

от автора: Привет! По просьбе нескольких фанов, я решил показать вам лист характеристик Селии.

Имейте в виду, у нее было достаточно строгое воспитание, как говорится ее «держали в ежовых рукавицах». Если бы она не провела детство в изоляции от Гарадона, у нее было бы еще несколько дополнительных классов, появились бы более высокие уровни, с самого начала ХАРИЗМА могла бы быть лучше, и несколько других характеристик были бы более развитыми. Тем не менее, у нее было хорошее образование, и она была довольно умна для 11-летнего ребенка.

Ее навыки в классах были немного неравномерны, (за исключением навыка РАЗВЕДЧИКА, с которым она только недавно познакомилась), и это в основном было связано с тем, что она не попадала в достаточно затруднительные ситуации, где как раз боевые навыки были бы весьма полезны. Многие из этого изменятся, когда ей придется столкнуться с более сложным жизненным опытом, и она начнет открывать для себя собственный стиль приключений и жизни в целом.

В настоящее время у нее нет никаких магических предметов.

Имя: Сесилия Рагандор-Гирхарт

Возраст: 11 лет

Профессии:

Аниматор 6

Человек 4

Разведчик 2

Атрибуты:

Сила: 48 Телосложение: 52 (62) ХП: 150 (160) Броня: 13

Интеллект: 82 Мудрость: 54 Здравомыслие: 125 Ментальное Сопротивление: 12

Проворность: 78 Ловкость: 50 (55) Выносливость (стамина): 153 (158) Живучесть: 10

Харизма: 43 (46) Сила Воли: 66 Смелость: 134 (137) Хладнокровие: 12 (15)

Восприятие: 58 Удача: 56 Фортуна: 139 Судьба: 6

Общие навыки:

Задира - Уровень 4

Скалолазание - Уровень 3

Дубинки и булавы - Уровень 1

Кинжалы - Уровень 15

Уклонение - Уровень 6

Скрытность - Уровень 8

Плавание - 12 уровень

Метательное оружие - Уровень 6

Человеческие навыки:

Приспособляемость человека - Уровень Н / Д

Стремление человека к успеху - Уровень Н / Д

Навыки Аниматора:

Оживление - Уровень 23

Оживление Клинка - Уровень 11

Создание Руки - Уровень 1

Команда выполнить Оживление - Уровень 4

Хранители Творца - Уровень 9

Секретный Глаз - Уровень 5

Око Подробностей - Уровень 6

Починка - Уровень 16

Навыки Разведчика:

Маскировка - Уровень 1

Поджигатель - Уровень 1

Острый Глаз - Уровень 1

Крепкая Спина - Уровень 1

Шепот Ветра - Уровень 1

Экипировка:

Практичное* Платье - (+3 Харизмы, +3 Брони, +3 Хладнокровия) [пп:Sensible также переводится как "разумный" или "чувствительный"]

Прочная Куртка - (+5 Телосложения, +5 Брони)

Прочные мокасины - (+5 Ловкости, +5 Телосложению)

Кинжалы искусного изготовления - (Кинжалам Уровень 5)

Квесты:

В настоящее время нет. У Селии есть несколько работ, которые мы до сих пор не видели в ее истории. А именно, совместная работа ЧЕЛОВЕКА и АНИМАТОРА.

О ЛЮДЯХ

Человеческие навыки довольно просты, ПРИСПОСОБЛЯЕМОСТЬ ЧЕЛОВЕКА означает, что он никак не пострадает во время получения какого-либо опыта, общий процент опыта будет распределяться между всеми его заданиями. Это довольно мелкие вещи на нижних уровнях, когда повышение уровня не приносит особых результатов, но в долгосрочной перспективе это означает, что люди все-таки могут позволить себе разделить полученный опыт по своему усмотрению. СТРЕМЛЕНИЕ ЧЕЛОВЕКА К ДОСТИЖЕНИЯМ также означает, что он получит немного дополнительного опыта от квестов и исследований.

Недостатком является то, что их статистические данные являются средними по всему, и их продолжительность жизни составляет не более ста лет. Но поскольку большинство из них умирает не от старости, это не очень большой ограничитель.

Люди могут справиться с 7-ю приключенческими заданиями и 3-я ремесленными заданиями. Довольно хорошее соотношение для их возрастного предела.

НАСЧЕТ АНИМАТОРОВ

Аниматоры - это один из четырех классов Творца 1 уровня. Как и другие, они сосредоточены на том, чтобы заводить для себя миньонов (фаворитов) и жить под их опекой. Это также обеспечивает развитие превосходной приспособляемости, так как миньоны могут быть созданы из любых неодушевленных предметов. Однако это тоже имеет свои ограничения.

ОЖИВЛЕНИЕ (Анимация), основная искра жизненного навыка, работает лучше всего, когда у объекта есть конечности, с помощью которых он может передвигаться. Кроме того, сила и стоимость ресурсов анимации масштабируются в зависимости от размера. Анимация марионетки проста и стоит несколько очков здравомыслия. Но, например, оживить статую будет намного труднее и будет стоить больших затрат здравомыслия. Оживить гору, вероятно, вообще невозможно, до тех пор пока ваш разум не достигнет высочайшего уровня ... и даже тогда велика вероятность, что гора никуда не денется. Может быть, она будет медленно наклоняться и упадет на кого-нибудь, что довольно впечатляет, когда вы просто только подумаете об этом, но в любом случае она не сможет последовать за вами. Объекты, оживленные с помощью «АНИМАЦИИ», только и делают, что защищают себя, пока их создатель не пригласит их в свою группу. Оказавшись внутри чьего-либо сознания, они могут получить простые мысленные указания заклинателя. Однако ОЖИВЛЕНИЕ является временным и длится около десяти минут согласно уровню аниматора.

ОЖИВЛЕНИЕ КЛИНКА не только оживляет холодное оружие, но и заставляет его вести себя так, как будто невидимый владелец перемещает его и атакует с помощью его. Как и большинство других навыков, его лучше всего получить как можно быстрее, а затем он будет вращаться вокруг аниматора, защищая его по мере необходимости или следуя простым указаниям. Его атакующий навык связан с навыком ПРОВОРНОСТИ заклинателя. Это длится примерно столько же, сколько и ОЖИВЛЕНИЕ.

СОЗДАНИЕ РУКИ позволяет аниматору оснастить свою анимацию немагическим оружием. Таким образом, эти анимации владеют им с мастерством, пропорциональным ловкости их аниматора. Селия редко беспокоится об этом, потому что ее мягкие игрушки достаточно слабы и их легко вывести из строя. Легче сохранить кинжалы, чтобы оживить их как магическое оружие, после того, как ее первая волна игрушек получит рассудок, и враги начнут приближаться к ней. По крайней мере, такую тактику она однажды прочитала в книге, и это звучит очень даже неплохо.

Команда выполнить «ОЖИВЛЕНИЕ» позволяет заклинателю в устной форме приказать одному из своих анимированных объектов сделать что-либо, без предварительного «приглашения в список своих навыков». Она также может иметь влияние и на незванных объектов других аниматоров, так что это может быть неприятным сюрпризом для неосторожных враждебных аниматоров. За каждый такой устный приказ ОЖИВЛЕНИЯ придется заплатить определенным количеством здравомыслия, так что это немного истощает, чтобы быть зависимым от него в долгосрочной перспективе.

ХРАНИТЕЛИ ТВОРЦА - это пассивный эффект, который увеличивает силу и компетентность их анимированных объектов, в то время когда указанные объекты находятся в их группе. Он масштабируется с волей и уровнем аниматора.

СЕКРЕТНЫЙ ГЛАЗ позволяет аниматору видеть с точки зрения одного из своих анимированных объектов. Он полезен для разведки, особенно в случае соединения ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ с командой выполнить ОЖИВЛЕНИЕ.

ОКО ПОДРОБНОСТЕЙ позволяет аниматорам проверять состояние анимированных объектов, големов и других конструкций. Этот навык может потерпеть неудачу, в зависимости от уровня сопротивления и силы воли рассматриваемого объекта. Он также работает с неодушевленными объектами, сообщая аниматору, насколько они подходят для анимации, и каковы их сильные и слабые стороны.

ПОЧИНКА просто восстанавливает один анимированный объект, или Голема, или другую конструкцию с помощью небольшого количества исцеления, сила зависит от интеллекта и уровня аниматора.

Более поздние навыки связаны с ремонтом, улучшением и уничтожением не подлежащих ремонту анимированных объектов. Среди них много полезных эффектов, присутствует несколько загадочных трюков и способов получить максимальную отдачу от ваших «домашних животных».

АНИМАТОР получает +3 к ПРОВОРНОСТИ, ИНТЕЛЛЕКТУ и МУДРОСТИ с каждым повышением уровня.

Большая слабость аниматоров заключается в том, что в отличие от большинства других классов создателей, они не получают никакого увеличения фонда здравомыслия. Аниматор всегда должен либо держать под рукой много восстановительных средств, либо найти баланс между точками, вложенными в анимированные объекты, и точками, сохраняемыми для исцеления и усиления его миньонов. Поскольку некоторые аниматоры, как правило, путешествуют с одним большим анимированным объектом, им приходится сосредотачивать свое внимание на усилении заклинаний и восстановлении их с помощью ремонтных заклинаний.

Другая слабость заключается в том, что в отличие от других классов создателей, аниматоры часто полагаются на наличие вокруг себя объектов, которые подходят для одушевления и

достаточно полезны, чтобы сохранить их живыми. Вот почему серьезный подход к этому вопросу в конечном итоге имеет решающее значение для многих аниматоров ... часто бывает проще собрать фаворитов того типа, с которым вам будет удобнее работать, а не полагаться на то, что находится вокруг вас.

Аниматор открывает достаточное количество классов 2 уровня, с правильными сочетаниями и достижениями.

Известные комбинации, зарегистрированные в Зале Знаний университета Кильвании, включают в себя следующее:

Эффект Пигмалиона, который сочетает в себе такую модель аниматора, которая позволяет ему оживлять дубликаты клонов самих себя и работать как единое целое.

МЕХАНИЧЕСКИЙ РЫЦАРЬ, который сочетает в себе свое ремесленное мастерство с аниматором, чтобы создать управляемый костюм из заводной брони.

Големист, который сочетает в себе волшебника с аниматором, для создания сильных, безумно выносливых, устойчивых к магии своих фаворитов.

И, напоследок, КЛАССИФИЦИРОВАННЫЙ ПОРЯДОК КОРОЛЯ, в котором аниматор сочетается с членом секты, чтобы ВЫ ПРЕДОСТАВЛЯЛИ КРАТКИЙ ОТЧЕТ О ЗАКЛЮЧЕНИИ ИСПОЛНЕНИЯ.

=====

от переводчиков: Мы надеемся, что читателям интересно заглянуть на творческую кухню автора произведения, благо Andrew Seiple является профессиональным писателем и членом Американской ассоциации писателей-фантастов (SFWA). Кстати, тем кто не знал - именно участники SFWA вручают ежегодную премию "Небьюла", так что достаточно активны в оценке творческой деятельности коллег. В общем, и почитать и поучиться у автора не грех.