали, они, вероятно, достаточно сильны, чтобы не обращать внимания на эффект». — «Ага. Вот к чему я постоянно возвращаюсь. — Кажется, это было бы совершенно феноменально в матче один на один с равными силами, — сказал я, — но я чувствую, что уже неплохо справляюсь с ними. С

«Калечащим холодом», «Ледяным лучом» и «Гравитацией»... Ну, обычно я могу прекрасно ограничить чью-либо мобильность, не замораживая их вовремя. Кажется, это здорово, но, ну, это излишне. — Правильно, это имеет смысл. — Хотя я все равно хочу его принять. Вы сказали, что заклинания зависят от предыдущего выбора, верно? Итак, если я здесь откажусь от Стазиса, не будет ли это означать, что в будущем я не получу больше заклинаний, связанных со временем? Я своего рода маг времени. Глупо отказываться от временного заклинания, когда я его вижу. — Не особенно. Предлагаемые вам заклинания основаны на ваших предыдущих вариантах заклинаний, но это не значит, что вы всегда будете получать только заклинания, которые делают то же самое, что и те, которые вы уже использовали. Они просто каким-то образом будут взаимодействовать с вашим предыдущим выбором. Таким образом, отключая Стазис, вы не говорите Системе, что вам не нужны никакие заклинания, связанные со временем, вы говорите Системе, что вам не нужны заклинания, которые, например, не позволяют вам наносить урон вашим противникам. Или заклинания, которые действуют только на основе прикосновения. На самом деле это не единственный выбор, который повлияет на Систему в широком масштабе, а скорее серия выборов. Он не перестанет предлагать вам заклинания времени только потому, что вы отказались от одного из них. — Ха, ладно. — Так что ты думаешь?— Думаю, это решает проблему. — Я пошел дальше и выбрал свое заклинание. Вы изучили заклинание «Эфирная броня». Вашими следующими вариантами заклинания будут: Эмбер Гейл — Школа: Огонь Expedite — Школа: Изменение Heartstone — Школа: Изменение, Призыв И пока я этим занимался, я распределил свои очки характеристик. У меня возникло искушение добавить некоторые другие характеристики, такие как выносливость, но с эфирной броней колдовство выглядело более привлекательным, чем когда-либо. Темная пластина помогла решить мою проблему с тем, что меня иногда убивали с одного удара во время внезапной атаки, поэтому выносливость не была такой важной, а с легкой пластиной каждое очко, которое я вкладывал в Колдовство, приводило к еще большему количеству опыта заклинаний. Поэтому я вложил свои очки характеристик в Колдовство. Все 9 из них. Вы использовали 9 очков характеристик, чтобы увеличить Колдовство. Ваша ценность Колдовства теперь равна 83. И с этими словами я открыл глаза, моргая от утреннего света. Эрани полусидела-полулежала, прислонившись к ближайшему дереву, очевидно, отдыхая. А Дриада все еще медитировала с закрытыми глазами. Мне было интересно, что она делает. — Ну, думаю, мне пора перейти к ранжированию моих заклинаний, — сказал я. — Я получил еще два уровня Soft Cap и, конечно же, новое Заклинание. Но как только я собирался опробовать Эфирную броню, глаза Дриады распахнулись. И я услышал голос в своей голове. — Ты слышишь меня? — оно сказала. — Вы двое. Ты слышишь меня? Дриада переводила взгляд с меня на Эрани, словно ожидая ответа.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/4363624>