

Получен Редкий класс «Лорд-Демонов (Не признанный)».

Смахнув Оповещение, я увидел, как меня засасывает портал. Я только-только хотел спросить про не признанного, как синяя дымка начала развеиваться, Возвращая меня в кабинет Трис. Осмотревшись, я опять плюхнулся в ее кресла, ведь тут до сих пор никого не было. В дело пошли сразу стаканчик коньяка и сигарета. Поехали.

Как я не пытался, а не под какими моими манипуляциями про «не признанного» информации не было. За то нашел информацию про классовые бонусы за уровень. По +1 к ловкости и силе за уровень, и по +2 к интеллекту, так же за уровень. В итоге, мои статы выглядели так:

Текуз. (я удивился тому, что пропало слово никнейм.)

Уровень: 50. (Так же пропали черточки, заменившись на двоеточия. Система до сих пор подстраивается под обновления?)

Класс: Е. Лорд -Демонов (Не признанный).

Раса:)(*#%(#(@) (Хе-хе, видимо, из-за метаморфоза не может определить расу. Хотя, в скиле прописано «Пес - человек»).

Возраст: 521 год. (О, наконец-то подсчитали мой реальный возраст. Жаль, не учли еще 45 лет моей земной жизни.)

Характеристики:

Сила: 56. (50+6).

Ловкость: 61. (50+8+3).

Интеллект: 56. ((100+11)/2). (Не понял, че? С чего он делится на 2?)

Дух: 5.

Выносливость: 5.

Удача: 15.

Не распределенных очков характеристик: 152 (2+150). Распределить? Да/Нет.

Я прочитал последнее слово, и появилось уведомление.

Внимание! Ваша суммарная ловкость превысила 50 единиц. Вы расценены системой как высокоуровневый игрок. Мало-уровневые игроки будут слишком медленными для вас. Что приведет к нарушению множества функций. Показатели скорости будут снижены, для комфортной игры. Ограничение будет сниматься автоматически в необходимых (по мнению системы) ситуациях. Так же, вы можете снять ограничение по желанию командой – Полная скорость.

Внимание! Ваш суммарный интеллект превысил 100 единиц, однако, ваш дух сильно отстает. Сосуд слишком мал, что бы вместить такую мощь. Штраф – снижение характеристики интеллект в два раза. Текущий интеллект – 56. Снятие ограничения – при достижении духа в 50 или выше.

А, я понял, почему она на 2 делиться. Штраф... Интересно, будет ли такой же штраф за связку Сила/Выносливость? А ловкость с чем связана? Гайды, что ли, посмотреть... Да где ж их взять то.

Хм. Характеристики, да? Что бы их распределять - нужно сначала продумать билд. С одной стороны, если мне запрещено колдовать моими собственными способами - нафига мне такое количество инты. Судя по класс-бонусу, инта является моим основным показателем, а сила и ловкость - вторичны. В то время как выносливость и дух вообще не учтены. С силой понятно - сила, урон. Ловкость Трис объяснила, а что на счет остального?

Я навел курсор на интеллект и подождал 10 секунд. Подсказка высветилась, как и ожидалось.

Интеллект - Характеристика, отвечающая не только за скорость каста заклинаний, и их силу (+0,1% за единицу), но и за память и способности игрока к обучению. Понимание и соображение, как в картах, так и в тактике, умение находить общий язык с другими существами и умение смотреть на вещи с разных сторон. (На мир нужно смотреть ширше, а с людьми быть мягше).

Дух - Характеристика, отвечающая за объём маны (20 маны за единицу) и ее восстановление (0,5 маны в секунду за единицу). Так же за силу воли и способность сопротивляться различным проклятиям, заклинаниям, подчинению и очарованию. Чем больше у вас духа - тем сильнее сопротивление магии (0,5% за единицу).

Выносливость - Характеристика, отвечающая за способность игрока переносить урон. Чем больше эта характеристика, тем выше болевой порог. Так же влияет на общее количество жизней (20 жизней за единицу) и их восстановление (0,5 жизней в секунду за единицу). Чем больше у вас выносливость - тем дольше вы можете бежать, терпеть и тем сильнее ваше сопротивление физическим воздействиям (0,5% за единицу), таким как жар/холод, яд, паралич, усталость, физический урон и др.

Удача - Характеристика, отвечающая за везение игрока. Внимание! На эту характеристику смотрит сама богиня фортуны. Как она будет вас вознаграждать или наказывать зависит от значения этой характеристики и ее настроения в конкретный момент. (Извините, игроки, данная характеристика не в нашей юрисдикции.)

Да уж. Очень понятно, и да, это сарказм. Ладно, шутки в сторону, со всеми понятно, кроме удачи. Ну, в прошлый жизни богиня фортуны никогда меня не бросала, и даже моя смерть - ее подарок для дальнейшего приятного существования. Не зря у меня стартовый показатель удачи самый большой, относительно других параметров.

Теперь стало немного понятнее, для чего мне инта в основной характеристике - Стратег, полководец. Тактика и соображение по картам одно из основных, для управления строем. Не говоря уже про коммуникабельность с другими существами. Но что за приписки в скобочках? Сообщения от админов? Доп инфа? Забавно...

Кстати, если так задуматься, без штрафа на инт, будь у меня какой-нибудь атакующий скил - я бы мог ебнуть так, что весь мир тряхнет, но только один раз в день? Не, такой полезности с припиской одноразовой нам не надо.

Билд зависит от скилов, закулив очередную сигарету, я повел курсор в нужном направлении.

Скилы:

Суть демона (Невозможно использовать) 1 LVL (Акт.) – На одну атаку наполняет клинок силой Лорда-Демонов. Внимание! Все статьи, доп характеристики и способности клинка обнуляются. Урон – 5 единиц Хаоса (Чистый). Умерший, от этого клинка становится демоническим существом. Каким именно – зависит от расы существа и его класса. Так же, на умершего действует временный дебаф на подчинение использующему данный скил + 50% к вероятности подчинения. Кулдаун – 5 секунд. (150 единиц маны) (Стоимость – 5 очков навыков)

Подчинение (Невозможно использовать) 1 LVL (Акт.) – Способность Лорда-Демонов подчинить под свои знамена демоническое или темное существо, включая дроу, гномов, вампиров и других темных тварей. Вероятность 60% для существ, меньше вашего уровня. 40% для существ вашего уровня. 10% Для существ, выше вашего уровня. 1% Для существ, значительно превышающих ваш уровень. Армия 0/0. (Максимальное значение зависит от уровня скила, интеллекта и от силы Повелителя Демонов, признавшего вас как Лорда.) Кулдаун – 30 секунд. (500 единиц маны) (Стоимость – 10 очков навыков)

Создание Демона (Невозможно использовать) 1 LVL (Акт.) – Подчиняясь воле Лорда –Демонов, Тьма создаёт и телепортирует к вам одного из темных тварей. 50.% - шанс призыва низшей твари. 30% - шанс призыва обычной твари. 15% - призыва разумного, обычного существа. 4.99% - шанс призыва разумного, редкого существа. 0.1% - Шанс призыва разумного, выдающегося существа. Внимание! Способность слишком маленького уровня, слишком мало интеллекта – призыв разумного, легендарного существа невозможен. Внимание! Способность слишком маленького уровня, слишком мало интеллекта – призыв разумного, уникального существа невозможен. Кулдаун – 7 Дней. (1997 единиц маны) (Стоимость – 15 очков навыков)

Владение клинками 1 LVL (Пасс.) – Внимание! Снимает все скейлы (Статы, зависящие от характеристик пользователя. Масштабируемые статьи.) с любых использующихся клинков. Чем больше вы урона наносите клинками, тем острее они становятся, напитываясь кровью врагов. + 10 урона всеми видами клинков. Внимание! Не работает в связке с «Сутью демона» (Стоимость 1 очко навыков).

Присутствие Лорда (Не активировано (Невозможно активировать)) 1 LVL (Аура) - Наполняет вашей силой область в 20 метров. Союзники, попавшие в область действия, получают прибавку к характеристикам в размере 10-ти% от ваших характеристик. Враги получают равносильный дебаф. Ваша армия, находясь в присутствии лорда получает 15% прибавки. Армия, не попадающая в радиус – дебаф на 10% ваших характеристик. (Используйте с умом, находясь там, где вы нужнее. Сильным подчиненным – баф будет не так ощутим, как слабым дебафф. Думаю, сами понимаете - почему) (50 единиц маны в секунду) (Стоимость – 10 очков навыков)

Демоническая ветвь (Невозможно использовать) 1 LVL (Акт.) – Призывает из глубин ада ветвь демонического растения, связывающая и удерживающая врага. Стан – 3 секунды. Кулдаун - 1 секунда. (С ростом уровня, на растении появляются шипы и ядовитый сок.) (20 единиц маны) (Стоимость – 1 очко навыков)

Тактическое распределение (Невозможно использовать) 1 LVL (Акт.) – Как существо, управляющее другими существами, вы знаете, как важно усилить ключевую фигуру в нужный момент. Способность временно забирает у всех ваших подчиненных ранга солдат и рыцарь 10% Характеристики и направляет 5% от получившегося значения выбранному солдату на 10 минут. Кулдаун – 23 часа. (Внимание! Очень тщательно выбирайте, кому вы повышаете ранг. Если у вас не будет подчиненных, с нужными рангами, то ваша сильнейшая способность окажется бесполезной.) (850 единиц маны) (Стоимость – 10 очков навыков)

Охренеть...

Моя родовая ветвь развития просто ничто, по сравнению с этим мэллорном. Каждый, из этих скилов является началом отдельной ветки. Каждый последующий скил закрыт даже для прочтения...

Да мне даже на все доступные скилы очков навыка не хватит. А судя по тому, что у владения клинков нет никаких приписок про невозможность использования, думаю, мне и после открытия этих скилов не светит их использовать. Да и судя по скилам... Магом мне не быть... Скилов на атаку магией вообще нет. Единственный кастуемый скил, способный в перспективе наносить урон – руты, а пассивка на клинки шепчет, что я теперь буду на передовой. Ну да, учитывая ауру присутствия – это очевидно.

Значит билд. Очков навыков мне не светит в ближайшее время, пока не отдам долг Трис. Так что надо обыгрывать это. Суть Демона и подчинение идут в связке – это очевидно. Но они оба бесполезны, пока я не увеличу максимальный размер войска. Перечитывая скил подчинения, я заметил очень важную вещь. «Повелитель демонов, признавший вас как Лорда» О, а вот и способ убрать приписку – не признанный. Скорее всего, именно поэтому скилы, связанные с демонами и войском не работают. Всего лишь нужно найти повелителя, который меня признает... Да-уж. У меня из знакомых есть только Владыка смерти Дезер, и то, это было его имя до того, как появились классы. Какой у него сейчас класс мне не известно. Более того, я удирал из Ада с такой скоростью, что вряд ли он еще считает меня другом. Да и он все-таки убил героя. Хотя, дуэль была честной и по условиям договора меня действительно спокойно выпустили из его владений, даже не тронув. Хм, а если припомнить, у Дезера в подчинении были десятки местных Лордов и пара Королей, и вроде бы один повелитель. Интересно, сейчас Владыка – старше повелителя? Если да, мне придется спуститься к своему старому другу в гости...

Да и сама-то дуэль по сути глупая была. Так просто два напившихся в усмерть мужика со стальными шарами решили доказать друг другу кто сильнее... Режим – до смерти никого не остановил. В случае проигрыша Дезер бы все равно воскрес – хоть и через десять лет, но воскрес в своих владениях, а герой, умерший на территории врага просто бы отправился на реинкарнацию в другое тело. Ни один из них не страшился ее. Разар Редблад жил достойно, и умер как герой – в бою. О, а где инфа в истории по реинкарнации героя? Хотя хз, сколько она по времени занимает.

Стоять, а чей-то он, кстати мог возрождаться, а я нет? Странненько.

Вернемся к нашим баранам. Пока кидаем очки во все, кроме тактического распределения. Армии у меня пока все равно нет, так что и распределять нечего. Хотя ее бы раскатать по уровню надо больше всего. Я уверен, каппа этого навыка больше 100% от общего числа. Предчувствие меня никогда не обманывало. Да и приписка «ваша сильнейшая способность» не просто так маячит. В итоге у меня осталось только 8 очков навыка. На сильнейшую не хватает 2-х очков. Странно, но ветки так и не открылись. Маячит только стоимость. От 5 до 40 очков навыка за каждый скил... Хули так дорого? Может поэтому человек в маске и говорил, что до 150 уровня я буду слабеньким? Из-за количества очков навыков?

Так-с Сигареты кончились, прости Трис. Надеюсь, у тебя еще есть пара пачек. Коньяк в стакане тоже кончился, а вопросы остались. Не очень продуктивненько, конечно, но что есть. Наливать себе еще я не хочу. Горький слишком.

Характеристики, да. На данный момент у меня 850 здоровья и 400 очков маны. Этого намного меньше, чем хотелось бы. Я бы даже сказал – значительно меньше. Восстановления жизни и того меньше, по 5 в секунду. Маны, правда, чуть больше – 8 (5+3). Три, видать, за шмотки. Да

уж, для поддержания «Присутствия Лорда» мне нужно почти в 8 раз больше восстановления. И это я только в нуль выйду. Конечно, его можно отключать, раз есть приписка «Не активировано» Но все-таки. То есть для полноценного использования этого скила мне нужен реген маны. А для призыва вообще 2000 манапула. Так что очевидно – дух идет в приоритете. А то, что я не просто кастер издалека – а передовой воин, хоть и с двумя клинками, намекает на то, что мне нужна будет тушка по толще, чем сейчас. Даже странно, что классовые на силу и ловкость. С интеллектом понятно, тут и призыв и объем войск скейлиться. Не говоря уже про стратегию, а вот сила и ловкость... Из-за того, что я должен стоять рядом с войском на передовой? Возможно. Но тогда плотность тушки бы играла важную роль. Ладно, имеем то, что имеем. Сила и ловкость у меня будет расти, как и интеллект – от уровня, а если я буду раскачивать и другие параметры – то стану средним персонажем. Средние персонажи – калеки во всех мморг играх. Не то не се. Обычно... в обычной мморг... Однако, для меня это полностью реальный мир, в котором я могу и помереть, пока не решу эту проблему. Если владыка смог, то и я найду способ воскресать. Но до этого надо как то дожить.

Значит так. Дух мне по-любому раскачивать, закинем туда 80 единиц, что бы штраф слетел, и манапул подскочил до 2 000. Реген маны повысился до 72 (45 + 27). Оп-па, а вот и ощутимые значения от школьной формы. Теперь и «присутствие» можно поддерживать без затрат. Хотя, без шмоток на реген маны я буду улетать в минус. Даже с 85-тью единицами духа, я все еще проседаю для своих скилов. Жесткий класс для хай-левелов...

Осталось 72 очка характеристик. Так, 10 – в резерв на случай, если понадобится больше маны или чего-нибудь еще. 10 в удачу. Не хочу злить богиню фортуны. Женщина сильная. Важно не забывать про нее. Осталось 52 очка. На сколько сильно мне нужна плотность тушки? Носить тяжелую броню я сто процентов не буду, я ж ловкач, о, можно вывозить на скорости и уворотах. Но ваншотнуться не хочется. Ладно, значит 20 очков в выносливость и 32 очка в ловкость. Скорость решает.

Мои характеристики теперь выглядят так.

Сила: 56. (50+6).

Ловкость: 93. (50+8+3+32).

Интеллект: 111. (100+11).

Дух: 85 (5 + 80).

Выносливость: 25 (5 + 20)

Удача: 25 (15 + 10).

Интеллект с количеством войска, конечно, звучит очень хорошо, но так я сдохну раньше, чем доживу до него. Так что да, правильный выбор.

Здоровье – 1250. Восстановления здоровья – 15 в секунду.

Мана – 2000. Восстановления маны – 72 (45 + 27) В секунду.

Только я успел улыбнуться своим статам, как выскочило окно уведомления.

Внимание! Ваш суммарный интеллект превысил 100 единиц. Система признала вас высокоуровневым игроком, знающим очень много фишек игры. В награду выделяем вам сервер

под хранение данных. С данного момента ваша память абсолютна. Забыть что-то невозможно. Относитесь очень осторожно к тому, что узнаете...

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/58617/1708643>