

[Сортировка]

[Мужчина или женщина?]

"Мужчина", я только что провел последние несколько десятилетий как мужчина, я не был уверен, что я смогу сделать психические изменения, необходимые для жизни в качестве женщины.

[Есть пять уникальных рас на выбор...]

[Броуни (Мужчина) - Считаются вассалами для Сили (Светлый двор), их часто упускают из виду и недооценивают.

Они являются традиционными мастерами и хорошо справляются с обувью, пошивом одежды и приготовлением пищи.

Часто с радостью становясь ремесленниками в домашнем хозяйстве, они яростно преданы тем, кому служили.

Они обманщики по природе и становятся яростными, когда их пренебрегают.

Перкс - высокая природная магическая близость к ремесленным навыкам.

Отрицательные черты - Физическая и боевая деятельность подвергаются расовым наказаниям. [Неспособность получить элементарный класс вызова].

[Slaugh (Male) - Считаются чудовищами Unseelie (Темного двора), они страшные охотники и могут быть вызваны охотником, чтобы отомстить за злодеяния.

Кровососущие и предатели не могут спасти Слоуга, которого вызвали на охоту.

Неустрасимые Слауги создают свои дома в коммунах, которыми часто управляет мать-улей. У них есть убивающее оружие, которое спрятано в хвостовых ножнах, которые колют и отравляют.

Перкс - Высокий естественный урон от оружия и магическое сопротивление.

Отрицательные черты - магические и заклинательные средства получают расовое наказание. [Невозможно получить класс ремесленника или строителя].

[Бусса (Male) - Форма хобгоблина, считающегося пехотинцем для Unseelie (Темный суд).

Эти существа являются мужскими морскими духами, которые могут преображаться и менять форму. Формы включают в себя хобгоблинов и паразитов.

Они обладают способностью жить на суше или в океане.

Перки - обладают магическими способностями и близостью к воде и воздуху. Бонусный опыт для всех классов, связанных с водой.

Негативные черты - это существо может быть вызвано и связано другими].

[Гибрид Сили/Нсели (мужчина) - Результат **** женщины Сили от мужчины-Нсели.

Это существо технически считается Seelie (Легкий корт), потому что классификация расы является матриархальной.

Самый редкий из всех Sidhe, потенциал для гибридов неизвестен, потому что каждый из них развивается уникально.

Перкс - У гибридов есть сродство к магии, доспехам и оружию.

Негативные черты - Негативная фракция и репутация как у Сили, так и у Unseelie рас].

[Келпи (Мужчина) - Переключение водного духа (Светлый двор).

Эта особь имеет три формы: лошадь, водяной змей и гуманоид. Их способность понимать как землю, так и воду делает этот вид эффективными фермерами, рыбаками и пастухами.

Найти авторизованные романы в Webnovel, быстрее обновления, лучший опыт, пожалуйста, нажмите на www.webnovel.com для посещения.

Часто обвиняются в том, что заманивают невоспитанных путешественников на смерть утоплением, они имеют возможность проклинать тех, кто их обижают.

Перкс - сильная природная атака и защитные способности. Сопротивление магии воды и молнии.

Негативные черты - Слабые в умственной магии и защите].

Читая описания, я сразу же скинул Букку. Я не хотел тратить то, что может быть большим куском вечности, как чей-то раб или преданный слуга.

Я также сделал скидку на Келпи. Смена формы может быть забавной, но я подумал, что у меня будет достаточно проблем с акклиматизацией, не потрудившись сделать это в трех формах.

Из оставшихся вариантов, только Гибрид действительно заинтересовал меня. Слоуг и Броуни казались более прислужными и покорными. И хотя у Гибрида могут быть проблемы, оказалось, что его вид считался частью правящего класса.

Возможно, я мог бы изменить свою фракцию на Unseelie, если бы нашел фракцию Seelie слишком проблематичной. Что-нибудь, что можно было бы рассмотреть, если бы это стало необходимым.

"Я бы хотел изучить гибрид Сили/Юнсили, пожалуйста."

СИЛИ ПРОСТОЛЮДИН:

ФАМИЛИЯ:

Бассейн здоровья: 120

Магическая сила: 100

Прочность: 4

Ловкость: 6

Интеллект: 5

Мощность воли: 5

ФИНИЦИОННОСТЬ:

Земля: 10%

Воздух: 30%

Вода: 10%

Пожар: 65%

Природа: 40%

Смерть: 10%

Мысль: 15%

СКАЙЛЛС:

Меч с одной рукой: Звание ученика.

Средний щит: Ранг ученика

Легкая, средняя броня: ученическое звание.

Восприятие: Ранг ученика

SPELLS:

Огонь: Пожарный взрыв

Природа: Исцели себя

Воздух: Ветряной взрыв

Воздух/Огонь: Световой глобус

Портал: Саммерленд (Случайность)

Отображаемые экраны были похожи на большинство MMORPG, которые я играл, но были небольшие различия. Никакой харизмы, удачи, конституции, например. Неудивительно, что большинство игр работали над тем, чтобы сделать пользовательский опыт как можно более уникальным; почему же реальная жизнь не должна быть такой же?

Я понятия не имел, на что устанавливаются верхние пределы статистики, поэтому не был уверен, смотрю ли я на среднюю сборку или нет. Интересно, что навыки приходят с рангом выше, чем у новичка, я мог только предполагать, что это потому, что я вхожу в жизнь существующего персонажа и извлекаю выгоду из его жизненного опыта. И если у меня было так много сходства, почему у меня были только заклинания в стихиях Огня, Природы и Воздуха?

"Можете ли вы интерпретировать то, на что я смотрю? Например, сила 4, я не понимаю, высокое это или среднее или низкое. 4 из чего?"

[Статусные очки начисляются от 1 до 18, с дополнительным предостережением, что все четыре стартовых статуса при объединении не могут превышать 20. Для среднестатистического человека Seelie/Unseelie 3 будет считаться нормальным].

[Навыки, заклинания и порталы перечисляются на основе выбора, сделанного в реальной жизни. Эти параметры не могут быть изменены].

[Могут быть разрешены некоторые простые косметические изменения. Помните, что вы предполагаете, что жизнь уже началась. Осуществляемые изменения должны соответствовать правилам и законам вселенной, в которую вы будете перенесены].

"Я ничего не могу сделать, чтобы усилить этот характер?"

"У меня остались все эти точки создания персонажа и ничего, на что я могу их потратить?"

[В очень редких случаях, как часть процесса вознесения, происходит преобразующее событие. Уникальным индивидуумам с божественными родословными и линиями позволено пробудить эту родословную, мутировать в продвинутый класс].

[У этого индивидуума, чью жизнь вы будете предполагать, есть две из этих латентных родословных. Линии, которые могут быть прослежены через обоих родителей. Ни один из них не был обнаружен.]

[Он может проследить его матриархальную родословную, его родословную Сили до Беленоса, кельтика, считающегося богом исцеления и света.]

[Выбор этой мутации позволит вам пробудить эту родословную и получить прирост силы, который предоставит этому индивиду возможность воспользоваться теми скрытыми способностями и талантами, которые ассоциируются с активацией продвинутого класса.].

[Стоимость этого повышения составляет дополнительные 20 000 очков для символов].

[Генерирование повышения...]

[Отображение продвинутого персонажа]

[Обновленный статус]

ПРОДВИНУТЫЙ КЛАСС: ПРИНЦ

ФАМИЛИЯ:

Бассейн здоровья: 2400

Магическая сила: 3600

Прочность: 12

ловкость: 12

Интеллект: 18

Мощность воли: 18

АФФИНИТИЦИЯ:

Земля: 15%

Воздух: 32%

Вода: 15%

Пожар: 85%

Природа: 70%

Смерть: 15%

Мысль: 55%

СКАЙЛЛС:

Меч с одной рукой: Звание мастера.

Кинжал: Звание Путешественника

Средний щит: Мастер-класс

Легкая, Средняя, Тяжелая броня: Главный ранг.

Восприятие: экспертный ранг

Беленос Аура:

Способность, связанная с теми, чья родословная и родословная восходят к богу Беленос, позволяет пользователю создать огненную ауру, которая защищает человека, исцеляет урон и наносит врагам урон от жжения.

Вассалы: 2 в ранге

Подарок компаньонам: Способный связать 2 компаньонов

SPELLS:

Огонь: Пожарный взрыв

Огонь: Щит

Природа: Исцели себя

Природа: Исцелить Другое

Воздух: Ветряной взрыв

Воздух: Штормовая сила

Воздух/Огонь: Световой глобус

Портал: Саммерленд (Личные земли)

Благословение природы: Позволяет человеку общаться с землей, претендовать на нее и связывать ее духом: предупреждение о том, что процесс связывания работает в обе стороны. Человек притягивает на землю так же, как и на землю, на которую он претендует.

<http://tl.rulate.ru/book/35447/797110>