Уже была глубокая ночь, когда Данте наконец вернулся к своему убежищу, облегчав на 57 медных монет, но обретя Перчатку. Усевшись в комфорте тени, он утомленно выдохнул. Физически он-то и не устал, но вот морально был истощен. Слишком многое произошло в этот день: начиная от обретения Статуса и заканчивая покупкой Перчатки.

Но несмотря на всю усталость, от мыслей о предстоящем выборе Классификаций он взбодрился.

После того, как он влил Эссенцию Мира в печать статуса на запястье, перед его глазами возник синий экран.

Имя: Данте

ХП: 92/100

Мана: 140/140(+1.2/сек)

Сила: 8

Телосложение: 10

Ловкость: 11

Проворство: 9

Интеллект: 14

Мудрость: 12

Харизма: 4

Появившаяся вкладка Атрибутов содержала все те же значения, что и раньше. Разве что нижний запас Хп немного увеличился, что значит, травмы от избиений потихоньку восстанавливаются.

После чего он влил Эссенцию мира во вкладку Классификаций. Окно сменилось, и перед ним отобразился список доступных классификаций, из которого он мог выбрать всего 4.

Он уже собирался взять класс Чернокожника, на которого он еще недавно пускал слюни, но несколько других Классификаций привлекли его внимание. У них были названия, о которых он даже и не слышал. Было бы глупо спешить с выбором, не рассмотрев все возможные варианты.

Данте остановился на заинтересовавших его классификациях и вывел их описания перед собой.

Хрономант

Хрономанты обладают властью над временем и пространством, и используют ее для уничтожения своих врагов. Дальнейшая специализация происходит в одно из этих направлений.

Классификация Хрономанта предоставляет:

+1 Интеллекта за уровень

+1 Мудрости за уровень

Принять Классификацию Хрономанта?

Да/нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

Тень

Владея магией и навыками скрытности, Тени уничтожают свою цель еще до того, как та узнает об их присутствии. Дальнейшая специализация позволяет углубить навыки скрытности или техники убийства.

+1 Ловкости за уровень

+1 Интеллекта за уровень

Принять Классификацию Тени?

Да/Нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

Классификация Повелитель Клинков

Повелители клинков обладают силой превращать ману в бесчисленное количество клинков на поле боя, в дальнейшем специализация позволяет развить атакующие способности созданного оружия.

Классификация Повелителя Клинков предоставляет:

+1 Ловкости за уровень

+1 Мудрости за уровень

Принять класс Повелителя Клинков?

Да/Нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

Классификация Блейдер

Блейдеры - это мастера парных клинков, используют осторожные, выверенные удары, чтобы мастерски уничтожать своих врагов. В дальнейшем могут обрести специализацию, увеличивающую физические характеристики.

+1 Ловкости за уровень

+1 Проворности за уровень

Принять Классификацию Блейдера?

Да/Нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

Классификация: Аристократ

Аристократы способны манипулировать и направлять как товарищей, так и врагов по выгодным для них путям. Дальнейшие специализации наделяют большим числом навыков манипулирования

+1 Телосложения за Уровень

+1 Харизмы за Уровень

Принять Классификацию Аристократа?

Да/нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

Классификация Неупокоенный

Мощь Неупокоенного возрастает в пылу сражения. Специализация позволяет развить пассивные навыки, что существенно увеличат их силу.

+1 Силы за Уровень

+1 Телосложения за уровень

Принять Классификацию Неупокоенного?

Да/Нет

Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён

"Вау. Они действительно потрясны, спасибо Богине, что я не поспешил с выбором Чернокнижника."

Данте прикинул в голове несколько вариантов. Он не выбирал по тому, какие классы ему больше понравились, а размышлял о том, какие из них будут хороши в связке и способны перекрывать слабости друг друга. Хорошо было бы еще, чтобы описания Классификаций несли ключ об их будущих специализациях.

Специализация происходит каждые десять уровней развития Классификации, делая ту более эффективной в определенном выбранном направлении. Более того, специализация дает дополнительные 2 очка атрибута за уровень. Каждый раз, когда ты обретаешь новую специализацию, то получаешь и еще один атрибут за уровень в зависимости от самой специализации. Такая система несколько экспоненциальна, но сбалансированна. Ведь хоть ты и получаешь больше атрибутов за уровень, тем не менее, каждый новый лвл-ап получить все сложнее.

Отличным примером будет Классификации Воина. Этот класс может развиваться до Рыцаря, что специализируется или в атакующих, или защитных умениях. Хотя те и будут различаться от

человека к человеку, Класс Рыцаря атакующего направления будет получать +1 Силы за уровень, что вместе с +1 к Силе и +1 телосложения за уровень за саму специализацию, и +1 Силы, +1 Телосложения за класс Воина будет давать +5 единиц атрибутов в сумме.

В случае Данте стоило бы подобрать связку Классов со всесторонним развитием атрибутов. Например, он мог выбрать классы Мага, Чернокнижника, Хрономансера и Повелителя Клинков, что будут все вместе давать ему необычайный прирост к Интеллекту и Мудрости. Тогда он стал бы просто ОП-шным атакующим чародеем... Вот только лишенный магического щита или некой подобной защиты, любая скрытная или не очень атака положит конец его доминированию из-за его низкого Телосложения.

Еще одна головная боль - это то, какие именно умения дадут классификации. Описания не дали какой-либо детальной информации, чего ему ожидать. Ну, разве что классификации Ремесленника и Неупокоенного основаны на пассивных умениях. Скользкая тема, поскольку выбрав класс, умение ты выбираешь единожды в самом начале, и лишь дойдя до получения специализации ты можешь или выбрать новое, или улучшить старое.

Данте почесал затылок, размышляя.

Далее, он взглянул на баланс атрибутов. Ему нужно было определиться, какие из них станут приоритетными, а какие нет. Сперва наперво Сила - довольно базовый параметр, в целом укрепляющий тело и увеличивающий урон наносимый оружием.

Телосложение - куда более важно, поскольку оно увеличивает крепость тела, уменьшая количество входящего урона. Общее состояние организма(как и его идеальное состояние) показано в параметре ХП.

Ловкость - очередной многозадачный атрибут, что не только усиливает рефлексы, но и увеличивает точность ударов. Без высокой ловкости возникнут конкретные проблемы в скоростных сражениях на мечах, что проходят в основном на голых рефлексах.

Проворство - довольно примитивная, но важная вещь, влияющая на навыки перемещения. Например, на скорость движения.

Интеллект и Мудрость отличны друг от друга и оба не затрагивают физические параметры тела. Интеллект - куда более важен, он не только увеличивал мощь заклинаний, но так же и поднимал запас маны. По 10 единиц за уровень. К тому же, у него было и небоевое применение - этот параметр улучшал память и умения постигать новые знания.

Мудрость увеличивала скорость регенерации маны на 0,1 единицы в секунду за атрибут. Помимо этого делала тебя более широкомыслящим и позволяла находить более лучшие решения.

Харизма. Последний и самый непонятный атрибут, о котором он знал меньше всего. Похоже, Харизма увеличивала привлекательность и как-то влияла на навыки общения, позволяя создавать связи с людьми и находить союзников.

Данте задумался над вариантом выбора класса Аристократа, поскольку ему хотелось выглядеть лучше в глазах других. Конечно, он вскоре отбросил эту идею, поскольку увеличение его уверенности и самооценки от бонуса Харизмы не стоили того, что могут дать другие Классификации.

"Отбрасывать ненужные атрибуты — бессмысленно, я хочу их все. Каждый из них важен... Хмм,

возможно, мне стоит начать с магических Классификаций и увеличения мудрости, отчего и плясать дальше..."

Данте эта идея как и пришла, так и ушла. Одна еденица Мудрости не внесет каких-то уж кардинальных изменений, чтобы он бездумно бросится выбирать магическую Классификацию.

И спустя целый час, Данте пришел к решению. Он собирался выбрать Блейдера и Повелителя Клинов, поскольку они так или иначе были сопряжены в своих направлениях влияния, а именно - они акцентированы на ближнем бою с клинками. Далее, он выбрал Классификацию Неупокоенного, пассивные умения которого могут и не быть столь головокружительными, если у тебя всего одна классификация, но когда их у тебя 4, то это отличный вариант класса-поддержки. К тому же, он даст ему столь нужные Силу и Телосложение, что является просто фантастическим бонусом.

Далее, для его универсального развития параметров, ему нужно выбрать чисто магический Класс. Он потратил около тридцати минут, метаясь в своем выборе между Чернокнижником и Хрономансером, но вскоре, все взвесив, он решил выбрать последнее. Даже если Чернокнижник являлся чертовски редкой и желанной классификацией во всей Алерии, но о Хрономансерах он даже не слышал. К тому же он чувствовал, что контроль над временем и пространством уж очень подойдет для его классификаций Блейдера и Повелителя Клинков.

После того как, он направил Энергию Мира на Классификации в своем Статусе, перед ним возникла новая панель текста: Подтвердите выбор следующих Классификаций: Блейдер Повелитель Клинков Неупокоенный Хрономант Да/Нет *Предупреждение: Любой выбор Классификации считается окончательным и не может быть изменён* Данте сфокусировал Энергию Мира на ответе "Да". Окно пропало, а символ Богини стал сиять как тогда, когда он получил свой Статус. Что хуже, он вновь испытал ту жгучую боль, чувствуя, как на запястье появляются символы его новых Классификаций. Спустя несколько минут, сияние начало стихать. Боль исчезла и Данте уставился на запястье. Действительно, там появилось четыре новых знака, по два с каждой стороны от символа Богини. Слева — песочные часы и клинок на магической кузне, справа — два скрещенных меча и капля крови. Он не мог отвести взгляд, растеряно уставившись на них. Данте вновь влил Энергию мира, чтобы открыть панель статуса и посмотреть изменения. Данте ХП: 104/110 Мана: 150/150(+1.4/сек) Сила: 9 Телосложение: 11 Ловкость: 13 Проворство: 10 Интеллект: 15 Мудрость: 14 Харизма: 4 Данте усмехнулся на радостях от увеличения Параметров. После чего он открыл панель Классификаций. Общий уровень: 4 Доступно Энергии Мира для распределения: 0 Хрономант 1/10 (0/100 ЭМ) Повелитель Клиноков 1/10 (0/100 ЭМ) Блейдер 1/10 (0/100 ЭМ) Неупокоенный 1/10 (0/100 ЭМ) Хмм, похоже, им для прокачки нужно одно и то же число Энергии Мира и, предполагаю, это хорошо. Общий уровень — это сумма уровней всех Классификаций, что есть у Данте, и это очень хороший показатель его общей силы по сравнению с остальными людьми. Конечно, ему стоит быть осторожным, потому как с общим 20 уровнем, но без специализаций, у Данте окажется куда меньшие значения атрибутов, несмотря на более широкий спектр навыков, против человека с Классификацией 20-го уровня и специализациями. К тому же, у этого человека развитие Атрибутов сосредоточено на двух ключевых, в то время как у Данте - на всех. Кроме как манипулировать Энергией Мира, жители Алерии также могли собирать ее, в результате повышая уровень своих Классификаций. И для этого существовало несколько способов. Например, получить Энергию Мира можно с помощью зелий и алхимических снадобий, сделанных из редких трав, или же питаясь пищей, приготовленной из могучих

существ. Такой путь выбирали себе ремесленники и дворяне. Обычный способ получения Энергии для Боевых Классификаций — это убийство различных существ, скопивших в себе Энергию Мира и увеличивших с её помощью свою силу. Основная причина, по которой ближе к центру Алерии было больше активных войн — увеличенная плотность Энергии Мира, а, следовательно, сражения и враги там были жестче. Там можно не только получать больше Энергии Мира из каждого региона, но еще и получать Энергию Мира от убийства других людей с Классификациями (после смерти вся накопленная Энергия переходит убийце). Еще раз обдумав сложившиеся перспективы, Данте влил Энергию Мира во вкладку навыков.

Скиллы, доступные для распределения (4) Классификаций. Хрономант: Блинк:

манипулирование силой пространства позволяет вам телепортировать себя или объект на короткую дистанцию. Стоимость: 20 маны Дистанция: 3.04 метра Выбрать Блинк? Да/Нет Ускорение Времени: Ускорение времени в непосредственной близости от себя, увеличивая в результате скорость. Стоимость: 5 маны в секунду Время ускоряется: до (1.5) раз Выбрать Ускорение Времени? Да/Нет Замедление времени: уменьшение скорости течения времени вокруг врага или группы врагов, приводящее к уменьшению их скорости. Стоимость: 10 Маны в секунду Время Замедляется: до (.75) раз Дистанция: до 6 метров с радиусом до 1.5 метров Выбрать Замедление Времени? Да/Нет Данте задумался на мгновение: эти умения поражали его разум. Замедление времени работало на группу врагов, но требовало больше маны.

Возможно, это был бы отличный выбор для Данте (сражайся он с кем-то в группе) но учитывая, что он одиночка, то неоспоримое преимущество за Ускорением времени. Идею выбрать Замедление Времени он сразу отбросил. Теперь он пытался решить, что ему взять из оставшихся двух вариантов, и не мог этого сделать. Потому решил пока отложить выбор до момента, пока не посмотрит на умения других Классификаций.

Повелитель Клинков Воплотить Клинок: создание клинкового оружия на выбор среднего качества. Стоимость: до 40 Маны Выбрать Воплотить Клинок? Да/Нет Выстрел Лезвием: Создание временного Клинка и выстрел им во врага. Стоимость: 25 Маны Дистанция: 30 Метров Выбрать Выстрел Лезвием? Да/Нет Блейдер Клинок Скорости: накладывает на себя баф, удваивающий проворство на короткий период времени. Стоимость: 40 Маны Длительность: 10 секунд Выбрать Клинок Скорости? Да/Нет

Экзекуция: Пронзите врага в критическую зону, чтобы нанести огромный урон Стоимость: 60 Маны Выбрать Экзекуцию? Да/Нет Танцор с Клинками (Пассивная способность): Увеличение Ловкости на 10% Увеличение Проворности на 10% Улучшает владение клинковым оружием Выбрать Танцор с Клинками (Пассивная способность)? Да/Нет Неупокоенный Возмездие Неупокоенного: концентрированная атака по цели, урон которой тем больше, чем больше вы были атакованы целью. Урон: равен полученному вами урону от цели.

Ограничения: двойной урон из ХП переходит в ману. Выбрать Возмездие Неупокоенного? Да/Нет

Воля Неупокоенного (Пассивная способность [П.С.]): Увеличивает урон на процент от потерянного здоровья, вплоть до 100% [] - примечание редактора. Выбрать Волю

Неупокоенного (П.С.)? Да/Нет Возрождение Неупокоенного (П. С.): Восстанавливает до 10% от максимума здоровья при убийстве. Выбрать Возрождение Неупокоенного? Да/Нет Данте тяжело вздохнул. Он-то надеялся, что его выбор умений окажется хоть немного проще, чем выбор

Классификаций, учитывая то, что у него Мудрость выросла на 2. Конечно же, он ошибался. Он мог представить многие ситуации, в которых каждое из умений было бы критически важным. Он не мог так просто взять и выбрать по одному из каждого Класса из-за различных вариантов их взаимодействия. От этих мыслей у Данте болела голова. Данте понял, что лучше отталкиваться от очевидно лучших для него умений. Начать он решил с умения Воплощение Клинка. Для него это было важнейшее умение для классификации Блейдера. Он также подумал, что было бы удобно всегда носить в руке клинок. Далее, он выбрал пассивное умение Возрождение Неупокоенного. И тому было несколько причин. Во-первых, это умение для самоотхода и вообще единственное умение для исцеления, что позволит ему вести затяжные бои в будущем. Это было важно, потому как он не мог заполучить пилюли, зелья и еду для культивирования Энергии Мира. Потому, ему однозначно придется сражаться. Теперь, ему

осталось выбрать умения Блейдера и Хрономанта. Несколько раз все обдумав все в голове, он решил взять в качестве пассивного умения навык Танцор с Клинками. Хотел-то он и оба других умения, но признал, что затраты маны на их использование слишком велики. Также, он не до конца понимал, что даст ему улучшение владения клинковым оружием, но посчитал, что вскоре оно как нельзя лучше будет использоваться в связке с его Классификацией Повелителя Клинков. Более того, он получит десятипроцентное увеличение Ловкости и Проворства, что сейчас не кажется уж чем-то особенным, но даст ему огромные дивиденды в будущем. Осталось определиться с Классификацией Хрономанта, и вот тут его взгляд метался между Блинком и Ускорением времени. Это был самый сложный выбор из всех, но в конечном счёте он взял Блинк. Он пришел к этому решению исходя из того, что это повысит его выживаемость. Да, он беспокоился о своей безопасности. Он рассудил, что в случае неизбежной смерти единственным его спасением скорее окажется Телепортация, чем Ускорение Времени. Слишком уж Блинк эффективен и многозадачен. Например, он мог использовать его для мгновенной телепортации за спину врага. Или же телепортировать к себе недостижимые предметы. Хотя кто его знает, как все окажется на самом деле. Тем не менее, Данте нравились его предположения. Вы действительно хотите выбрать следующие Умения: Блинк Скилл: Воплотить Клинок Танцор с Клинками (П.С.) Возрождение Неупокоенного Да/Нет *Предупреждение: Любой выбор Умений считается окончательным и не может быть изменён* После мгновений последних сомнений, Данте выбрал Да. Результат был несколько иным по сравнению с голубым свечением и острой болью от выбора Классификаций. Ничего, собственно, и не произошло, но у него появилось новое осознание. Осознание того, что он может мгновенно переместиться в любую точку на расстоянии трех метров от него. Даже больше трех метров, чему он даже удивился. Кроме того, теперь он мог создавать оружие лишь с помощью мысли и Маны. Данте задумал копьё и влил в него 40 Маны. Мгновенно в его руке возникло вроде как обычное металлическое копьё. Данте на мгновение замешкался и выронил его, из-за чего по округе разошелся металлический гул. "С моей-то силой мне, пожалуй, пока не стоит создавать полностью железное копьё." Размышляя об этом, Данте стал экспериментировать с умением Воплотить Клинок. Он заметил, что ему не нужно тратить все 40 единиц маны для создания короткого меча. Поэтому в следующий миг он создал удобный по весу клинок всего 20 Маны. У него получился довольно простой на вид короткий меч с немного туповатой кромкой лезвия. Он надеялся, что использовав меньше маны для создания оружия меньшего размера, качество не станет хуже. Но он, по всей видимости, ошибался. Данте приятно удивился, когда взял меч в руки. Казалось, он чувствовал некую близость с этим оружием — похоже, это эффект от умения Танцор с Клинками. Когда он взмахнул клинком, движение вышло плавным, словно его меч проходил сквозь воду. Конечно, он еще не умел толком с ним обращаться, так что встреча с настоящим мечником могла стать для него летальной. Но все же, эта близость с клинком давала чувство, будто он способен на многое. Только от простого ощущения холодной стали в руке он начинал чувствовать себя более уверенно. Еще немного поэкспериментировав с оружием, Данте выяснил, что по своей воле может заставить его расщепиться и исчезнуть даже на расстоянии. Он не был уверен насчёт того, какой была предельная дистанция, но он предположил, что для этого он должен просто видеть его. К сожалению, при разрушении клинка не было ни какого возврата маны. В дальнейшем Данте планировал провести тесты на совмещение умений Воплощение Клинка и Блинк. Сейчас же Данте истратил уже почти всю свою Ману на создание двух простых длинных кинжалов, которые были слегка изогнутые на конце. На каждый из у него ушло по 40 Маны. Закончилось всё тем, что Данте устроился в одной тени одного из проулков — там он мог поспать пару часов до рассвета. Завтра он планировал покинуть Алазель.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/10265/201607>