

Мы закончили два полных круга спирали и по факту сейчас мы находились в пещере устроенной по типу первой.

Кстати, мы проверили. На этих мобах статистика растет только у нас, Деминг и Дориан пытались медитировать и максимум, что у них получалось, они восстанавливали свои силы, но ни одного пункта статистики не получили. Зато мы все трое наконец достигли плато.

- Итак, давайте подведем итоги. Самая легкая часть пути закончена. У нас два камня эволюции корня духа и один плод настройки корня духа зверя. Один камень нужен мне, кому второй?

Дориан поднял руку. - Можно мне? Я давно хотел соединить магию огня и воды.

- Хорошо, тогда бери большой, легендарный. Он может соединить навыки вместе и это будет гораздо интереснее. Хотел бы посмотреть на [Огненную вьюгу] или [Удар обжигающим льдом].

- Ооо, спасибо, Лидер! - Дориан аж прослезился и поклонился.

- Мы здесь надолго, Шун, перекрой выход и сделай немного вентиляции, - попросил я.

- Сафа, прорывайся первая, мы тебе ничем не поможем, а ты потом поможешь нам, - сказал я подруге, а сам уселся чинить свой корень духа.

Я решил слить корень духа [Заклинатель] и природа. Хочу выкинуть ненужные заклинания. Точнее, у меня будет больше от заклинателя. Я взял корень [Заклинатель] и выкинул из него лишние взаимодействия с насекомыми и растениями. Ну не хочу я этим заморачиваться. Если честно, мне Шун хватает, ну и Лися пока на буксире и все. Будет надо - еще одно животное максимум. Исцеления зверей тоже в топку, возьмем туда нормальное исцеление. Восстановление маны в топку, манасос норм справляется. Действие всех благотворных заклинаний на всех зверей тоже нафик, у меня будет общая поддержка, которая обеспечит этот же навык, но на всю команду. Ну вы поняли принцип. Цель, оставить все полезное, убрав бесполезное или повторяемое. Ну и все навыки Заклинателя пассивные или не атакующие, поэтому все сдвигаем в первые тиры. Итак, у меня осталось аж 11 свободных ячеек. Посмотрим:

Природный Заклинатель ранг S

Увеличение физического урона зверя

Взаимодействие с духами животных

Духовный контракт

Увеличение магического урона зверя

Увеличение периодического урона зверя

Ускорить зверя (ускоряет зверя в 3 раза на 5 секунд, кд 30 секунд.)

Активный щит (10 секунд увеличения всех защит зверя в 5 раз кд 30 секунд)

Вызов духовного зверя

Взаимодействие с мифическими расами

Увеличение физической защиты зверя

Увеличение магической защиты зверя

Восстановление контрактного духа

Удвоение силы атаки зверя

Двойное время регенерации и Активного щита

Передо мной

(Мгновенно телепортирует зверя в позицию перед заклинателем)

Удвоение защиты зверя

Периодический урон электричеством

Природная алхимия

Природное уничтожение

Увеличенная проникающая способность заклинаний природы

Массовая великая защита от сил природы

Электрический шок

Природная стремительность

Излечение природных негативных состояний

Большая молния

Большое исцеление

Природная регенерация

Снижение затрат маны и нагрузку на душу от призванных духовных зверей в десять раз

Получился вот такой корень духа. Малое исцеление теперь бессмысленно. Природная стремительность ранга S делает скорость Большого исцеления таким же, а продвижение в десятый тир делает его огромным спасительным навыком. Природная регенерация вкупе с

[Двойное время регенерации и Активного щита] который действует не только на зверей позволяет все мелкие проблемы решать регенерацией, которая еще и вдвое сильнее из за продвижения по тиру. С Большой молнией такая же ситуация и в обычных смысла больше нет. По сути это тот же заклинатель, который избавлен от недостатков корня природа и может и подхилить не только зверей и сам неплохо может врезать.

И это все при взаимодействии только внутри этого корня духа, баффы от "Общих" корней делают теперь меня с моей Шун очень опасными противниками, ведь теперь баффы заклинателя делают Шун в 3 раза сильнее. Почему в три? Ну смотрим. Увеличение физического и магического урона зверя ранга S делают Шун сильнее в атаке на 50%, итого мы имеем 1,5 Шун, а затем действует [Удвоение силы атаки зверя] навык без ранга, итого  $1,5 \cdot 2$  равно 3. Тоже самое с защитой, только там еще может помогать активный щит, который пусть на время, но может увеличить защиту еще в пять раз, что запросто поможет пережить... я даже не знаю с чем сравнить. Во всяком случае мы теперь, когда Шун под щитом, можем своими массовыми атаками не сдерживаться, если что и пройдет - телепортирую её к себе и подлечу. По сути уже с одним этим я вполне готов биться со зверем высшего уровня, а когда я возьму пик высшего уровня и у меня будет полная неуязвимость и все будет распространяться на всех членов отряда да еще и с часами хаоса и это все в двойном объеме с Сафой, да и Котоне походу решила пойти почти по нашему пути... Я не знаю, но в таком составе мы будем готовы ворваться в толпу боссов... я думаю.

Что делать с плодом настройки корня духа зверя? Думаю, пока отдам Сафе. По сути он делает почти тоже самое, но с контрактным зверем. Я не знаю для чего он монстрам, может они тоже как-то его используют, но в нашем случае, когда зверь съедает плод, мы его отзываем и начинаем настраивать его корень духа аналогичным образом, НО... мы можем добавить только те навыки, что есть в каком-либо нашем корне духа или уже имеются у зверя, а не из таблички. Есть корни духа, в которых довольно много бесполезных навыков, как была моя [Природа] а есть такие, в которых поменять, разве только порядок по тирам, ну может 1-2 навыка бесполезны. Это относится к корню [Земля]. В этом корне, что бы он стал идеален для танка, я бы выкинул [Великая броня земли] [Массовая великая броня земли] - для нашего стиля лучше броню земли использовать точечно, у нас и так много защит и при этом [Активный щит] от корня [Заклинатель] при ОП навыке из [Общая поддержка] станет действовать на всю группу! [Великая броня земли] заковывая все тело в камень, массово на всех, это я бы сказал - зло или глупая шутка! Поэтому имея ОП навык в [Общей поддержке] подобные навыки тупо не используют. [Бросок валуна] тоже навык туда-сюда. Медленно летит этот валун. Да и поместив [Каменную пулю] в девятый тир и утроив ее мощь... валун просто становится бесполезным. Вот эти три навыка я бы заменил на: [Клон]; [Щит хаоса] третий либо [Хаотичный шаг] либо [Невидимость]

[Щит хаоса] для танка..., дополнительный щит и еще отражающий урон, конечно очень полезен, ведь этот щит не сдерживает пользователя. [Клон] - так вообще имба навык. На самом деле создается полный клон, который управляется разумом пользователя и который имеет те же показатели защиты, атаки и прочего. Только ману он жрет довольно не слабо, но с нашими объемами, манарегеном и поддержки от аккумулятора маны если надо... Я думаю все будет отлично. А вот [Хаотичный шаг] либо [Невидимость], тут надо думать. Первый это мобильность по полю боя, ну а второе - я могу использовать массовую невидимость, если надо будет скрыть

Шун.

В общем я наметил, что буду делать, когда получу второй такой фрукт, а пока пусть это сделает Сафа с Медведиком, а то ее танк теперь отстает, ведь Шун сама по себе, как зверь и класс сильнее и раньше Медведик выезжал только за счет баффов от Сафы, но теперь этот разрыв устранен.

Пока я думал, Сафа закончила свое продвижение и конечно с полным бонусом. И попросил на мне использовать [Успокоение] и [Ментальный щит] и сел продвигаться сам.

Я не буду описывать процесс продвижения на высший уровень, так как он точно такой же, как в прошлый раз, исключение было в том, что с помощью Сафы боли и отвлечений было намного меньше и мне тоже удалось прорваться с полным бонусом в 60 очков. Итак, я теперь на восьмом тире высшего уровня и до закрытия десятого тира остается всего сорок очков или 110, чтобы достигнуть плато высшего уровня.

По корням духа, тут все без неожиданностей. Я взял, как и планировал, [Общую защиту] и [Общую поддержку]. Затем я подумал и заменил местами, оправив [Общие повреждения] в средний дантянь, тем самым временно потеряв [Берсерк] и групповые бонусы, но зато поместив вторым номером [Общую защиту] и прямо сейчас получил [Абсолютную неуязвимость]. Можете меня считать трусом, но я как-то увереннее себя чувствую имея этот навык. Итак, у меня сейчас шесть активных корней духа. В среднем дантяне: [Природный Заклинатель];[Хаос] и [Общие повреждения], а в нижнем: [Ловкость];[Общая защита] и [Общая поддержка] и тут меня пронзила молния осознания?

Что брать в верхний дантянь, ведь открыть я его могу в течении дня, я думаю.

Сафа свой корень на табличку закинуть не может, мы уже выяснили, её корень Святой, он уникален. Деминг перерыл все аукционы в поисках ментальных корней, всем значимым людям дал заявки обещав любую цену и в результате нашли только два. [Иллюзии] и [Вампиризм].

По идее я могу туда поставить какой-либо из общих корней, а в средний или нижний дантянь взять один из... Только какой? Из боевых, ближнего боя не подойдет ничего. Второй корень ловкости брать смысла нет, корень силы тоже [Защита]? Основные навыки защиты идут через Щит, если чакрам использовать как щит, то можно, но я и так на ободу столько самоцветов с формациями отражения урона разместил, что как бы и без разницы, лично танчить я не собираюсь, у меня есть для этого Шун. Итак, нижний дантянь отпадает.

Средний, что я могу взять туда? [Огонь], [Вода], [Ветер] - все это скучно и... Хотя вода со своими заморозками ничего так, но все это те вещи, что есть в любой игре с магией и уже поднадоело. Знаете, с одной стороны полезно, с другой... ну душа не лежит. [Тьма] с болезнями и проклятиями и её [Пандемией] это какой-то темный путь. Хаос он более нейтральный, там много пользы и он не заражает гриппом целые города, а [Тьма] это реально корень массовой

зачистки. [Свет] - хил и поддержка, воодушевления, не мое, [Воздаяние] тоже не мое, паладинский корень, да и с мечами или булавой он работает лучше всего.

[Иллюзии] и [Вампиризм] на фоне всего этого звучат как-то получше. Иллюзии в бою запутать могут, а так это фокусы, вообще ни одного реально полезного навыка на улучшение чего-либо боевого. Заморочить голову можно серьезно, но... я человек довольно прямолинейный и мне это не очень нравится. А вот [Вампиризм]... чем я больше на него смотрю, тем он более интересен.

Магия крови, есть как негативные эффекты, так и поддерживающие. Есть ментальные атаки типа запугивания и сильная ментальная поддержка для союзников. А главное, если Шун сделать моим фамильяром, то это вообще будет имба, да и критов у меня много, очень много.

Этот корень, он как бы выглядит как темный путь, но он не такой радикальный, как [Тьма]. Кстати в игре был корень [Демонизм] здесь я его еще не встречал, но его бы я точно не хотел. Ладно, я не святоша, я не люблю радикальные вещи, несущие боль и страдания, но в разумных пределах... [Вампиризм] кажется вполне неплохим вариантом. Я надеюсь, что после закрытия области у нас все же будет достаточный запас камней эволюции корней и если что, то все можно будет исправить.

-----

Описание корня Вампиризм:

Вампиризм, главная характеристика Дух. Все атакующие заклинания используют кровь. Можно использовать любую кровь, находящуюся в зоне внимания, но и атака начнется не от заклинателя, а с места откуда была взята кровь. Все атаки кровью имеют очень большую пробивную способность.

Вампиризм

Кровавая пуля

Контроль крови

Дух+

Ментальное подавление

Весь критический физический урон восстанавливает жизненные силы пользователю и его семьярам в процентах от нанесенного урона

Ментальное восприятие

Свертывание крови (все атаки кровью накладывают дебаф делающую кровь густой, ослабляя и замедляя цель)

Весь критический магический урон восстанавливает ману пользователю и его семьярам в процентах от нанесенного урона

Защита от элементов Кровь и Ментал

Контракт семьяра

(Фамильяр получает все бонусы от хозяина и становится полностью неуязвим к атакам хозяина, если он не нацелил эти атаки конкретно на него. Фамильяр не может нанести вред хозяину.)

Абсолютная невидимость

Одержанье семьяра (Пользователь может полностью взять семьяра под контроль или использовать все свои навыки и через него)

Удвоение силы и времени всех негативных состояний

Болезнь крови (получив эту болезнь, любая рана цели кровоточит в два раза сильнее. Кровотечение нельзя залечить не излечив болезнь)

Общий ресурс

(Пользователь может свободно перекачивать жизненные силы или ману между собой и семьярами)

Все критические атаки оружием пользователя или критические физические атаки фамильяров оставляют кровоточащие раны

Ужас

(Наводит ужас на противников сильно деморализуя их. Противники слабее на ступень теряют любую волю к сражению и теряя рассудок разбегаются. Слабые духом могут навсегда сойти с ума.)

Снятие проклятий, болезней и состояний кровотечения

Вампирское очарование

Полет (Пользователь превращается в летучую мышь)

Великая защита от элементов Кровь и Ментал

Аура тьмы

(Включаемое состояние. Пользователь источает ауру тьмы, угнетения и подавления.)

Массовый ужас

Массовая великая защита от элементов Кровь и Ментал

Кровавый ад (Вся кровь в трупах и врагах находящихся при смерти собирается над зоной внимания пользователя и обрушивается на врагов разрушительным ливнем нанося физические и моральные повреждения. Чем больше крови, тем разрушительней удар)

Вампирский блинк

(Пользователь как будто взрывается брызгами крови ошарашивая противника и материализуется в другом месте находящееся в области внимания)

Величие лорда вампиров

(В два раза увеличивает моральный дух, защиту и нападение себя и союзников и на столько же ослабляет противников. Действие 30 секунд, КД 5 минут)

Небытие (Переносит пользователя на тонкий план. Он может неясно видеть все, что происходит в физическом плане, но не может слышать, может двигаться, но не может взаимодействовать с ним. В этом состоянии на пользователя не влияет окружение физического плана. Кд 30 минут после выхода на физический план)

<http://tl.rulate.ru/book/95730/3410643>