

Вот мой секрет, который произвел впечатление на администратора еще в Антарусе и разозлил Джонса: у меня было сохранено 41 очко атрибута. До выравнивания скорости прокачки, которое я сделал за последние два дня - или за три? - этот запас составлял 29 очков, что не звучало так уж безумно. Как я уже упоминал ранее, я начал запасать их, когда достиг уровня 3, в то время как другие мальчики в моем районе поощрялись вкладывать свои очки в телосложение и силу, чтобы у них был буфер HP между ними и смертью и были достаточно сильны, чтобы быть полезными. Я запустил свой гамбит по их естественному развитию, и это, казалось, окупилось.

Я хотел быть уверенным, что не оставлю после себя никаких атрибутов, когда буду выравниваться, но это не было проблемой - я хотел продвинуть их все. Разум и мудрость, вероятно, заберут самый большой кусок моего запаса, потому что я хотел использовать магию, которой научился. Я не мог нивелировать свои боевые способности через очки атрибутов, и я ожидал столкнуться с некоторыми тяжелыми нападающими, когда мир узнает о моем существовании. Наличие некоторых магических способностей, чтобы выровнять игровое поле (или сделать побег), звучало привлекательно.

С этими словами я опустил 9 пунктов в интеллект и 13 в мудрость, доведя оба до 25. 25 - это было очень большое число, которое все еще было в пределах моей досягаемости, и мы, люди, склонны считать и думать с шагом в пять блоков. К сожалению, это означало, что 22 очка ушли просто так, более половины моего резерва. Я сознательно знал, что у меня осталось 19, но я уже привык к тому, что в общей сложности их было 29, и немного испугался. Что же я такого сделал? Я никогда в жизни не использовал магию и сколько очков бросил в свой бассейн маны?

Увеличение ваших умственных качеств также вызвало у вас головную боль, что не улучшило мое настроение. Если бы только люди становились мгновенными гениями, повышая свой интеллект - но нет, вместо этого у нас появились головные боли. Где-то там была шутка.

Чувствуя себя немного более неуверенным в том, чтобы потратить оставшиеся очки, я поставил 2 в телосложение. Мой бассейн здоровья принял несколько тяжелых ударов, и мир не собирался сдаваться. 2 очка - это не так уж много, но мне хотелось немного больше душевного спокойствия. Тот факт, что это довело мое телосложение до 25, также был чистым совпадением.

В чем же я теперь запаздываю? Эмпирическое правило состояло в том, что вам не нужно было беспокоиться о последствиях, если только между атрибутами не было разницы в 10 или более баллов. Разве что эти атрибуты были продиктованы результатом. Блейк, например, обладал высокоразвитой силой и выносливостью, но при этом обладал базовой харизмой. Это не убило его, просто сделало его лицо немного уродливее, и людям вокруг него стало труднее ладить с ним. Если бы у него было такое же несоответствие между его силой и ловкостью, он бы страдал от потери двигательного контроля, неспособности делать более тонкие движения и превращения в быка в посудной лавке.

Мой самый низкий уровень сейчас также был харизмой - хотя я бы указал любому, что я продвинул его на несколько пунктов выше базовой линии и без очков атрибутов, спасибо. Я вообще был неплохим парнем. Однако я отказывался позволить своей харизме быть моим самым низким атрибутом, так что продвижение ее обычно не собиралось больше ее сокращать. Так или иначе, прошло уже больше года с тех пор, как я в последний раз продвинулся в этой области. Я добавил 4 балла к харизме, доведя ее до 18. Видите? Мне не нужно было, чтобы все было 25.

Должен ли я что-то добавить к стойкости? Естественно, я работал над этим высоко качественно, единственная причина, по которой телосложение было выше, заключалась в том, что я поставил больше очков в нее раньше, желая остаться в живых и все такое. Я решил оставить стойкость там, где она была. Это был солидный счет, и я не предвидел никаких случаев, когда мне понадобится большой запас стойкости.

Я действительно предвидел большую боевую роль в своем будущем. В идеале я бы взял штурвал на себя и использовал артиллерию, чтобы убивать своих врагов, но никто не любит артиллерию, если она не принадлежит вам. Враги были довольно хороши в приближении к их предпочтительной дистанции убийства. Я не мог развить свои боевые навыки здесь, на дне океана, но я мог развить их базовые качества.

Сила получила 2 очка, доведя ее до того же балла, что и моя выносливость. Ловкость получила 3 очка, доведя её до 20. Проворство также получило 3 очка, доведя его до 23. Я развил все эти навыки, работая на линиях и поднимая груз. Скоро они помогут мне размахивать мечом. Мне все еще нужно было тренировать правильные группы мышц, но все мое тело становилось сильнее от этих качеств.

Это оставило мне 3 очка, и я положил их на удачу. Это снова сделало харизму моим самым низким атрибутом, но я думал, что удача - это самое низкое, ну ... невезение.

В общем, за последние 10 минут я значительно вырос.

Имя:

Доминик Сиборн

Возраст:

23

Раса:

Человек (Проклятый)

Профессия:

Капитан Глубин

Уровень:

10

XP:

337,500

Здоровье:

250

Мана:

250

Выносливость:

220

Сила:

22

Проворство:

23

Ловкость:

20

Телосложение:

25

Стойкость:

22

Интеллект:

25

Мудрость:

25

Харизма:

18

Удача:

19

Навыки:

Плавание 14

Морское дело 18

Морские Ноги 13

Гребля 8

Мечи 2

Рыбалка 8

Рукопашный бой 7

Грязные бои 4

Маленькие лезвия 7

Топоры 1

Стрельба из лука 3

Артиллерия 2

Наблюдение 10

Анализ 8

Плотницкое дело 3

Первая Помощь 2

Отмычка 2

Приготовление пищи 2

Ловушки 10

Скрытность 6

Пение 2

Восхождение 11

Лидерство 2

Копья 1

Магия:

Магия воздуха

Магия воды

Магия океана

Достижения:

Спасательное 3

Плут

Привилегии:

Адаптация

Сердце в Море

Я также страдал от головных болей, болезненности, скованности и судорог, которые

сопровождали мои изменения. Они ушли бы через несколько минут, но, возможно, мне следовало бы разложить их немного больше ... я никогда раньше не тратил такие очки атрибутов. Не так уж много людей это знали.

Чтобы отвлечься, я сосредоточился на том, в чем действительно хотел разобраться: на своей профессии. Я обнаружил, что это напрямую связано с моим проклятым статусом. У меня было 337 500 XP, чтобы потратить, и я ожидал, что открою все основные способности моей профессии с этим.

Но я ошибся.

Самым первым навыком, перечисленным в моей профессии, было поднять корабль. Это было 200 000 XP. Кровь моих отцов! Что же это была за система прогрессии? У меня было так много, потому что я был низкоуровневым никем, которому посчастливилось уничтожить более дюжины высокоуровневых врагов, с цветовым XP в придачу! Но кто может позволить себе такую покупку? Большинству людей потребовались бы годы, чтобы отшлифовать столько опыта, и для одного навыка! Была ли здесь вторая стадия? Сколько это будет стоить? Чертовы звезды!

Закончив ругаться, я просмотрел описание навыков. Это позволило мне объявить корабль своим, превратив его в проклятый корабль. Ладно, это меня немного успокоило. У меня была редкая профессия с высокой начальной стоимостью. Я не был в том же положении, что и большинство людей в мире, я играл на мировой сцене. Я мог быть слугой Дэви Джонса, но он одарил меня силой стать его правой рукой. Что такое 200 000 XP по сравнению с этим?

Мысль о том, чтобы потратить столько, все еще причиняла боль, поэтому я просмотрел свои другие навыки. Будут ли они так же плохи?

Поднять экипаж было 50,000 XP, что больно, но не так сильно, как первый навык. Этот навык был легко идентифицирован как добавочный. Этот навык позволил мне привязать духи принятых людей к моей команде. Критерии не были похожи на то проклятие, которое наложил на меня Дэви Джонс, и это имело смысл, потому что если бы Джонс мог создать слуг, которые могли бы создать слуг, которые могли бы увековечить цикл, он был бы намного больше, чем легенда.

По правде говоря, он мог бы стать больше, чем сейчас, если бы захотел. Он не собирался совершать набеги в открытое море по какой-то определенной причине, я просто не знал, что это было.

Команда призыва была похожа на команду подъема, но вместо того, чтобы привязать ко мне приемлемых разумных духов, я временно создал магическую конструкцию. К их услугам было несколько предостережений - самое примечательное, что они не будут сражаться за меня.

Я решил не покупать ни одного из навыков экипажа, пока у меня не будет корабля, который нуждается в экипаже. Я должен был бы иметь очки на руках, чтобы купить тот или другой, когда я действительно получу корабль, но я предпочитал иметь резерв, чем иметь XP, связанный с чем-то, что я не мог отменить.

Было несколько других навыков с более разумными затратами XP в несколько тысяч для начального прироста - как зрение. Однако основные навыки по-прежнему оставались довольно расточительными. Скрыть истинную природу было пассивным навыком, который стоил 40 000 XP. Это волшебным образом изменило мой статистический лист, чтобы скрыть мой проклятый статус. Я все еще мог скрывать свою статистику нормально, но если бы люди видели меня

насквозь, то все равно был бы магический барьер, который скрывал бы самые важные детали. Они должны были бы обладать высоким навыком анализа, чтобы видеть его насквозь, хотя они могли бы заподозрить прежде, чем они доберутся до этого места.

Я сразу же купил этот навык. В тот момент, когда люди увидят мою истинную природу, они повесят меня на каждом объявлении о розыске в порту. Если бы они прижали меня где-нибудь, флоты окружили бы меня. Может быть, в данный момент это было преувеличением, но флоты уже накопили достаточно сил, чтобы встретиться с Джонсом лицом к лицу. (Так как это не сработало для них, не сделает ли это флоты более или менее вероятными, чтобы выследить меня раньше времени?)

Я обнаружил, что этот навык также скрывает мою океанскую магию. Люди могли видеть мою магию воздуха и воды, но не мой третий вид. Может быть, потому, что это была более глубокая магия? Или это было неразрывно связано с моим проклятием? Я никогда не слышал о нем раньше - не то чтобы я потратил много времени на изучение магии - так что, возможно, это было что-то, что можно было получить только от Дэви Джонса.

<http://tl.rulate.ru/book/38306/860422>