

Синий свет прожекторов сконцентрировался в густом лесу, словно само вещество игрового мира материализовалось в реальности. Прибытие души в этот мир ознаменовало ее возрождение, и она, используя силу нового мира, начала формировать тело. Предшественник уже был здесь, и Шэнь Чэнь, естественно, унаследовал все от него. Как обычный человек, рожденный в маленькой деревне в Северном графстве, он обладал крепким телосложением, грубой кожей, льняными волосами и внешне ничем не отличался от своих братьев из реального мира. Игровой мир был таким же реальным, со своими правилами. Шэнь Чэнь попытался сделать несколько движений, поднял ноги, потряс руками, потянулся, убедившись, что может свободно управлять телом. Сила гравитации была ненамного иной, физическая система, кажется, не сильно отличалась (возможно, стоит провести больше экспериментов), никаких проблем с выражением лица и речью не было. Он проверил и другие функции своего тела. Ругательства и жаргон не вызывали проблем (по крайней мере, пока), да и пальцы были подвижны, к тому же, точно такие же, как в реальном мире. В отличие от реального мира, в игровом мире тело все еще было оцифровано. Шэнь Чэнь легонько провел пальцами по длинному мечу, висевшему у него на спине. Кровь была видна, но боль была незначительной. Система: — Слабое повреждение, о нет! — Рана заживает сама собой за несколько секунд, нужно посчитать и показать, избавиться от этого! — Интересно, — не договорив, Шэнь Чэнь увидел, как рана на его руке зажила. — А если сделать большой порез? — Забыл, у меня нет привычки к самоистязаниям. Будет ясно, когда я буду сражаться с монстрами! Шэнь Чэнь открыл страницу с игровой системой — это было единственное место, которое не соответствовало реальности. Здесь было множество настроек, и как только он их открыл, обзор полностью заслонился ими. — Похоже, во время сражения нельзя просто вызывать интерфейс. Посмотрим, можно ли отрегулировать прозрачность, так будет удобнее! — Шэнь Чэнь по очереди проверял функции страницы. Вскоре он добрался до самой важной личной информации: Страница персонажа Имя: Шэнь Чэнь Псевдоним: Завтра можно Раса: Человек (это реальный мир, так что выбор человека неизбежен. В своем уме никто не захочет попробовать бычьего хвоста и копыт! — Разве что... голодный. Думаю, кто-нибудь бы и попробовал, но, к сожалению, после выбора изменить ничего нельзя!) Шэнь Чэнь прошиб холодный пот. К счастью, его предшественник помог ему сделать выбор. Судя по его привычкам, это должна быть эльфийка-кровожадная, которая первой захотела поиграть. В таком случае, счастливая жизнь и Су Юйтун не пропали бы для него безвозвратно! Королевство: Королевство Штормград Сторона в битве: Добрый порядок Значение порядка: 217 Значение доброты: 108 (Предупреждение: Доброта близка к нейтралитету, как можно скорее измените свое мнение о стане!) Шэнь Чэнь взглянул на текст после звездочек. В мире богов и демонов добро и зло определяли принадлежность к той или иной стороне, исходя из порядка и хаоса. Между ста и минус ста находился нейтральный стан, выше ста — добро и порядок, меньше минус ста — хаос и зло. Уровень: 2 (предшественник помог повысить на один уровень) Профессия: Рыцарь (Рыцари имеют естественную сторону в битве, значение порядка 200 очков, значение доброты 150 очков.) Страница свойств Телосложение: 2,4 (Физические характеристики не только дают 20 единиц здоровья за одно очко, но и обеспечивают слабую устойчивость, восстановление жизни и физическую выносливость) Оценка: Физические характеристики не так важны, поэтому не буду о них распространяться. Если ты потеряешь физическую форму в «цзяо» и «гун», все узнают о последствиях. Сила: 2,5 (Каждое очко силы дает 2 единицы атаки. — Держать оружие, блокировать, парировать, удар и скорость зависят от этой характеристики. Сила также может влиять на ненависть. — Не спрашивай, что я думаю.) Оценка: Без силы, жди, пока увидишь меч Братства... — Не сможет удержать, слишком тяжелый! — О, твой брат может, дай ему! — Ты же знаешь, насколько это важно. Ловкость: 2,2 (Ловкость дает 1 единицу атаки, частично влияет на физическую гибкость, уклонение, скорость атаки, скорость передвижения и даже в минимальной степени на скорость заклинаний, если только ты не можешь произносить заклинания мгновенно и бесшумно.) Оценка: Это самый растущий и ценный атрибут. — Если не веришь, поиграй в RPG.

— На самом деле, это сильнее, чем физическая форма, потому что ты бегаешь быстрее, чем твои товарищи! Интеллект: 2,2 (Интеллект дает 2 единицы магической силы, влияет на время перезарядки некоторых навыков, минимально на сопротивление магии и чувствительность мышления, может быть, влияет на IQ и красноречие?) Оценка: Глупый большой или умный, что бы ты выбрал? — Если ты физический класс, добавление немного интеллекта может стать позором для мира магии! — Огр большой, но это не про тебя! Дух: 2,3 (Дух дает 14 единиц маны, слабую скорость восстановления маны, продолжительность боевого духа и устойчивость к заклинаниям. Оценка: — Бой — это только трата физической энергии? — Быть энергичным тоже очень важно. — Не ходи на работу и не дремли, Завтра! — Ты опять спишь, давай поговорим о том, как решить эту проблему! Рост рыцаря: Телосложение 1,4 / Сила 1,5 / Ловкость 1,2 / Интеллект 1,2 / Дух 1,3 НР: 68 (20 очков от человеческой основы) Мана: 44 (10 очков от человеческой основы, десятичные дроби удалены) Атака: 6-7 (1-2 от оружия) Броня: 6 очков (6 очков от экипировки) Блок: 4 очка (Телосложение дает тебе 2 очка, Сила дает тебе 2 очка) — Эффект не может быть активирован, если щит не используется Парирование: 3 очка (Сила дает тебе 2 очка, Ловкость дает тебе 1 очко) Уклонение: 2 очка (Ловкость дает тебе 2 очка) Устойчивость: 0 (Телосложение и дух недостаточны для укрепления твоей устойчивости) Сопротивление магии: 0 (интеллекта недостаточно для укрепления твоего сопротивления магии) Скорость движения: 301 очков (Ловкость дает тебе 1 очко скорости) Усиление характеристик: Критический удар: 5% Скорость: 2% Наследие: (не открыто) Сокращение времени перезарядки: 0% (Ловкости и интеллекта недостаточно для усиления твоих характеристик) Дьявол: 0% Пробивание брони: 0% Сопротивление характеристикам: Отсутствует Особые характеристики, такие как красноречие / очарование / удача / восприятие / хитрость, скрыты, и их конкретные значения исследуются самостоятельно (в основном потому, что автор ленивый) Страница талантов: Талант Наследия не активирован Специализация навыков не активирована Талант рун не активирован Личный талант активирован Когда ты в гармонии с силой мира, мир волеет эту силу в твою душу. — Это символ твоего героического таланта. — Надеюсь, ты сможешь хорошо использовать эту способность и внести свой вклад в защиту Азерота! Личный талант Шэнь Чэня: Жажда рыцаря, рыцарь молится богу золотых монет, получая таким образом дополнительные деньги и добычу. — Также он получает награды за победу и больше денег от сделок. Эффект: Торгуя или подбирая предметы, получаешь 10 медных + 10% золота / 5% дополнительной добычи (на 5% более качественную добычу) Жажда денег безгранична. — Разница в том, что (гоблин) ничего не делает, а ты отдаешь это своему богу! — (Этот талант можно связать с большинством особых эффектов) (Мелкий шрифт: Дружеское напоминание... Это талантливое гоблинское объединение не несет за это ответственности! — Внимание!!! — В то же время ты сможешь получить больше блестящих сокровищ и одновременно спровоцируешь владельцев этих сокровищ!) Оценка: Мудрый человек знает меру жадности, но если у тебя есть это, тебе суждено пропустить добродетели рыцаря... — Пусть упокоится с миром в мире золотых монет! Личный талант Шэнь Чэня... — Ошибка в расчетах... — Каждая душа может быть связана только с одним талантом... — Ошибка системы... — Самопроверка системы... — Целевая душа Шэнь Чэня не связана с талантом... — Талант загружается... — Загрузка системы... Око Лорана, самая важная часть фехтования семьи Лоран, помогает в боевых действиях, проникает в мысли и движения противника, поражая его слабые места и недостатки одним ударом! Эффект: Встроенное время перезарядки пассивного навыка «Проницательность» сокращается вдвое, а урон преобразуется в реальный урон. Видя сквозь навыки противника, есть 60% шанс отменить эффекты его навыков и полностью защититься от его атаки. При проницательности выявляется слабость противника. — Атака по слабости наносит 80% истинного урона от силы атаки, а соответствующее значение здоровья восстанавливается. — Если слабость не находится в центре, это может вызвать половину эффекта. (Мелкий шрифт: Это навык, требующий практики. — Сначала ты должен достичь пика своих собственных навыков. — Также нужно понимать навыки и движения противника. — В

противном случае, ты можешь впасть в аутизм, если не скажешь об этом!)Оценка: Проницательность и метание ножа, плюс реальные повреждения и лечение, ты когда-нибудь видел такой пассивный навык? — Честно говоря, это немного нарушает баланс!Расовые характеристики:Аутизм - активныйОписание навыка: Люди склонны погружаться в собственные эмоции, поэтому большинство эффектов контроля могут быть сняты самим аутизмом, и персонажи после аутизма начинают избавляться от рогов, их характеристики будут бесконечно расти, а потому урон увеличивается на 15%, а защита уменьшается на 5% на 10 секунд. — (Время перезарядки 2 минуты)Эпическая песня - пассивныйОписание навыка: Люди легче всего рожают героев, героев и злодеев в истории. — Из-за человеческой природы? — Эффективной рекламы? — По воле случая? — Все твои особые характеристики немного выше, чем у других.Рожденный дипломат - пассивныйОписание навыка: Все знают о природной способности людей общаться. — Такие сложные социальные отношения можно уладить. — Неужели нельзя обмануть этих глупых иностранцев? — Скорость роста твоей репутации увеличивается на 10%, а для нечеловеческих рас — на 15%.Адаптация - пассивныйОписание навыка: Похоже, у людей есть способность адаптироваться и побеждать окружающую среду. — Эффекты и урон, получаемые от окружающей среды, уменьшаются для людей на 5-10% (увеличивается с ростом времени адаптации).Профессиональные характеристики:Полурыцарь (гражданский)Мастерство владения оружием: Хладно оружие наиболее подходит. — Ножи, ружья, мечи, алебарды, щиты, кинжалы и дубинки тоже годятся. — Веер с книгой тоже не помешает. — По крайней мере, с луками и стрелами проблем нет.Мастерство ношения брони: — Не говорите, неужели я не могу носить латную броню... — После перехода на паладинов, экипировка тела латной бронёй увеличит основную характеристику на 5%.Верховая езда: Рыцарь не может ездить верхом, тебе еще стыдно быть рыцарем! — С рождения 50 очков навыков верховой езды, эффект тренировок по верховой езде на 10% выше, не так легко упасть в бою и сражении. — (Такой хороший результат, жаль, что нет лошади)Фракция: Добрый порядок (Если ты перейдешь на рыцаря смерти, ты станешь Порядком Зла? — Не умирай и попробуй!)Светильник Священного света: Ты лучше адаптирован к Священному свету. — В бою против хаоса и зла 20% твоего урона преобразуется в священный урон.Воин-маньяк: Если война тебя не интересует, почему бы тебе не поиграть в святого светлого жреца? — В подземельях и на полях сражений скорость роста мастерства увеличивается на 10%. — Характеристики неплохие, по крайней мере, не так уж плохо, как я думал! —Шэнь Чэнь изучил характеристики еще раз. — Хотя значения оцифрованы, правила игрового мира все же отражают все характеристики на теле, а боевые навыки и движения также действительно благословенны.В мире богов и демонов, если характеристики не конфликтуют, можно изучать любые навыки и техники. — Рыцарь может выполнять защиту, атаку, лечение, баффы и побег, и все это, в конечном итоге, отражается в реальном мире.Бои и жизнь в реальном мире усложнили выбор и сделали его более изменчивым. — Сейчас Шэнь Чэнь стоит перед этим вопросом. — Лучше наказывать или быть наказанным?Как трансмигрант, было бы жалко играть танками и медсестрами! — Конечно, я выбираю использовать насилие, чтобы атаковать и тащить, так я смогу быть достойным своего пассивного навыка!