Сразу зачёркиваем лучника, суперновичка, таэквондиста, ниндзю и стрелка.

Лучника в топку потому что я не умею пользоваться луком, да и не нравится мне это оружие.

Суперновичок – сильная профа, да и 99 уровней профессии делают его лучшим выбором среди вторых профессий. Но вот экспертам по силе он уже сильно уступает, а третьепрофникам тем более. А поскольку на перерождение он не идёт, то первый 99й предел – это максимум, которого с ним можно достичь. Эта профа – само то для местных, кто не стремится качаться даже до 90 уровня. Но не для меня.

Таэквондист и ниндзя – абсолютно незнакомые мне профессии. Я за них не играл и даже скиллы не изучал, а терять преимущество в знаниях геймплея я не собираюсь. Если бы у меня была возможность менять тела, то я бы тогда обязательно попробовал что-нибудь новенькое, но в условиях реальности рисковать не хочу.

Стрелок. Не, «Ганслингер» звучит солиднее. Очень интересная профа и мне, как дитю стрелкового мира, очень бы подошла, но… чтобы ганслингер что-то из себя представлял, ему нужен очень дорогой шмот. Я его прокачивал, так что точно это знаю. Плюс, у него та же болезнь, что и у лучника – он очень мягкий, и легко умирает, если ситуация выходит из-под контроля.

Остаются мечник, маг, вор, послушник и торговец. С ними уже всё не так однозначно.

Маг. Вырастает в Волшебника или Мудреца.

Какой попаданец не хочет быть магом? Ледяные бури, падающие метеоры, мощные грозы и всё это по щелчку пальцев. Довольно круто, но… маги – мягкие. Они очень уязвимы в одиночку, а я хочу путешествовать. Тем более, ситуация с неразделяемой экспой усложнит мне поиск группы, а это страшный головняк. В общем, маг, к сожалению, отпадает. Что первая, что вторая разновидность.

Послушник. Вырастает в Священника или Монаха.

Священники – это те, кто всегда образуют группы, хилят народ и раздают баффы. Они тоже мягкие и не ходят в одиночку, но у них есть большой запас защитных скиллов, благодаря которым они могут быть чуть ли не неуязвимыми. Они полезны даже без шмота, и им всегда будут рады в группах, плюс можно зарабатывать, помогая качаться другим. Не плохой вариант.

Вот только… как попаданцу, мне негоже сидеть на вторых ролях, хе-хе. Есть, конечно, разновидности батлпристов, билд которых рассчитан на то, чтобы самому биться с мобами на передовой, но… ха-ха-ха… какой смысл? Я не могу вспомнить, для чего вообще нужен такой билд, кроме фана. Долбить слабую нежить стунером? Да я до старости им буду набивать 99й уровень! Такой вариант точно в топку.

Что касается Монахов… эта профессия практически всегда была ориентирована на ПвП, а я в это лезть не собираюсь, раз уж иду на войну с монстрами. Да и не играл я за эту профу, поэтому плохо её знаю, что возвращает меня к причине отказа от таэквондиста и ниндзи. Другие профессии меня больше прельщают.

Вор. Вырастает в Убийцу или Разбойника.

Хорошая профа для первого персонажа в игре благодаря тому, что они могут тырить дополнительный лут у мобов. Они тоже мягкие, но очень уворотливы и могут становиться невидимками. Разбойник больше ориентирован на особо мерзкие дебаффы в ПвП, а во всём остальном он уступает Убийцам. Вроде бы был ещё магический билд на Сталкера, экспертную профу Разбойника, но я про неё не помню подробностей.

Убийца – сильная профа, как в ПвП, так и против мобов. Подкарауливать в невидимости и наносить смертельные удары, пропитанные ядами. Ха. Зная себя, такая профа мне подойдёт.

Опустив руку, я вытащил кинжал на поясе и стал его рассматривать. Скрываться в ночи и резать всем глотки. А СБРу даже подходить к жертве не надо. Очень удачная профа для истребления всего живого.

Я рассматривал лезвие кинжала, погружаясь в какое-то отрешённое состояние.

…

А в следующий момент я держал в руке кинжал, полностью покрытый багровой кровью.

ДЗЫНЬ!

Резким броском кинжал улетел в угол комнаты, а руки дрожали также, как в первый день, когда я впервые вышел тут против монстров. Слегка успокоившись и посмотрев на чистый кинжал, который лежал на полу, я понял.

Никаких Ассасинов. Никаких ножей. К чёрту.

Переведя дыхание и зачеркнув воропроизводные профы в тетради, я уставился на следующий вариант.

Торговец. Вырастает в Кузнеца или Алхимика.

Этот вариант я уже обмозговывал. Кузнец в топку, а вот Алхимик интересен. Косяк в другом. На шанс успешной варки зелий влияет показатель сноровки и удачи, поэтому надо выбирать, либо ты качаешь боевого алхимика без возможности нормально варить зелья, либо упарываешься в прокачку сноровки с удачей, чем обеспечиваешь себя на поистине адский и муторный кач.

По идее, можно уйти и в боевой вариант, а потом стать Биохимиком. Он своей кислотой дамажил в игре так, что даже МВП очень быстро подыхали. Вот только производство этой кислоты требовало столько расходника, что мы в игре целой гильдией в 50 человек ходили на фарм лута всего для пары Биохимиков. Короче, это очень дорого, а я этого позволить себе не могу.

А если не упарываться в бои, а вести мирную торговлю, то чем это будет отличаться от

прошлой жизни? Не обесценит ли это тот факт, что я смог переродиться? В общем, под вопросом.

И последняя профа, мечник. Вырастает в Рыцаря или Крестоносца.

Вот уж кто реально может носиться где угодно, так это эти двое, особенно верхом на пеко-пеко. Обе профы – мощные танки, где рыцарь больше ориентирован на атаку, а крестоносец на защиту. Даже с агильным билдом без щита их не так просто убить, как другие профессии из-за высокого показателя хп. Обе профы в начале своего пути не прихотливы к шмоту, а на экспертах получают особо кусучие скиллы, которые превращают их в танки-убийцы. И на обоих я помню мощные билды.

Хех. Кажется, вопрос, кем становится, даже не стоял. Именно эти двое лучше всего подходят под цели и желания, которые я для себя поставил. Тогда, вопрос следующий: Рыцарь или Крестоносец?

У обоих есть различные билды с использованием различного оружия. СВД-билды сразу отпадают, т.к. без норм шмота это станет для меня пыткой и постоянными избиениями. Агильные лучше всего подходят для бедняка, вроде меня. Для агильного Рыцаря имеется скилл «Стальной Вихрь», значительно увеличивающий скорость атаки двуручными мечами. Для агильного Крестоносца имеется скилл «Стальной Шквал», значительно увеличивающий скорость атаки двуручными копьями.

И ни одно из этих оружий мне не подходит, твою за ногу!

Вот я и напоролся на конфликт с реальностью. В игре я играл за АгиСпир Крестоносца. Хороший соло персонаж с приличным дамагом от двуручного копья, который может даже взять себе скилл лечения, что заметно помогает ему с выживаемостью. Хотя играл я им хреново из-за мало-опытности, но сейчас я бы справился намного лучше.

Вот только здесь я не хочу браться за двуручные копья, как и за двуручные мечи, т.к. это ещё и лишит меня возможности использовать щит.

Блин… какие ещё у меня есть варианты? Статус!

==========

Имя: Алексей Смирнов

Возраст: 22 года, 4 месяца, 20 дней

Профессия: Новичок

Уровень: 12

Уровень профессии: 10

Сила: 7

Ловкость: 6

Живучесть: 14 (12)

Интеллект: 10 (8)

Сноровка: 10

Удача: 2

Очки характеристик: 1

==========

Много инты для свордопроизводных проф. Не то, чтобы я жаловался на высокий интеллект, да и лишняя мана никакому персонажу не помешает, но на игровом форуме «моего персонажа» уже бы забраковали. Жаль, нет возможности сделать из мечника мага.

…Так, секунду! Есть же такая возможность!

Я открыл книгу и стал листать скиллы Крестоносца, пока не нашёл нужную страницу.

Великий Крест. Активный навык. Вызывает наносящий врагам урон крест, расстилающийся на 7 метров в каждую сторону, в центре которого находится сам пользователь. При этом жертвуется 20% своего здоровья, а также пользователь получает дополнительный урон. Подготовку навыка нельзя прервать. Накладывает слепоту на монстров-демонов и нежить. Не действует на монстров-боссов. Урон наносится святым элементом.

[Уровень 1] урон 140%

[Уровень 2] урон 180%

[Уровень 3] урон 220%

[Уровень 4] урон 260%

[Уровень 5] урон 300%

[Уровень 6] урон 340%

[Уровень 7] урон 380%

[Уровень 8] урон 420%

[Уровень 9] урон 460%

[Уровень 10] урон 500%

Предупреждение: использование навыка причиняет ощутимую боль пользователю. Необходимо всегда следить за своим здоровьем, иначе использование Великого Креста может убить пользователя.

Гранд Кросс! Насколько я помню, его урон суммируется от атаки клинка и магической атаки персонажа. Но от физической атаки там модификатор не серьёзный, так что это именно интовый, магический билд. ГК бьёт сильно и по площади, особенно хорошо влетает демонам и нежити.

Магическая атака шмотом почти не повышается, так что его можно считать неприхотливым. Есть, конечно, исключения, но такие шмотки особо дорогие, так что их не рассматриваем. К тому же, ГК-Крестоносец пользуется щитом и мечом, что меня полностью устраивает.

По скиллам ему можно прикрутить либо ветку щитовых скиллов, либо ветку лечения. Щитовые скиллы – это хорошо, но на мой взгляд, хил имеет больше шансов вытащить меня из задницы. Да и не только меня, но и других. Наставник Брэд прекрасно продемонстрировал полезность этого скилла. Да и ходячая аптечка, в виде Приста, не всегда может оказаться у меня под рукой.

Единственное, что меня беспокоит – так это причинение боли от использования скилла. Впрочем, тут тоже есть своя хитрость в виде одного скилла мечника.

Стойкость. Активный навык. Лёгкое воздействие маной на нервную систему позволяет пользователю значительно ослабить чувство боли и повысить сопротивление магическим атакам. Прекращает действие после семи болевых вспышек.

[Уровень 1] Время действия: 10 сек., маг. защита +1

[Уровень 2] Время действия: 13 сек., маг. защита +2

[Уровень 3] Время действия: 16 сек., маг. защита +3

[Уровень 4] Время действия: 19 сек., маг. защита +4

[Уровень 5] Время действия: 22 сек., маг. защита +5

[Уровень 6] Время действия: 25 сек., маг. защита +6

[Уровень 7] Время действия: 28 сек., маг. защита +7

[Уровень 8] Время действия: 31 сек., маг. защита +8

[Уровень 9] Время действия: 34 сек., маг. защита +9

[Уровень 10] Время действия: 37 сек., маг. защита +10

Предупреждение: Навык только притупляет боль, но не меняет факта получения ранений. Излишнее злоупотребление навыком может привести к неверному истолкованию полученных ранений и игнорированию тяжёлых травм с соответствующими последствиями.

Есть шанс обойтись без вступления в ряды мазохистов.

Что касается кача, я знаю несколько мест, где можно на нежити и тёмных демонах качаться вплоть до 99го уровня. Но самый шик – это замок Гластхейма. Там обитают Райдрики и Калицбурги. Райдрики – это демонические доспехи, на которых очень комфортно качаться. С них падает приличный лут и Элуниум, который является металлом для улучшения доспехов.

О, кстати! Элуниум! Очень странный металл, которым можно укреплять даже тканевые вещи. Как это работает? Обязательно надо проверить.

А ещё с Райдриков падает очень ценная карта, дающая 20% защиты от нейтрального урона. Эта карта всегда и на любых серверах дорого стоила, а значит и тут можно на ней хорошо заработать. Выбив несколько Кристаллов из них, я быстро наберу себе достойный капитал.

Калицбурги, которые обитают вместе с Райдриками – это крупная нежить. Они решают проблему с экспой для Приста в пати. Я бью Райдриков, а Прист хилит Калицов, тем самым убивая их. Каждый довольствуется качем, даже несмотря на отсутствие деления опыта. Кристаллы у него тоже должны быть дорогими. Я помню, что в игре карты Калицбурга были дорогими, но вот что они давали… забыл.

Ну а после достижения 99го уровня и возвышения, можно воспользоваться одной интересной лазейкой. Сброс статов до минимума означает и сброс билда. Я спокойно нафармлю деньги и шмот, будучи ГК-Крузом, а когда наберу достаточно качественный шмот, я сменю билд на СВД-Паладина, сделав из себя бронированное и смертоносное чудовище, как я сделал это в игре.

Что же касается билда на Паладина… хе… хе-хе-хе… кажется, я знаю, кем буду. Если не случится никакого форс-мажора, то я пойду по тому же пути, что и в игре. Возьму тот самый «экспериментальный билд», который придумал специально для меня наш ГильдМастер, замечательно чувствующий себя как в ПвП, так и в ПвЕ. Мало того… я его тогда не закончил. Не собрал самый опасный шмот. Интересно, здесь мне удастся завершить тот билд?

Интересно, что бы сказал Слава, если бы узнал, что его творение будет существовать в реальности? Хе-хе-хе…

Но это тема для будущего. Что касается текущего положения… угу, решено. Пойду на Крестоносца. Вот только…

- Хы… я – Крестоносец? Хи-хи-хи… воин божий? ХА-ХА-ХА-ХА-ХА!!! – заржал я вслух.

Бли-и-и-и-ин… если бы об этом услышал кто-то из тех, кто меня хорошо знал, они бы тоже ржали, крутя у виска пальцем, ха-ха! Хотя, с другой стороны… это будет очень ржачно! Жду не дождусь увидеть лица тех, кто осознает весь диссонанс внутрянки и оболочки!

Также под особым углом ставится факт, что Крестоносцы – это воины Церкви. Хотя… думаю, это не проблема. Это в прошлом мире Церковью было сборище мутных обманщиков, которые вытаскивают деньги с бабулек. Здесь же Церковь – это серьёзная военная организация. Да и боги тут реально существуют, так что вступать в неё будет не зашкварно.

Кстати о богах. Доказательств их существования у меня пока нет, но вот встретиться с их представительницами очень даже возможно! Ведь возвышение проводит одна из Валькирий, божьих посланниц. Возможно… возможно, там я смогу даже найти ответы на мою ситуацию с попаданчеством! Вот и лишняя причина подняться до 99го уровня.

В общем, решено! Иду на ГК-Крестоносца с хилом!

Осталось только рассчитать стат-билд. Вот уж где сейчас у меня будет кипеть мозг, потому что в книге этой инфы, сцуко, тоже не было! Так, открываем новую страницу тетради. Сначала надо рассчитать, сколько всего очков характеристик можно получить за 99 уровней. Ну, погнали…

Спустя три часа

Фух… задолбался. Ну… вроде, выглядит достойно. Мой билд готов!

==========

Профессия: Крестоносец

Уровень: 99

Уровень профессии: 50

Сила: 24 + 7

Ловкость: 20 + 2

Живучесть: 63 + 7

Интеллект: 99 + 6

Сноровка: 57 + 3

Удача: 5 + 5

Очки характеристик: 0

==========

Навыки Мечника:

Восстановление ОЖ – 10, Баш – 10, Владение одноручным мечом – 10, Провокация – 5, Стойкость – 10, Удар Магмы – 4.

Навыки Крестоносца:

Вера – 10, Святой Крест – 6, Великий Крест – 10, Очищение – 1, Божественная защита – 3, Гибель демонов – 5, Лечение – 10, Верховая езда – 1, Автозащита – 3.

==========

Я ещё раз посмотрел на то, что получилось. Вроде норм. Можно было бы уменьшить сноровку и закинуть побольше живучести или силы, но я не хочу быть мазилой с низкой дексой. Всегда полагаться на ГК – это не самая лучшая идея. Особенно, если однажды на меня наедет монстр со святым элементом, которого ГК не только не поцарапает, а вообще вылечит.

Так, переписываю результат в записную книжку и… всё! Фух, задрался! Раздеваюсь и в кровать. За окном уже темень.

Раздевшись и завалившись в кровать, я не спешил вырубать свет, т.к. у меня было ещё одно дело, которое мне необходимо было осуществить на ночь глядя.

И это…

Почитать Матрицу!

http://tl.rulate.ru/book/60547/1694513