

- Тишина! – крикнул Ант так, что у всех игроков колени подогнулись. – Вот. Другое дело. А то разорались. – Ант положил мне руку на плечо. – С сегодняшнего дня, в Замке Классов будет стоять постоянная ЛУД. – он показал пальцем назад. – Благодаря моему сотрудничеству с Игроком Джи. – он слегка похлопал меня по плечу. – Игроки могут входить только на первый этаж. Доступ на второй только для местных жителей. – толпа начала удивленно переглядываться. – Так же, что бы не вызывать стражу, каждый раз, когда Джи будет заряжать ЛУД, я установил Табло. – Ант отпустил меня, подойдя к механическому табло. – Без регистрации тут, подойти к ЛУД будет невозможно. – Ант нажал на единственную, красную, шарообразную, кнопку.

На табло появилось имя, а на вершукше табло появилась цифра очереди:

Ант – 1.

- После нажатия, вам выдается номер. – Ант кивнул на верх табло. – Когда загорится ваша цифра, вы сможете подойти к ЛУД. На этом все. Прошу всех вести себя прилично, иначе снова придет стража. – С этими словами, Ант ушел.

- Народ! – пока все пытались подкатить к легендарному главе ЗК, я прокричал. – Зарядов 599. Я постараюсь заряжать ЛУД каждый день. Желаю всем удачи! – сказав это, я стал протискиваться к ресепшену, где меня ждали Милана и Вейрон.

- Ну и кашу ты заварил. – Вейрон покачал головой, после того как я подошел. – Они же поубивают друг друга за это.

- Ты мне лучше скажи, как ты смог добиться сотрудничества с Антом? – заинтересовалась Милана. – Этот НПС вообще не берет учеников и не общается с Игроками.

- С единственным торговцем удачи в столице, он очень хочет общаться. – хмыкнул я. – Из-за ухода моего учителя из Столицы, я остался единственным, кто может удовлетворить какие-то их потребности. Можно сказать, что у меня неофициальное задание, побыстрее получить творца в торговле удачей.

- Он тебе что-то предложил? – сразу же поняла Милана.

- Угу. Установить свой магазин в ЗК. И вообще, кто-то мне обещал камни! – перевел я тему, на обещанные камни.

- Магазин? Без сертификата? – спросила Милана, кидая мне торг, где передала камни. – Скажешь потом спасибо Шачи, она отдала свои камни красных заточек. – добавила она.

- Понятия не имею, с сертификатом или без. – я принял торговлю. – Обязательно поблагодарю. Есть у меня идея, как это сделать. – хмыкнул я. – Кстати, Вейрон. – я отвлек старика, от созерцания драки за очередь. – Тебе все еще нужен питомец?

- Ты про своего-то? – старик сразу понял, о чем я. – Я тебе говорил, что такой питомец на вес золота.

- Да. Вот и хорошо. Золота мне по его весу не нужно, но в случае нахождения интересного питомца, я бы хотел иметь первую очередь на него. – я посмотрел на Вейрона, а потом на Милану.

- Хм... - Милана задумчиво посмотрела на меня.

- Я не против. Доча? – старик посмотрел на Милану.

- Это к Сиси. – после небольшого раздумья, сказала Милана. – Я бессильна в этом вопросе, если выпадет что-то милое или очень крутое.

- Сейчас узнаем. – Вейрон затих, видимо стал писать дочке в личку. – Она не против. – через минуту сказал он.

- Тогда договорились. – улыбнулся я. – Ладно, рад был вас увидеть, но мне нужно еще заскочить на аук, скупить обломки, взять кучу зелий... В общем дел хватает. – скомкано попрощался я.

- Так возьми в гильд хране. Ты столько ингров скидываешь, что у тебя там количество ДКП зашкаливает. – остановила меня Милана. – С учетом того, что ты особо не паришься, можешь брать сколько угодно и что угодно. Доступ у тебя есть.

- Не разорю? Мне их нужно очень много! – вспоминая, как стоял под градами ударов, спросил я.

- Пффф... – не удержавшись, фыркнула девушка, а старик рассмеялся. – В гильдии уже десять тысяч человек, которые постоянно закидывают тонны шлака в гильд хран. И ты думаешь, что сможешь разорить?

- Халява, она такая. – улыбнувшись, я попрощался. – Обязательно загляну в хранилище. А сейчас, пока-пока!

«Хм... Всего десять умений? На фоне первых двух, где были сотни, это как-то мелочно!» - думал я. – «Хотя умения куда лучше прежних...»

А дело было в том, что я закинул камни в броню и оружие, открыв третьи умения. Но, неожиданно для меня, выбор был из десяти умений для брони, и столько же умений было на выбор для оружия. К слову сказать, броня изменилась. Ряса стала белой. Зеленые растения, вплетенные в нее, стали золотисто-зелеными, и теперь в их расположении угадывался непонятный узор. 10 умений, доступных для выбора были такими:

1. Усиление навыка – на 30% усиливает ваш навык. (не может быть применено на мифические, мировые, гильдейские, групповые и эпические навыки).
2. Щит Урона – получив 90% урона от вашего здоровья, на вас вешается щит, поглощающий 1 атаку. Откат – 5 минут.
3. Бегунок – +100 к скорости бега.
4. Телесная модификация – за каждую единицу характеристики «Тело», вы получаете 150 единиц здоровья.
5. Проклятый узор – навыки, связанные с проклятиями, получают +50% к эффективности.
6. Сокращение слов – уменьшает на 1 слово любой навык, связанный с «Чтением заклинания».
7. Ахилесова пята – вы выбираете два участка тела, получающие +100% урона, и два участка тела, получающие на 50% меньше урона.

8. Броня Добродетеля – Вы получаете +20% к расположению (росту репутации) всех Добрых рас.

9. Малое отражение – вы отражаете в ударившего вас 10% урона (При этом получая 99% урона). Откат – каждый 5 удар.

10. Духовная бронь – увеличивает вашу броню на 100. Физ. Сопр. - +10%. Маг. Сопр. - +20%

Посох изменился еще больше. Верхняя часть распустилась, явив мне белый шар, который был глубоко вплавлен в деревянную часть. Сама деревянная часть, покрытая серебряно-черным железом, превратилась в непонятные письмена, проступающие из внутренности деревянной части. У посоха появился выбор из таких умений:

1. Сдвоение – вы можете выбрать два ваших навыка, которые будут использованы со скоростью одного из них. (Навыки требующие «Чтения заклинания» не могут быть использованы в сдвоении.

2. Удар Маны – вложив 100% вашей текущей маны, вы можете нанести 50%(на монстров) и 20%(на игроков) урона от вложенной маны. Откат – 1 минута.

3. Дальность – +5 метров к дальности атаки.

4. Купол – Воткнув посох в землю, вы ставите купол, который поглощает (выбранная характеристика*100) урона. Откат – 10 минут. Радиус купола – 2 метра.

5. Духовное Ошарашивание – вы получаете 3% шанс оглушить цель на 1 секунду.

6. Осушение конечностей – при попадании в руку – запрет атаки на 2 секунды. При попадании в ногу – невозможность передвигаться на 2 секунды. Откат после срабатывания – 5 минут.

7. Нарушение тока Маны – с шансом в 10% вы своей атакой отнимете не только здоровье у цели, но и такое же количество маны.

8. Сглаживание уровня – при атаке на цель выше вас уровнем, вы никогда не промахнетесь. Действует при разнице от 10 до 30 уровней.

9. Дух Посоха – при атаке с шансом в 1% вы можете призвать «Духа Атаки» вашего уровня. Срок призыва – 1 час.

10. Малое сияние намерения – В радиусе 1 метра от вас, все невидимые юниты станут видимыми.

После увиденных умений у вещей, я подзапис.

«Из умений брони явно крутые «Усиление навыка», «Бегунок», «Малое Отражение»... Ну и «Проклятый узор» и то... Только из-за отравления, которое я постоянно использую.» - настолько задумавшись над выбором, я не заметил, как присел на лавку где-то в ремесленном районе. – «Хотя.. Усиление для одного навыка до легенды? Мне не подойдет... Если бы можно было усилить Коллапс, я бы не задумываясь взял это. Узор мне тоже не очень нравится... Того что у меня есть, мне хватает. То же с отражением, у меня не так много хп, что бы принимать на себя удары... А вот «Бегунок» мне очень нравится.» - я посмотрел на свою текущую скорость бега, открыв огромное полотно с характеристиками персонажа:

Скорость передвижения – 30.

«Хм.. В три раза быстрее стану что ли?» - шокировано подумал я. – «Хотя броня тоже неплоха... десять процентов сопротивления.. Да кого я обманываю! Выбор уже сделан!» - решительно подумал я, выбрав умение «Бегунок». – «Теперь под бафом меня будет ой, как не просто догнать!»

Смотря на умения посоха, я подумал лишь об одном «Хочу все!». А потом стал думать. Чесать голову. Ударять себя по щеке. Кусать губу. Одним словом делать выбор.

«Первое умение – хочу! Второе – Хочу! Третье – хочу, но мне пока хватает моей дальности. Вычеркиваем. Четвертое – не сильно хочется. Вычеркиваем. Пятое – хочу! Шестое – хочу! Седьмое – для пвп хочу, но для моего развития нет. Вычеркиваем. Восьмое – не сильно полезное. Вычеркиваем. Девятое – слишком мал шанс и не понятно, что призывается. Вычеркиваем. Десятое – для пвп огонь, но радиус мал! Вычеркиваем.» - скрепя сердцем размышлял я. – «Второе все же придется вычеркнуть... Пусть у меня и есть умение «Кровавая Мана», но тратить всю ману на один удар бессмысленно, пусть и урон будет неплохим.» - мысленно перечеркнув второе умение, я просматривал и читал снова и снова остальные. – «Шестое тоже придется вычеркнуть... Я не вижу своих атак, а значит, не могу гарантировать попадания в нужные места...» - крест на шестом умении. – «Первое умение мне будет полезно, но пятое куда круче. Это тот же самый «Шок» или как-то так у Электриков. Только шанс побольше.» - глубоко вздохнув, я выбрал пятое умение.

Итог моих мучительных размышлений:

Броня Пастыря Джи.

Занимает все слоты брони.

Индивидуальное.

Масштабируемое.

Только для Джи.

Уровень 86.

+860 ко всем характеристикам.

Живая прочность.

Броня – 200.

Маг. Сопротивление – 30%

Физ. Сопротивление – 14%

Умение 1 – Аура Зависимости.

За каждого члена вашей группы, вы получаете по +10% к силе исцеления. Максимум – 100%.

Умение 2 – +5 к масштабу характеристик.

За каждый уровень вы получаете $+(\text{Уровень} \cdot (5+5))$ ко всем характеристикам.

Умение 3 – Бегунок.

+100 к скорости бега.

Умение 4 – Для открытия требуется получить 10 миллиардов физического урона и 10 миллиардов магического урона.

Умение 5 – Требуется 100 уровень.

Умение 6 – Требуется 100 уровень и 4-тое повышение класса.

И посох:

Посох Пастыря Джи.

Занимает все слоты оружия.

Индивидуальное.

Масштабируемое.

Только для Джи.

Уровень 86.

+860 к магии.

+860 к удаче.

Живая прочность.

Магическая атака - 800

Физическая атака - 50

Умение 1 – Бум.

Используя ТДУ и ДУ на одну цель, с вероятностью 3%, вы нанесете смертельный удар.

Умение 2 – Прыжок.

Вы прыгаете на 10 метров в указанном направлении. Откат 10 секунд.

Умение 3 – Духовное Ошарашивание.

С 3% шансом вы можете оглушить цель на 1 секунду.

Умение 4 – Для открытия требуется нанести 100 миллиардов магического урона.

Умение 5 – Требуется 100 уровень.

Умение 6 – Требуется 100 уровень и 4-тое повышение класса.

Глава вышла большой... Очень долго прорабатывал все варианты для брони и посоха, поэтому, сегодня врят ли будет еще одна глава.

<http://tl.rulate.ru/book/5222/176854>