

Выберите одно заклинание для изучения:— Эмбер ГейлШкола: ОгоньТип:

ПереключениеСтоимость: 9 маны в секунду. —Порыв ветра разносит по местности чародейские угли. Во время активности все существа (включая вас самих) в радиусе 75 шагов от вас получают 8 урона в секунду. Разведывательная информация:— Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут:Гнев Божий — Школа:

БожественнаяFlamebreak — Школа: ОгоньПризыв стихий — Школа: Изменение, Тайная магия— УскоритьШкола: ИзменениеТип: АктивированныйСтоимость: 55 маны. —Увеличивает ловкость одного существа, к которому вы прикасаетесь, на 20 на 30 секунд. Разведывательная информация:— Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут:Дикая мощь — Школа: Изменение, ПриродаБросьте вызов гравитации — Школа: Тайная магияСангвиническая связь — Школа: Тайная магия, Проклятие— Каменное сердцеШкола:

Изменение, ПризывТип: АктивированныйСтоимость: 480 маны. —Создает Камень Сердца, который рассыпается в прах через шесть часов или при уничтожении. Все существа в радиусе десяти шагов от Камня Сердца становятся сердечными. Под действием Heartful здоровье существа в минуту, выносливость в минуту и мана в минуту увеличиваются на 100%. Кроме того, сердечные люди отдыхают ото сна в два раза быстрее. Разведывательная информация:— Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут:Вызовите стихию — Школа: ИзменениеВдохновение — Школа: Изменение, БожественноеКровожадный клинок — Школа: Проклятие, ПризывДля начала я решил выбрать заклинание. Честно говоря, они все выглядели мощно. Я почти сбрасывал со счетов Эмбер Гейл как бесполезный, потому что он нанесет урон Эрани и Дриаде, у которых было довольно низкое здоровье, но потом я вспомнил, что Эрани не пострадает от него так сильно, как я думал. С Ангельским Щитом она сможет блокировать урон и на самом деле просто получит удар по своей мане, которой у нее было много. Однако у заклинания были и другие недостатки. Оно было бы совершенно бесполезно в населенных пунктах, поскольку я мог бы поражать мирных жителей, а также было бы довольно плохо, когда я сталкивался с одиночными врагами. Я имею в виду, что Луч Мороза нанес чуть больше 2 урона за каждую потраченную ману, в то время как этот нанес менее 1 урона за каждую ману. Более того, оно повредило и мне. Да, оно могло бы быть

безумным преимуществом для маны против огромной толпы монстров, но кроме этого мало что дало бы. Я вспомнил пустыню. С помощью Эмбер Гейл я мог бы легко убить любого вурдалака, который приблизился бы к нам, и, вероятно, не потратив так много маны. И, конечно же, с большой дальностью оно могло бы принести мне хорошее количество опыта. Таким образом, Эмбер Гейл был надежен в краткосрочной перспективе, но мог довольно сильно упасть, как только мы выйдем из пустоши и попадем в другие ситуации, где его недостатки будут более очевидными. Следующим был Expedite. 55 маны за 20 ловкости — хороший показатель по сравнению с другими заклинаниями, повышающими характеристики. Вспоминая Bioshift, который мне предлагали однажды раньше, он создал разрыв в статистике в 20 за стоимость 80 маны. А Holy Strength, которую мне предлагали давным-давно, давала 5 Сил за 15 маны, но в два раза быстрее, чем предлагал Expedite. Таким образом, Expedite дал мне лучшее соотношение цены и качества моей маны в этом отношении. Однако он также предлагал наименьшую гибкость. Биосдвиг был дорогостоящим, но он также мог нацеливаться на любую характеристику, которую я хотел. А «Святая сила» охватывала только один показатель, но его можно было использовать меньшими порциями, что позволяло гораздо точнее контролировать, сколько именно я хотел потратить. Так что определенно был некоторый компромисс с эффективностью статистики для маны. Но здесь я определенно предпочел эффективность гибкости. Если бы я потратил, скажем, около 500 маны на заклинание, я мог бы дать себе дополнительные 180 ловкости на следующие полминуты. Вспоминая свой предыдущий опыт, я ясно увидел в этом возможность. С такой ловкостью я мог бы без проблем прорваться через блокаду, которую Демоны устроили, чтобы заманить нас в ловушку лесного пожара. Или убегайте от чего-то вроде Горного тролля, даже не сражаясь с ним. И, конечно, его можно использовать и в крайних случаях. Просто наложив на меня один или два активных заряда

заклинания, можно было значительно повысить мою ловкость в бою, а такие заклинания, как «Ядовитая хватка», были полезны при использовании в сочетании с высоким показателем ловкости. Так что Expedite был здесь серьезным соперником. А потом был Хартстоун. Это было странно. Похоже, он относился к той же категории «призыва объектов», что и Ethereal Armor, но служил совершенно другой цели. Это выглядело как отличное заклинание, которое можно активировать непосредственно перед сном, чтобы мы могли отдохнуть в течение более короткого периода времени, при этом восстанавливая силы. Лично для меня это не имело бы такого большого эффекта, как могло бы. В частности, одним из его лучших аспектов было то, что оно могло повысить здоровье в минуту на 100% в течение такого длительного периода времени. Обычно полное восстановление вашего здоровья занимает около 48 часов, а это заклинание может сократить это время вдвое. Но для меня Regenerate уже значительно сократил это значение. А выносливость и мана в любом случае будут полностью восстановлены в течение полноценного ночного сна. Тем не менее, это было бы полезно для Эрани и Дриады, плюс эффект двойной скорости сна звучал довольно удобно. Но все равно меня впечатлила не сама эта функция заклинания. Я уже мог представить себе положительные стороны простого произнесения заклинания каждые шесть часов и хранения камня в кармане во время путешествия, поддерживая всех нас в отличной форме. Было бы неплохо использовать его во время сна, но на самом деле было бы здорово помочь нам восстановиться после сражений, когда мы перемещаемся по пустоши. Хотя, на самом деле, не похоже, что Heartstone будет использован в полной мере для нас, как группы из трех человек. Благодаря большому радиусу действия он легко мог поддерживать группу из десятков, если не сотен, солдат. Тем не менее, я мог видеть его применение. Там, где Эмбер Гейл был великолепен сейчас, но позже может ослабнуть, Хартстоун был полной противоположностью. Сейчас это было бы не так полезно, но я мог представить, как буду продавать Камень Сердца тем, кто его хочет, как только выберусь из этой ситуации с Демоном. Эта штука просуществовала шесть часов и ничего не говорила о необходимости оставаться рядом со мной, так что я мог просто сделать ее и отдать за определенную плату группе искателей приключений, которая хотела бы оставаться в отличной форме во время экспедиции. Я оказался в знакомой ситуации, не зная, какое заклинание использовать. И, конечно же, эта неуверенность усугублялась другим выбором, который мне пришлось сделать. Я мог получить девять комбинаций различных заклинаний и талантов, и каждый из них потенциально мог предсказать мою смерть или подготовить меня к жизни. Итак, я обратился к единственному человеку, которому я доверял, который, как я думал, больше об этом задумывался, чем когда-либо мог. — Эй, Эрани, ты не против помочь мне с этим выбором? — Конечно, — услышала я ее слова и села передо мной. Я зачитал ей заклинания и их эффекты, затем поделился своими общими мыслями и мнением по каждому из них. Когда я рассказал ей, что сделал Хартстоун, я услышала, как она оживилась. — Ха, мне показалось, что имя Heartstone звучит знакомо, но теперь я точно помню его эффект. Это заклинание волшебника, 10-го уровня, если я правильно помню. В Карте раньше было несколько гостиниц, которые использовали его эффекты, чтобы помочь авантюристам быстрее выздороветь, или люди, которые были особенно заняты, тратили меньше времени на сон. Насколько я помню, такое можно увидеть не так уж и редко. — Хм. Ну, если это не такая уж редкость, думаю, заработать на этом деньги будет немного сложнее. Люди когда-нибудь отдавали его группам приключений, чтобы они использовали его на прогулке, или что-то в этом роде? — О, нет. Эти Камни Сердца огромны — они легко весят в пятьдесят раз больше, чем человек. Вы произносите заклинание, и оно просто швыряет предмет в ближайшее пустое место. Оттуда вы не сможете его переместить. Вам, вероятно, придется открыть целую гостиницу, чтобы действительно зарабатывать на ней деньги. Я поджал губы. Ладно, это не так выгодно с денежной точки зрения, как я думал. И, похоже, я не мог положить его в карман и носить с собой. Так что, действительно, сейчас нам было бы полезно оставаться активными, пока мы спим. И конкретно для нас главное, что действительно можно было бы использовать в этом аспекте, — это заставить нас спать вдвое быстрее. Конечно, это было бы неплохо — я

определенно видел, что иногда это спасает нас от опасности — но действительно ли стоило использовать весь выбор заклинания? — А что насчет двух других? Что думаешь об этом? — Что ж, — промурлыкала Эрани, — Ember Gale определенно пригодится, если вы хотите пойти в одиночку и зачистить улей монстров, но я не слишком уверен в его гибкости. Я имею в виду, что на самом деле не так уж много случаев, когда это может быть полезно. К тому же, знаешь, я не совсем понимаю, как мне относиться к тому, чтобы поджигать нас всех каждый раз, когда ты захочешь активировать Заклинание. — Да, во многих ситуациях это не слишком хорошо. Однако одна из главных вещей, о которых я думаю, — это наше ближайшее будущее. Впереди была пустошь, и я мог видеть, что Заклинание немного помогает с гулями. Плюс, знаете, ХР. Убив всех этих монстров, я, по крайней мере, обязательно получу дополнительный уровень. — Подождите, ведь там тоже есть такие штуки горных троллей, верно? Судя по тому, как вы это произнесли, не будет ли их слишком много, чтобы вы могли безопасно использовать Эмбер Гейл? Скорее всего, в таком большом радиусе, примерно в 75 шагах, найдется хотя бы один. И если бы вы разозлили его, он, вероятно, напал бы. — Ну, черт. Ты права. Хм. Если здесь это бесполезно, оно внезапно станет выглядеть намного хуже. Внезапно Expedite стал выглядеть намного лучше по сравнению с двумя другими. Сравнивая Heartstone и Expedite, на первый взгляд казалось, что они достигли двух совершенно разных целей. Heartstone позволил бы нам быстрее отдыхать и двигаться дальше каждый день, сокращая время, необходимое Демонам, чтобы поймать нас, тогда как Expedite помогал в боях. Но затем я подумал о потенциале Expedite как средства поддержки путешествий. Если бы я просто использовал один заряд на себя и Эрани, я мог бы удвоить свою Ловкость и утроить ее на время действия. Поскольку Дриада уже более чем способна справиться с этим, мы, вероятно, могли бы путешествовать гораздо быстрее, пока я буду поддерживать ее активность. И поскольку он был настолько эффективен в преобразовании маны в ловкость, я мог бы продолжать использовать его довольно долго. Хартстоун дал бы нам дополнительные четыре часа на дорогу каждый день, увеличив количество часов бодрствования с шестнадцати до двадцати. Это был рост на 25%, это, конечно, хорошо. Но если бы я мог использовать Expedite, чтобы двигаться на 25% быстрее во время путешествия, это достигло бы той же цели, а также возможность использования в боях. Я остановился и на мгновение задумался. В частности, я подумал о методе, которым убил горного тролля. С учетом того телосложения, которое я создавал для себя, казалось, что стиль боя, к которому я склонялся, был ориентирован на бой один на один. Я мог одолеть одного врага, который обычно был бы в состоянии сокрушить меня, благодаря умному использованию дебаффов на характеристики и истощения выносливости. И, в частности, улучшение Noxious Grasp — Venomous Grasp — было важной частью этой стратегии. Периодически постукивая по врагу, а затем отступая от его зоны удара, я мог убить кого-то, у кого гораздо больше здоровья, чем у меня, просто утомив его. Основная проблема заключалась в том, что если враг был быстрее меня, я не мог уйти в безопасное место, прежде чем не пометить его Ядовитой хваткой. На самом деле, если враг был слишком быстрым, я вообще не мог использовать «Ядовитую хватку». Но с Expedite у меня внезапно появился способ закрыть этот пробел практически чем угодно. Конечно, это стоило мне некоторого количества маны, но диапазон предлагаемых мне возможностей того стоил. Я мог убежать практически из любого боя, если казалось, что он пойдет неудачно, я мог броситься прямо через препятствия, такие как овраги или реки, через которые мне обычно приходилось тратить время, пытаюсь найти путь, и я мог легко перехитрить врагов, которые Обычно я и не мечтал бы быть быстрее, чем. Даже Мечник 20-го уровня не приблизился бы к моей Ловкости, если бы я вложил в Заклинание пару сотен маны. Основная проблема заключалась бы в том, что использование заклинания «Экспедиция» в полной мере стоило бы мне тонны маны. У меня было около 1000 маны, но даже у этого количества был свой предел, как показал бой с Горным троллем. Но разве одной из причин, по которой я потратил так много маны в том бою, не было то, что я был недостаточно быстр? Я потратил более 500 единиц своей маны, просто пытаюсь справиться с гулями, которые постоянно устраивали мне засады в открытом поле пустоши, поскольку моим единственным

способом справиться с ними был «Калечащий холод», потребляющий много маны. Но если бы я просто применил пару «Экспедитов», я бы легко убежал от них, не получив ни единого удара. Косвенным образом Заклинание, похоже, компенсировало мою слабость перед большими толпами врагов. — «Хорошо», — наконец сказал я Эрани, поразмыслив над этим. — «Думаю, я склоняюсь к "Экспедиту"». Однако я еще не использовал Заклинание. Сначала я хотел выяснить, какой талант я выберу.**Выберите один талант, чтобы получить:****Реконструкция статуса**Тип: Активированный— Установите свое здоровье, выносливость и ману на те же значения, что и тридцать секунд назад. Этот талант можно активировать только один раз в день.Разведывательная информация:Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами талантов будут:* Реконструкция тела* Реконструкция разума* Реконструкция духа* Предвидение**Предвидение**Тип: Активированный— Увидеть вспышку будущего. При активации вам будет показано, что произойдет в течение следующих десяти минут, если вы продолжите без информации о будущем. Этот талант можно активировать только один раз в день.Разведывательная информация:Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами талантов будут:* Ретроградный* Замедление времени* Обратное восприятие* Экспоненциальное восстановление**Экспоненциальное восстановление**Тип: Пассивный— Время искажается вокруг ваших рецепторов маны, значительно увеличивая количество маны в минуту, чем больше у вас колдовства. За каждое очко навыка «Колдовство» ваша мана/минута увеличивается на 1%. Этот эффект умножается сам на себя. (В настоящее время умножает ману в минуту на 2,35)Разведывательная информация:Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами талантов будут:* Кумулятивная катастрофа* Пространственный поток* Взгляд в будущееРеконструкция статуса явно была полезна в бою. Я мог бы безрассудно вбежать, потратить всю свою ману и не заботиться о том, чтобы получить удары, а затем прямо перед смертью активировать «Реконструкцию Статуса» и вернуть все свои ресурсы. Моей главной проблемой был тридцатисекундный лимит времени. На самом деле, может быть сложно эффективно использовать эти ресурсы так быстро. Кроме того, если меня убьет неожиданный удар из-за моего низкого здоровья и я умру, не успев его использовать, я потрачу впустую использование Таланта — и использование «Петли времени». «Предвидение» было интересной вариацией «Петли времени», по сути предоставлявшей мне дополнительное, но ограниченное применение. Однако я не был уверен, насколько это будет полезно в моих нынешних обстоятельствах, поскольку в основном я использовал «Петлю времени» для защиты от скрытых атак, против которых «Предвидение» было бы фактически бесполезно, если бы мне не очень повезло.А затем произошло «Экспоненциальное восстановление». Не так уж часто можно было увидеть Талант, который только увеличивал регенерацию ресурса, но не максимально. Но имело смысл, почему у этого была такая ограниченная функциональность; это безумно увеличило мою ману в минуту. Даже само по себе умножение чего-либо на 2,35 было огромной разницей. Это заняло бы у меня ману в минуту с 18.33 по 43.13. Но поскольку оно зависело от моего текущего значения «Колдовства» — и не только это, но еще и умножалось само на себя — это было намного лучше. Фактически...Вы использовали 3 очка характеристик, чтобы увеличить «Колдовство». Ваша ценность «Колдовства» теперь равна 89. Верно. Теперь он умножит Заклинание на 2,42. Таким образом, оно увеличится с 18,87 до 45,75. Обычно увеличение «Колдовства» на 3 увеличивает мою ману в минуту примерно на 0,5. Но если взять этот талант, то увеличение маны в минуту на 0,5 превратится в увеличение на 2,5 — как из-за существующего модификатора, так и потому, что увеличение «Колдовства» также увеличит модификатор. И по мере того, как я продолжал набирать больше очков, это соотношение становилось только более благоприятным. Так что его численность была совершенно невероятной. Но я также мог понять, почему его цифры были такими хорошими. Просто было сложно эффективно использовать высокую скорость маны в минуту. Увеличение максимального количества маны имело очевидный смысл. У вас более высокий максимум, вы можете пойти в бой с большим количеством маны. Но если бы ваша мана/минута не была действительно абсурдным числом, вы, вероятно, не смогли бы увидеть большую часть этой

регенерации в бою. Конечно, я мог видеть двойное значение маны/минуты. Но действительно ли имело значение переход от полной регенерации моей маны за час к полной регенерации ее за тридцать минут? Так мог подумать кто-то другой. Что я...Я думал, что нашел идеальное применение этой дополнительной мане/минуте. Талант прекрасно сочетался с моим жаждущим маны боевым стилем. А с тем методом, которым я убил того горного тролля, это было бы еще лучше. Если, скажем, я доведу показатель маны в минуту до 60 — что не займет много времени с этим талантом — это будет означать, что я буду получать 1 ману каждую секунду. И когда моя стратегия заключалась в том, чтобы затянуть бои как можно дольше, я мог эффективно использовать эту дополнительную регенерацию. Внезапно, пока я мог не дать врагу убить меня, у меня появился практически бесконечный предел того, какой урон я могу ему нанести. Раньше, если бы я столкнулся с монстром, скажем, со 100 000 здоровья, его было бы совершенно невозможно убить. Но теперь, пока я мог держать его под действием дебаффа и выжить достаточно долго, у меня всегда было больше маны, чтобы использовать заклинания. И это было всего лишь с 60 маной в минуту, что произойдет в ближайшем будущем. Как только я доберусь до 120, 180 или даже 300, я смогу начать делать абсурдные вещи, например, постоянно использовать «Noxious Grasp». активен — мне никогда не придется его выключать. И эти безумные уровни маны/минуты не были такими уж неправдоподобными; из-за того, что Талант экспоненциально увеличивал мою регенерацию маны, она будет расти только быстрее. А затем произошло взаимодействие с рекурсивным ростом. По мере того как я поднимался все выше и выше по уровням, рекурсивный рост приносил мне все больше и больше характеристик, а значит, и все больше и больше колдовства на каждом уровне. С таким количеством маны в минуту я мог еще быстрее ранжировать свои заклинания, переживать своих противников и выживать в боях, даже если их разделяло всего несколько минут. Это было идеально. Итак, у меня было два варианта: ускоренное и экспоненциальное восстановление. Вы изучили ускорение заклинаний. Вашими следующими вариантами заклинаний будут:— Дикая мощь — Школа: Изменение, Природа— Бросьте вызов гравитации — Школа: Тайная магия— Сангвиническая связь — Школа: Тайная магия, ПроклятиеВы получили Экспоненциальное восстановление талантов. Вашими следующими вариантами талантов будут:— Кумулятивная катастрофа— Пространственный поток— Взгляд в будущееИ теперь мне просто нужно было их проверить.