

- Ну... - шепчу я, блуждая глазами по многочисленным экранам передо мной. - Это неожиданно.

Поздравляю! Ты перевоплотился в систему!

Ну вот... Я не из тех, кто смотрит в рот дареному коню.

Я возьму это... и буду с этим двигаться.

- И это все? - Я спрашиваю. - Есть какие-нибудь цели? Что-нибудь, что я должен сделать?

Просто живи.

Заметь: Твой новый мир уже определен: Fairy Tail

Хвост феи? Полагаю, могут быть места и похуже.

- Понятно... А что за система у меня будет?

Система генерации, к которой у пользователя есть склонность.

Активирована система кубиков версии 3.64.

Загружена система: Pathfinder.

Обратите внимание: В настоящее время наблюдается огромная перенасыщенность пользователей DICE-системы Pathfinder. Корректирую настройки для более уникального и разнообразного опыта.

Загрузка редакций Final Fantasy

- Пардон?

Уведомление: изменения в системе заключаются в следующем:

Слоты для заклинаний вместо этого заменены на Маны. Заклинания первого уровня стоят 1 Ману, заклинания второго уровня - 2 Маны, заклинания третьего уровня - 3 Маны и так далее.

Установлен модуль Limit Breaker.

Каждый класс наделяется мощной способностью под названием «Разрушитель лимитов», которую ты можешь активировать, как только твой персонаж игрока достигнет 50% общего здоровья.

Обратите внимание: У игрока не будет традиционных Hit Points. Режим Limit Breaker будет рассчитываться по другим факторам.

Тебе запрещено начинать с базовых классов и рас Pathfinder. Однако в будущем ты сможешь получить возможность разблокировать такие черты.

- ...

Значит... это какая-то форма слегка модифицированного Pathfinder, да? Я должен быть в состоянии адаптироваться к этому... В конце концов, я по натуре силовой геймер.

Жаль только, что я не могу быть проверенным и верным фейбладным колдуном-кицунэ.

Получи двадцать дпс зачарований к первому уровню.

Наверное, это одна из самых неработающих частей pathfinder.

Если я правильно помню, большинство драконов с CR семнадцать проваливали броски спасбросков против заклинаний моего персонажа десятого уровня в пятидесяти с лишним процентах случаев.

А ведь CR семнадцатого уровня должен противостоять партии семнадцатого уровня.

- Ну что ж, посмотрим, с чем мы тут работаем. - Я сдержанно хмыкнул.

Роллинг стат. 12, 12, 14, 14, 11, 15.

Это...

Нормально... наверное.

Немного низковато.

Обычно мне нравится начинать с восемнадцати в самом важном состоянии, но я могу работать и с таким разбросом.

Основные классы. Базовые классы. Гибридные классы. Разные классы и классы NPC.

Я быстро пробежался по списку.

«Погоди-ка... они сделали классы NPC хоть сколько-нибудь приличными?!»

Например...

Если взглянуть на класс Обычного, то на первом уровне они получают особую способность...

Союзники полей:

Благодаря своим усилиям на полях, выращивая урожай для своих братьев, простолюдин считается союзником любого другого простолюдина. Раз в день, если он находится на расстоянии крика от любого другого простолюдина, он может крикнуть о помощи, и все простолюдины, которые не настроены враждебно по отношению к нему, прибегут ему на помощь. Простолюдины могут помогать в боевых сценариях, а также использовать другую помощь при проверке навыков.

И это не единственная их способность.

На более поздних уровнях они получают большие бонусы за обход противников с фланга, а на пятом уровне могут призвать на помощь... класс NPC заклинателя?!

Что за хрень?

В обычном Pathfinder ничего такого нет.

Отмечу...

У этого класса, похоже, нет предельного отката - о, подожди...

Второе дыхание? Получает здоровье, равное одной четвертой твоего общего здоровья или их показателя конституции... в зависимости от того, что больше.

Хм...

Интересно, но я не собираюсь играть классом NPC. Давай посмотрим, что у них тут есть.

После кучи тщательных размышлений - и я имею в виду НАСТОЛЬКО тщательных. У них есть десятки классов, каждый из которых имеет несколько архетипов, которые меняют множество

вещей в классах.

Точнее было бы сказать, что есть десятки «основных» классов, а затем сотни классов, созданных на основе этих десятков.

В этой штуке есть, блядь, все.

Маг времени.

Красный маг - заклинатель, который может взрывать и исцелять - что было очень заманчиво, так как, если я правильно помню, исцеляющая магия в Fairy Tail встречается довольно редко.

А еще здесь есть чертовски кроссоверные классы... или, скорее, архетипы.

Например, есть архетип призывателя под названием «Persona Evoker».

Ты можешь стать Флэшем, Железным человеком, Тором, Халком.

Это охренительно дикое дерьмо.

Итак.

Я определился с классом.

Это был сложный выбор между двумя.

Первый - Фрилансер.

Это, по сути, коносубский искатель приключений. За уровень ты получаешь набор «очков», которые можешь использовать для получения особых качеств классов. Так что ты можешь взять заклинания одного класса, а затем качества ближнего боя другого.

Это был один из вариантов, над которым я глубоко задумался, но... Была одна большая проблема с этим.

Очки, которые ты получаешь, не совсем... достаточны...

Работает это так: ты получаешь кучу способностей, но способности, которые улучшаются с уровнем, расходуют очки и на этот уровень. Ты начинаешь с шестидесяти базовых очков. Большую часть из них я бы потратил на улучшение «Хит-дайса», который определяет мою здоровье, и «базового бонуса атаки», который определяет, насколько легко попасть по чему-то. Вернее, сколько бонусов я получаю, добавляя к своим атакам.

Каждый уровень после первого... ты получал только тридцать очков, и если бы я хотел получить заклинания, то каждый раз, изучая заклинания нового уровня, я был бы вынужден платить десять очков... а потом двадцать вперед.

Это было просто невыносимо.

Конечно, я мог получить несколько забавных вещей, но даже если бы ты решил выбрать ТОЛЬКО черты одного класса, то не смог бы получить и ПОЛОВИНЫ того, что обычно дается этому классу.

Вычеркнув фрилансера, я взглянул на то, куда мне предстоит отправиться...

Fairy Tail.

Место с десятками гильдий волшебников с невероятно мощной магией.

Место, где магия может практически все.

Сейчас. Мне не дано использовать магию Хвоста Феи...

Кроме одной. Маленького. Способ.

Блюмага.

Bluemage - это особый тип дикого волшебника, который изучает природные способности монстров, с которыми сталкивается... например, способность дракона дышать огнем... или, может быть, способность паука стрелять паутиной.

Сейчас. Мне бы это не очень помогло. НО. Для этого класса есть небольшой архетип под названием savant. Который делает то же самое... но для магии.

Я не рассчитываю выучить всю магию с одного взгляда, но что я могу с ней сделать, так это, например, увидеть, как Макаров кастует Fairy Law. Если я смогу сделать достаточно высокую проверку навыка заклинания... я смогу выучить Закон Феи.

Если Нацу использует свою магию истребителя огненных драконов, чтобы сделать «Рев огненного дракона», я тоже могу научиться этому.

Но это не значит, что я смогу тут же развернуться и ударить кого-то Железным кулаком Огненного дракона, я не знаю магии Истребителя огненных драконов... Я могу просто «сделать рев».

Небольшой минус в том, что я могу знать только столько заклинаний одновременно. Если в какой-то момент я захочу выучить новое, находясь на уровне «Максимальное количество выученных заклинаний», мне придется избавиться от старого заклинания.

В меру раздражает, но я действительно планирую брать только лучшее из лучшего.

О! Еще один плюс этого класса в том, что я изучаю по одному заклинанию за уровень из ЛЮБОГО класса в этой системе.

Целитель. Волшебник. Некромант. Маг времени.

Я могу получить свой пресловутый пирог с заклинаниями и съесть его тоже!

И даже не начинай с того, что у Саванта есть ограничения!

Первый - это что-то вроде «эээ» на один раунд плюс один за каждые четыре уровня после первого я могу произносить два заклинания за «раунд», что составляет около шести секунд.

Я предполагаю, что в этом мире «раундов» не существует, и он просто позволит мне кастовать два заклинания одновременно в течение примерно шести секунд.

Но второй предел нарушится?! Охохо...

На один раунд плюс один за каждые четыре уровня после первого у меня появляется

тридцатифутовая «аура», которая, по сути, является антимагической зоной. Но только для тех, кого я считаю врагами.

Конечно, она не идеальна, люди все равно могут пройти сквозь нее, если они намного сильнее меня... но что касается врагов? Они никак не смогут снять свои заклинания!

К теме заклинаний... Мне нужно выбрать два кангрипа и одно заклинание.

Меня мучает вопрос: «Что вообще выбрать?».

Выбор хорошего заклинания может занять больше времени, чем выбор класса.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/121285/5071718>