

Выйдя из стойла бородатого вахтёра, я не прекращал любоваться новым хрустальным колечком у себя на пальце. Это именно то, о чём я думал и мечтал с самого появления этого мира. Это кольцо – хранилище. Как сказал бородач, это кольцо основателя деревни. В каждом населённом пункте этого мира может появиться деревня, если один из жителей доберётся до десятого уровня. В награду за старание он получит такое кольцо. Это не только хранилище. Но и символ статуса. Если у кого-то есть такое кольцо, то это признак сильного бойца. Так же у него есть и некоторые бесполезные функции, к примеру, его носитель может создать свой клан.

«А ещё это огромная красная тряпка».

Я себя знаю. Увижу такого парня, захочу его убить и забрать кольцо себе. И каждый из носителей думает, скорее всего, так же как и я.

Совет был совсем тривиальным. Выбери класс, купи что считаешь нужным, иди нахер. Я бы с этим и без него разобрался. Но раз уж он дал мне такое колечко, я так и быть не стал требовать жалобную книгу.

Так. Домик с вывеской, на которой изображён человек. Нашёл.

- Здравствуйте.

Со мной сразу поздоровалась милая девушка. Вот этот сервис мне нравится. Кивнув головой, я изъявил желание выбрать Класс.

Как она сказала, процесс простой. У неё на стойке лежит большая книга, открыв её, я увижу список классов, которые мне доступны. Сделав это несложное дело, я и вправду увидел огромный список.

1. Воин

2. Боец

3. Стрелок

4. Рейнджер

.....

34. Кузнец

35. Фермер

.....

(?) Владыка Судеб.

...

Опа. Все классы, которые дали на выбор, были написаны белым цветом. А вот последнее, Владыка Судеб, золотым. Это какой-то уникальный класс, который даёт мне моя одноимённая эволюция, да.

-А почему название некоторых классов различаются по цветам?- Осторожно спросил я.

-О.- На лице девушки появилось удивление.- Вам повезло. Классы делятся на некоторые категории. Белая – Это обычный тип, который может выбрать любой желающий. Голубой – это скрытый класс, который может появиться, если вы выполнили требования. Некоторые люди специально откладывают получение класса на десятом уровне для разблокировки уникальных вариантов. Однако это приводит к потере свободных характеристик, которые открывает выбор класса.

«Голубой. Судя по её удивлению, это бывает и вправду редко. Что-то мне не хочется говорить ей, что у меня класс золотого цвета. Но не думаю, что я прогадаю, если выберу его».

-Понятно. Спасибо.

Недолго думая я подтвердил выбор у этой любопытной книги.

[Вы приобрели класс: Владыка Судеб]

[Система характеристик перестраивается в систему развивающихся миров.]

[Родовая эволюция, Владыка Судеб, получает усиление. Доступны объекты из миров, прошедших на один катаклизм маны больше.]

[Родовая эволюция, Владыка Судеб, получает усиление. Доступна способность: Видение судьбы.]

[Количество возможных умений увеличено до десяти.]

«О-хо-хо. Что-то очень хорошее мне только что подвезли. Статус.»

.....

Имя: Виктор Кобра.

Уровень: 10

Клан: Нет

Класс: Владыка Судеб.

Рейтинг Боевой мощи: 63

...

«Эм... И всё?.. Где мои характеристики!?»

.....

«Пропали...»

..

- Ало, админ! Тут твою игру только что спустили с хардкорной рпг, до второсортной Китайской мобильной дробильни!

....

..

-Простите?.. - На меня смотрит очень сконфуженная пара глаз.

«Ох, мать, я это по привычке вслух сказал, да?»

-Эмм. Характеристики пропали. Теперь есть только рейтинг мощи...- Сказал я, неловко улыбаясь.

-Ах вот оно что.- Девушка улыбнулась, немного натянуто.- Дело в том, что в системе развивающихся миров очень много способов стать сильнее. Ваши характеристики, это только один из многих пунктов. Поэтому оценивая кого-то, только по уровню характеристик очень глупо и будет стоить вам жизни. Таким образом, рейтинг мощи является более подходящим способом оценки сил в числовом значении, ведь он учитывает ваш характер, желание рисковать и даже ваш боевой опыт. Но даже так, очень легко проиграть кому-то слабее вас, если вести себя беспечно. И ещё. Там есть стрелочка, чтобы посмотреть характеристики.

«Ох...»

“Клац”

.....

Основные характеристики:

Сила: 18

Ловкость: 18

Выносливость: 17

Интеллект: 20

Восприятие: 23

Устойчивость: 16

Регенерация: 16

Нераспределённых характеристик: 2

.....

«Кнопочку не заметил...»

-Эм. Спасибо.- Чёрт, я так смущён, что хочу сдохнуть.

- Всегда пожалуйста.

.....

- И ещё кое-что...

- да-да?

.....

-Расскажи мне подробнее о характеристиках, пожалуйста.

.....

Её улыбка ещё более странная стала. Но она хотя бы кивнула.

- Сила, это сила. Тут всё ясно. Ловкость – это то, с какой скоростью может двигаться твоё тело. Выносливость, тоже понятно из названия. Интеллект – влияет на количество маны, которую твоё тело способно хранить и её концентрацию. Можешь рассматривать это как магическую силу. Однако, он очень ограниченно влияет на умственную работу, во многом сильно заметным будет только увеличение скорости с которой ты можешь производить расчёты. Восприятие – Очень важная характеристика. Влияет на очень большое количество умений. Однако, по большому счёту, самое важное, это скорость реакции. К примеру, неважно какая у тебя высокая ловкость. Если у тебя низкое восприятие, то ты умрёшь, не успев заметить и отреагировать на атаку. Это же работает и наоборот: С высоким восприятием, но низкой ловкостью, ты увидишь атаку, и мозг отдаст команду уклониться, но тело не успеет. Устойчивость и регенерация, это характеристики для тех, у кого плохо с уклонением. Устойчивость, определяет прочность твоего тела. При этом обрати внимание на коэффициенты этой характеристики. Кожа человека имеет коэффициент 0.5, значит, прочность кожи будет половина от твоего показателя устойчивости. Мышцы имеют коэффициент 1.0, а кости и вовсе 2.0. Существуют умения, позволяющие видеть эти слабые и сильные места на телах врагов, ведь в зависимости от расы и типа существа их коэффициенты устойчивости различаются. Ну и регенерация, это скорость заживления ран, борьба с вирусами и ядами. А также любой другой привод организма в нормальное состояние. Регенерация, как правило, работает в паре с сопротивлениями. Чем выше и то и то, тем быстрее ты поправишься, и меньше симптомов проявится. Возьмём за пример – Отравление ядом. Если тебя отравила какая-нибудь крыса, а у тебя сопротивление ядам “0”, то ты умрёшь, не важно, какого уровня регенерация. Если регенерация “10” и сопротивление ядам “10” ты будешь долго и болезненно страдать. Если регенерация “100” и сопротивление ядам “10”, то ты будешь страдать, но не долго. Если регенерация “10”, а сопротивление “100”, то ты страдать не будешь, так как отравление хоть и будет проходить долго, ты не ощутишь его сильнейших симптомов. Если и то и другое “100”, то ты даже не поймёшь, что тебя отравили, это будет для тебя безвредно. С некоторыми сопротивлениями система другая, но в основном это работает так.

«Похоже, я правильно сделал что спросил. Узнал некоторые очень важные нюансы.»

Но почему у этой милой леди такой видок, как будто она объясняет несмышлёному дурачку, как вытирать задницу. Ох, надо попрощаться и уходить. Пожалуйста, не смейся, пока я не покину твой уютный домик, ладно. Ну пожалуйста.