

Глава 21. Математика для шаманов

Отлично, все вопросы улажены, теперь можно начать жить как настоящий искатель приключений. Так, что интересно в этой брошюре? Лучше проверю заранее, прежде чем накосячить, как настоящий авантюрист.

Стандартное приветствие на первой странице, которое говорит, что быть авантюристом хоть и опасно, но прибыльно и почётно. Пропускаем.

Тут целая глава, на то, как влияет ранг авантюриста на стоимость вещей. Для ранга, который мне дала гильдия это 5% скидка на жилье, 10% скидка на оружие и доспехи и 15% на расходимые вещи, типо зелий, еды и свитков. Пропускаем.

Треть книги – это обязанности. И весь смысл этого в том, чтоб откликаться на экстренные вызовы, или получишь штраф, и выполнять хотя бы 3 квеста в год, или опять же штраф.

Так, маленький абзац, как повышать ранг в гильдии. Для этого надо показать, что хотя бы 1 характеристика достигла нужного уровня. Характеристики могут быть увеличены при помощи заклинаний, если его эффект будет длиться 12 часов за раз, или при возможности часто его использовать. Однако это не сработает для рангов F и выше. Надо, чтоб 3 характеристики из 4 превысили 1000, а так же иметь определённый урон в секунду/защиту/магическую силу, а так же иметь как минимум класс 4 уровня и выше.

Ага, а вот и сносочка, где говорится, что я могу рассчитать силу атаки, а так же скорость атаки, заплатив в гильдии, или используя стандартные формулы, которые есть в конце этого буклета.

После открытия этих формул, я понял одну вещь. Какого буя китайский телефон не перенёс меня в мир с культивацией, а отправил в мир японских новелл с циферками? Это вообще справедливо?

Хотя стоп. Возможно, тут есть культиваторы, просто я их не встретил, и “культивация” пошла по пути характеристик, но всё же, чёрт. Мне реально придётся всё это высчитывать? Твоюж медь!

А вот и те самые формулы для расчёта скрытых статистик:

Сила атаки: $(\text{Сила} + \text{атака оружия}) * X * K$

K - Коэффициент класса, коэфф. узнается при получении класса.

X- тип оружия, по весу

0.2- кулаки, кастеты

0.25- кинжалы и лёгкие мечи

0.33 – двуручные мечи, сабли

0.5 – топоры и прочее подобное оружие

1 – молоты и прочее сверхтяжёлое оружие

Если используется два одноручных орудия, то эффективность оружия в ведущей руке

рассчитывается по стандартной формуле, для второго оружия X уменьшается в 5 раз.

Особые навыки увеличения силы атаки применяются на конечный результат.

Скорость атаки “Количество ударов в секунду” :

$$K*(0.5+ловкость/100)/y$$

0.5 кулаки/кастеты

1.5 кинжалы/лёгкие мечи и пр.

2.5 тяжёлые мечи, двуручные мечи, сабли

3.5 топоры и другое “тяжелой оружие”

4.5 молоты и сверхтяжелое оружие

K - Коэффициент класса, коэфф. узнается при получении класса.

Формула используется, если хватает СИЛЫ использовать оружие

Особые навыки увеличения скорости атаки применяются на конечный результат.

Урон в секунду: (Скорость атаки)*(Сила атаки)

И это только атакующие характеристики, дальше хуже

Защита снаряжённой части(ЗСЧ) Z+ защита снаряжения. Подсчитывается для каждой части брони (Голова, плечи, руки, тело, ноги, обувь).

Для определения средней защиты требуется вычислить среднее арифметическое ЗСЧ всех вещей.

$$Z - K*(выносливость)/50 \quad (\text{минимальная защита каждой части тела})$$

K - Коэффициент класса, коэфф. узнается при получении класса.

Магическая атака: $U*(интеллект)*K$

U - коэффициент силы заклинания. Определяется заклинанием “проверка магии”. Большая часть коэффициентов известна, уточнить можно в гильдии.

$$\text{Магическая защита: } M + (P/10000)/(1+P/10000)*(K)$$

K - Коэффициент класса, коэфф. узнается при получении класса.

M - магическое сопротивление разных рас

Для людей 25%

Для остальных рас 10%

Для большинства монстров 0%

Для механизмов: 50%

Для элементарей 40% + 40% к основному элементу или -40% к элементу обратному основному.

Чёрт, да тут там много циферок, что мне кажется, я вернулся в школу. Ладно, не беда, можно купить подсчёт статов в гильдии. Хотя стоп, нельзя. Во первых у меня денег сейчас нет, во вторых гильдия узнает мою статистику, а в третьих я не уверен, увидят ли они статистику без понижения от способности “меломан”. И что выходит? А выходит то, что мне придётся самому это считать, правда, есть одно НО. Что за коэффициент класса? Смысла думать об этом мало, надо спросить на стойке.

«А извините, а что за коэффициент класса». Гильдия должна знать, что я “потерял память”, лишние вопросы, скорее всего, отпадут.

«Коефф. класса – это коэффициент изменяющий статистику, его можно узнать при смене класса, но поскольку вы потеряли память, думаю, вы его не помните. Скажите свой класс, и мы скажем вам его коэффициент, и во что он может быть улучшен. В этот раз это будет бесплатно». Оооо, ну раз халява, то надо пользоваться. Интересно, а тут есть класс жидоеврей? Хехе

«Моя профа называется “свистун с горы”». Говорю я это, как на лице девушки за стойкой появляется невероятно удивление. Не, ну не я же себе придумывал этот класс. Во всём виноват этот мир. Хнык.

«Этот класс не относится к стандартным, скорее всего это скрытый класс, и наша гильдия не знает его коэффициент и пути улучшения, для этого в гильдии есть оценщик, но его услуги очень дороги, потому-что он проводит полную проверку». Во попадос, и что мне делать? Искать бесплатного оценщика? Да не, бред какой-то.

«Ну вы так-же можете узнать коэффициенты сменив класс. Вам скажут старые и новые коеффы. Но есть вероятность, что ваш уникальный класс навсегда будет утрачен». Замечательно, скоро у меня будет новый класс, да и не сильно я переживаю из за “свистуна с горы”, это ведь слабенький, 1 уровневый класс. Так ведь?

«Обычно камень профессий используют, когда статистика подходит нескольким профессиям, для выбора определённой. Возможно, у вас нет доступных повышений. Но не переживайте, так-как вы жертва инцидента с нежитью, мы предоставим одну возможность бесплатно». Сказала вечно улыбающаяся девушка за стойкой регистрации и дала мне камень. Окей, как им пользоваться?

О, это оказалось очень просто, я всего лишь прикоснулся к камню, как у меня появилось меню, похожее на окно статуса. И в нём оказалось много профессий. Ну мне говорили, что это зависит от прошлой профы и статистики, но я всё равно обуел маляс. Их больше касаря. Доступных мне профессий больше, грёбаного, касаря. Что вообще за прикол? Пожалуй, выберу самую верхнюю, посмотреть.

Так, ага, называется она Анти-маг. Коеффы повышают сопротивление магии и скорость атаки. Так-же даёт способность сжигать ману врагам и быстро перемещаться на короткие расстояния. Хмм, звучит знакомо, где же я это слышал? Ладно, тыкну случайный класс, и это оказался...

Это рыцарь дракон, у которого повышена броня, увеличена скорость регенерации здоровья, а так же дана возможность использовать дыхание дракона. И это я где-то видел, но где? О, а вот

это что за класс? Даже не класс, а классы?

Да тут целая категория классов ниндзя. Есть и ниндзя мутанты, и подростки, герои. Так-же есть ниндзя-воры, ниндзя-убийцы. В общем обычные ниндзя, но я чуть не выпал, когда увидел производственные профессии. Производственные НИИДЗЯ профессии. Ниндзя-токарь, ниндзя-повар, фруктовый ниндзя, ниндзя-штукатур. Это шутка? Не, я пожалуй не буду их смотреть, вдруг выберу какую-то случайно. Так, что тут ещё есть?

Через 15 минут девушка за стойкой поторопила меня. Попросила решаться быстрее, но я даже четверти из доступных профессий не просмотрел. А из того, что я видел, самая лучшая это помощник главного героя. Какого чёрта я помощник? Мне ведь нужен главный герой, чтоб способности работали по максимуму. Не, не вариант.

Ещё через 5 минут мне сказали, что если я не могу определиться, то есть возможность, под названием "выбор свыше". Она выбирает самую подходящую профессию из всех. И да, я использовал её, ибо мне лень просматривать все классы.

барабанная дробь

(Вы сменили класс "свистун с горы", со всеми коэффициентами равными единице, на класс "шаман", но из-за вашего скептического отношения, класс насильно изменён на "лорд шаман". Теперь ваши коэффициенты для атаки, скорости атаки и сопротивления магии равны 1.3, при использовании духовного оружия, или реликвий эффект увеличивается до 1,5. Для защиты коэффициент равен 0,95. Два следующих повышения класса: король шаман, император шаман.)

Ого, то есть мой старый класс был дефолтным, а сейчас я стал сильнее. Хотя что-то со мной произошло хорошего сегодня.

дзинь

Получены способности: видение духов, общение с духом, контракт с духом, единение с духом, контроль над духовной энергией.

Создана новая статистика: духовная энергия(фарьёку).

Заклучите контракт с духом, чтоб использовать все способности класса.

Прикольно, надо бы побыстрее найти хорошего духа

<http://tl.rulate.ru/book/4151/171527>