

Покачав головой, Йегер решила не беспокоиться о таких тривиальных вещах, и решила проверить свои врожденные навыки. Большинство редких рас имели на ранних уровнях один врожденный навык. Однако у нее их было 2! И этим можно было себе представить, какое врожденное превосходство имела Небесная раса над другими расами. Подавив волнение в сердце, Йегер начала изучать свой первый Врожденный Навык.

[Пожиратель]: Вы Обжорство в человеческом обличье и способны пожирать все подряд, чтобы увеличить свою силу.

Внимание: Энергия, которую вы поглощаете, не может превышать энергию вашего тела, умноженную на 2.

Перезарядка навыка: 12 часов.

Пассивный вспомогательный навык (постоянно активен): [Автоматическое поглощение энергии].

- На самом деле это навык типа "поглощение"! - Йегер не могла в шоке не воскликнуть. В этой игре навыки типа Поглощение были крайне редки. Кроме того, этот Врожденный навык сопровождался вспомогательным навыком! Этот навык можно считать навыком-матрешкой!

Она приступила к изучению следующего навыка.

[Отчаянный Удар]: Когда ваше здоровье падает до 10% или ниже, у вас есть 5% шанс вызвать 10-кратную атаку.

Перезарядка навыка: 24 часа.

- 10-кратная атака! - глаза Йегер широко распахнулись, а сама она чуть ли не подавилась воздухом. Это был навык божественного уровня! Однако она быстро успокоилось после того, как она внимательно прочитала описание навыка. Без сомнения, этот Врожденный навык было чрезвычайно грозным. Однако требования к его активации были слишком суровыми.

Во-первых, было чрезвычайно трудно пытаться выжить, когда у тебя есть только 10% здоровья, особенно в пылу боя. При 10% хит-пойнтов можно было умереть в мгновение ока.

В обычных обстоятельствах абсолютное большинство игроков не допустило бы, чтобы их хит-пойнты упали ниже 20%. У этого было 2 причины: во-первых, скорость регенерации хит-пойнта в этой игре была невысокой. Навыки самоотхила и специальные хилки, которые могли мгновенно поднять хит-пойнты игрока до фулла, были крайне редки. Во-вторых, если игрок не был танком, сражаться на 20% своих хит-пойнтов было равносильно считать тому, что сражаться вообще без доспехов, и можно было отлететь от любого случайного АОЕ.

Всё приправлялось тем что, штраф за смерть был слишком высок. Мало того, что человек терял опыт, так еще у него был шанс потерять свое снаряжение. Поэтому игроки всегда пристально следили за своими очками здоровья.

“Шанс активации в 5%... Не слишком ли мало? Этож сколько раз надо... – когда такие мысли промелькнули в голове Йегер, его будто осенило, - У меня же 666 удачи! Какие могут вообще быть проблемы?

Йегер почувствовала, как у нее закружилась голова, а все ее тело, казалось, наполнилось счастьем и чувством удовлетворения. Если шанс активации действительно был связан с ее удачей, этот навык был будто бы создан специально для нее. Однако жаль, что в данный момент не было возможности проверить ее гипотезу.

- Фух... – Йегер глубоко выдохнула, позволяя своим эмоциям успокоиться, но всё накатывающие волны счастья едва ли не сбивали ее с ног. На самом деле она чувствовала себя будто во сне, так как происходящее с ней сейчас просто не могло вызвать хоть какое-то ощущение реальности.

Смотря вниз на выбор класса, Йегер начала постепенно возвращать концентрацию. В начале игры игрок мог выбрать только 5 классов: Воин, Маг, Жрец, Рейнджер и Паладин.

В прошлой жизни Йегер выбрал класс Рейнджера, который являлся самым популярным у соло игроков. Он был очень сбалансированным в плане прироста характеристик и не имел очевидных слабостей. Кроме того, Рейнджер мог использовать 2 разных типа оружия: лук и одноручный меч.

“Какой класс мне бы выбрать...” – Йегер глубоко задумалась. Выбор класса был похож на выбор специальности в университете. Неправильный выбор положит конец будущему.

Поначалу Йегер переоценил себя и подал заявление в Яньцзинский университет. Но, что не стало для него сюрпризом, завалил экзамен. На самом деле у него даже не было возможности выбрать специальность. Можно было себе представить, какой ужасной была тогда его жизнь. Возможно, его судьба бы изменилась, если бы он таки прошел на 2-й курс университета.

Однако, вернувшись из будущего, он нашел путь, который мог бы соперничать с преимуществами высшего образования. Теперь, когда ему предстояло идти по этой многообещающей тропинке, ему больше не нужно было думать о том маленьком сожалении, которое он тогда испытал.

“Воины чрезвычайно сильны в начале и имеют довольно хорошие базовые атрибуты. Однако у них слишком мало HP, и они не подходят для соло игры, если только кто-то не хочет играть танком.”

Естественно, Йегер не собирался играть танком, поскольку наносимый танками урон был настолько жалким, что было невыносимо даже думать об этом.

“Маги - это очень сильный класс с самого начала и до конца игры, и они занимают 1-е или 2-е место с точки зрения наступательной мощи. Кроме того, я также знаю, где находится их

классовое артефактное оружие. Однако маги не имеют сильных физических атак и имеют очень высокий шанс умереть, когда сталкиваются с невосприимчивыми к магии врагами.”

Йегер исключила из рассмотрения класс Мага, а затем по тому же принципу забрала Жреца, поскольку у нее не было никакого желания становиться няней для какого-нибудь Воина.

“Паладин... выбор этого класса будет означать, что я неизбежно выберу Фракцию Света.”

□Мир Святого Демона□ был разделен на 3 большие фракции: Свет, Тьма и Хаос.

“Похоже, Рейнджер - единственный, кого я могу выбрать.” - Йегер не хотела выбирать фракцию в самом начале игры. Поэтому она также забрала весьма сильного Паладина.

После того, как сделала свой выбор, она сразу же была экипирована в стартовый костюм Рейнджера - грубую мешковатую одежду. На поясе у нее появился новенький меч, а за спиной - новенький лук.

Открыв свое окно статуса, Йегер посмотрела на 3 основных классовых навыка Рейнджера: [Теневая Форма] [Быстрые Атаки] [Точные Удары].

[Теневая Форма] была навыком маскировки, позволяющим ей сливаться с тенями, оставаясь неподвижной, что затрудняло ее обнаружение врагами.

[Быстрые Атаки], как и следовало из названия, были навыком, который увеличивал ее скорость атаки.

[Точные Удары] будто бы превращали всё тело врага в слабое место, так как этот навык увеличивал шанс на критическую атаку.

Йегер удовлетворенно кивнула. Класс Рейнджера хорошо сочетался с ее Небесной Расой, давая ей возможность увеличить свою силу с наибольшей эффективностью. Заполнив оставшуюся менее важную информацию, Йегер сгенерировала полное окно своей статистики.

» Информация «

Имя: Принцесса Возраст: 18

Раса: Небожитель Рост: 175 см

Титулы: Принцесса Судьбы, Принцесса Небес

Тело: Небесное

» Характеристики «

Уровень: 1 Класс: Рейнджер

Потенциал: 10,000 Очарование: 2,000

Удача: 666 Здоровье: 100

Мана: 100 Запас сил: 100

» Базовые Атрибуты «

Сила: 50 Выносливость: 50

Ловкость: 50 Дух: 50

Интеллект: 50 Талант: 50

» Дополнительные Атрибуты «

Отсутствуют

» Врожденные Навыки «

[Пожиратель] [Отчаянный Удар]

» Базовые Способности «

[Теневая Форма] [Быстрые Атаки] [Точные Удары]

(Автор: Все игроки имеют 100 маны и 100 НР на уровне 1 в качестве стартового значения. После апа до 2 уровня система автоматически увеличит эти значения. Преимущества 10-кратного умножения от титула принцессы будут учтены.)

<http://tl.rulate.ru/book/34687/1440061>