

Расы

Демоническая (Marvel)

Вы получаете прирост характеристик силы, ловкости и выносливости в размере 200 единиц. Ваш кусок пустого измерения становится личным доменом со всеми вытекающими из этого преимуществами и недостатками. Ваш магический резерв увеличивается в десять раз и качество энергии становится немного лучше. Вам становятся доступны наиболее тёмные и запрещённые заклятия чёрной магии, а их негативные эффекты будут сильно ослаблены. Сильнейшие же заклятия «светлой» части божественного пантеона этого мира станут для вас недоступны. Вы получите такие навыки как «демоническая аура», «демоническая мана», «владелец домена», «контроль тьмы», «поглощение душ», «энерго тело». Для больше повышения резерва и плотности внутренней энергии нужно повысить ранг класса. Так же следующие ранги несут за собой и другие улучшения. Для поднятия ранга нужны души/энергия живых созданий/чистая манна. Срок жизни бесконечен.

Демоническая (DxD)

Вы получаете прирост характеристик силы, ловкости и выносливости в размере 200 единиц. После обращения в течении следующего года творимые вами заклятия стихийного плана определяют вашу предрасположенность и вам будет выдано более специализированное направление. В выданном стихийном плане вашим максимумом до повышения ранга будет слабая магия среднего круга. Ночью вы будете становиться в два раза сильнее, а днём в полтора раза слабее. Ваш резерв будет усилен в пять раз с возможностью дальнейшего более быстрого набора размера при качественном уровне нагрузок. Ваше энергия же полностью перейдёт в демоническую и станет оставлять характерный след после использования. Вы получите такие навыки как «демоническая аура», «демоническая мана», «???????? предрасположенность», «поглощение душ», «уязвимость к свету», «демонический полиглот», «чистота демонической родословной». Развитие этого класса идёт без остановок вплоть до третьего ранга. После для улучшения класса понадобятся души/энергия живых созданий/чистая манна. Срок жизни 10000+

Демоническая (DMC)

Вы получаете прирост характеристик силы, ловкости и выносливости в размере 350 единиц. Этот вариант демонов более слабо развит в магии из-за чего ваш резерв будет увеличен всего в шесть раз без возможности увеличения тренировками. Единственное на что могут повлиять тренировки это на плотность демонической энергии в теле. На более поздних рангах этот класс получает две формы высвобождения истинной сути демона выраженной через оружие души.

Вы получите такие навыки как «демоническая аура», «демоническая манна», «поглощение душ», «телекинез», «демоническая регенерация», «частичное сопротивление физическому урону», «сила демонической крови». Повышение класса происходят за счёт поглощения душ/энергии живых существ/чистой манны. Срок жизни 10000+

Асс

Вы становитесь чистокровным ассгардцем. Ваша сила получает прибавку в 300 единиц с возможностью роста при тренировках. Выносливость вырастет на 1000 единиц и так же будет иметь возможность роста. Ловкость редко, когда становилась визитной карточкой ассов, но и у них были такие войны. Ваша ловкость получит прибавку в 200 единиц, но ничего не мешает вам натренировать своё тело до более значимых высот. После становления ассом вы автоматически выучите их язык. Ваша регенерация выйдет на новый уровень и теперь даже потеряв большую часть внутренних органов при правильном забинтовывании и первой помощи вы спокойно сможете восстановиться. В магическом плане ассы так же не были обделены, но в их обществе этот дар считается занятием для женщин и гордые войны Асгарда никогда им не занимались. Ваш резерв увеличится в пять раз и качество внутренних запасов манны скакнёт на пару порядков. Срок жизни ассов во много раз превосходит землян из-за чего в их обществе людей называют смертными. Ведь, что для существ живущих по 7000-8000 лет сотня человеческих зим.

Классы

Истинный альфа

Вы получаете прирост характеристик силы, ловкости и выносливости в размере 500 единиц. Этот класс доводит ваши силы истинного альфы почти до максимума без долгих лет тренировок, битв и рисков. Ваша регенерация будет поднята до 70 уровня, устрашение до 85, стиль животного до 90, воля альфы до 95, вой до 65, метаморфизм до 70 и связь стаи окрепнет до 50 уровня. Вы научитесь смотреть глазами своих бэт, а наиболее талантливые члены стаи смогут отдавать вам свои тела под непосредственный контроль. Ваши чувства станут ещё острее, и вы сможете без проблем найти любого члена своего вида. Любая другая не истинная альфа будет подавлена при вашем присутствии и потеряет треть своих сил, а в случае противостояния их боевой потенциал будет урезан в половину. Обычные же беты при освобождении вашей ауры полностью впадут в оцепенение и при продолжительном контакте с вашей аурой или станут частью стаи или потеряют волю к жизни. Вы становитесь альфа хищником, и большая часть зверей будет это ощущать из-за чего они всегда будут чувствовать к вам благоверный страх. Этот класс имеет всего два ранга и на второй можно перейти лишь набравшись достаточного опыта и познав всю суть своих сил или омыв свои когти в крови сотни других высших хищников. Срок жизни 1000 лет с возможностью продления на втором ранге.

Дух мщения

Духи мщения были созданы, чтобы карать грешников. Выбрав этот класс, вы получите вторую форму, в которой ваше тело становится полностью неуязвимо к обычному физическому урону. Вы начинаете чувствовать грязные души дело рук которых давно требуют отправить их в ад. Вы получаете карающий взор. Во время пребывания в облике духа мщения вы становитесь во много раз сильнее. Каждая из основных характеристик получает по 1000 во время охоты за грешником. Сам дух мщения не имеет срока жизни и сливаясь с человеком позволяет ему стать бессмертным на время пребывания в нём такого духа. В вашем же случае разделения нового класса и души будет невозможно из-за чего бессмертие станет носить постоянный

характер. Переход на новую ступень развития происходит за счёт отправки грешников в ад или уничтожение сильных демонов.

Высший маг

Ваш резерв увеличивается в десять раз, и вы становитесь намного более чувствительным к окружающей вас мане. Все магические начинания у этого класса изучаются с удвоенной скоростью. Ваша душа становится более прочной. Возраст высших магов разнится от выбранных ими направления, но любой из них может прожить минимум три сотни лет.

Хрономансер

Ваши таланты уже позволили коснуться крохи того могущества, которое вам может позволить власть над временем. Этот класс разовьёт этот дар и откроет перед вами путь. Станете ли вы одним из мощнейших существ в этом мире или сгинете в попытках постичь суть одного из сильнейших фрагментов вселенной всё зависит от вас. Знайте лишь, что этот путь потребует от вас множество времени, но покорив эту силу вы получите себе всё время мира.

Повелитель проклятий

Вы уже сталкивались с двумя крайне опасными проклятиями сверхъестественного мира и смогли полностью подчинить себе одно из них и уничтожить в себе второе. Теперь же вы сможете перебороть почти любое проклятие и взять из него только лучшие для вас части. Ваша судьба станет связана с охотой на проклятых существ, ведь чем сильнее проклятие, тем больше сил получите и вы. Ваша интуиция повысится на 100 и вы будете ощущать проклятых созданий на расстоянии не больше сотни метров, но этот навык может быть улучшен.

Подклассы

Сила есть ума не надо

Ваши физические характеристики будут повышены в два раза, а ваши интуиция вместе с интеллектом будут уменьшены в пять раз.

Юный махинатор.

Вы получаете навыки «кукловод», «слабый эмпат», «деловая чуйка».

Один в поле не воин.

Так говорят люди, но эти люди похоже не сталкивались с мутантами.

??

Изобретатель

40% понять технологии более высокого уровня

60% что созданный прототип будет работать

Вы получите навык «Золотые руки»

Хакер

50% шанс взломать сложный файрволл

70% увеличение скорости печати

Вы получите навык «Чтец кода»

Биолог-экспериментатор

30% шанс что ваш эксперимент окажется удачным

40% шанс что будущий исследовательский образец вырубится с первого удара нанесённого со спины

«мастер связывания» — правильно зафиксированный пациент в анестезии не нуждается

Шпион

30% шанс остаться незамеченным в ситуации, когда вас должны обнаружить

70% шанс остаться незамеченным при нахождении в тени

Маг

Увеличение резерва в два раза

30% ускорение обучение магии

10% ускорение построения заклятий

Рунный мастер

40% шанс понять примитивное назначение любой руны

30% увеличение скорость построения рун

5% шанс, что вместо взрыва сломанная руна произведёт положительный эффект

Герой

Вы получаете ауру добряка, которая благоприятно влияет на отношение к вам положительных душ. Запачканные же тьмой души будут чувствовать к вам подсознательную неприязнь. Во время попытки спасения людей ваши характеристики будут увеличены в два раза. Мир в котором вы находитесь накладывает некоторые ограничения на героев и став таковым вам будет запрещено отнимать жизнь своих врагов. Так же при спасении противоположного пола у вас появится 25% шанс перескочить многие стадии отношений сразу к влюблённости. И самое главное вы теряете возможность печь печеньки.

Злодей

Вы получаете ауру плохиша, которая благоприятно влияет на тёмные дела, проворачиваемые с другими тёмными личностями. Добрые люди станут чувствовать к вам подсознательное недоверие и опаску. Во время сражения с героями ваши характеристики будут увеличены в два раза. Мультивселенная накладывает на этот подкласс некоторые концептуальные ограничения. При захвате героев вы с 55% шансом начнёте рассказывать им все свои планы и признаваться во всех грехах, совершённых за свою жизнь. Но взгляните на это с другой стороны вы всё ещё можете печь печеньки.

Тёмный властелин

Вы становитесь предводителем многих сильных личностей. Ваши навыки оратора намного легче перетягивают на свою сторону нейтральных личностей. Для прививания своего мнения борцом добра вам придётся потратить намного больше времени, но и это остаётся возможным. Ваши кондитерские изделия имеют 70% шанс после принятия жертвой зародить в ней ростки перехода на вашу сторону. При продолжительном принятии жертва с 90% шансом перейдёт на вашу сторону. Так же при ношении на себе особой экипировки тёмного властелина ваша выносливость увеличивается в десять раз, и ваша аура приобретает нотки чистой инстинктивной угрозы для разумных.

Полиглот

Вы можете понимать все языки в мультивселенной и свободно разговаривать на них.

Последователь неназываемого

?? НЕ НАДО!

Куча вылезший окошек сразу же перекрыли мне весь обзор и я даже на пару секунд растерялся. Когда я пришёл в себя и стал вчитываться в гору текста, то у меня чуть не потекла слюна всё было таким вкусным и желанным, хотя некоторые из пунктов всё же вызывали вопросы. Например, почему мне так активно предлагается демонический класс в размере аж трёх штук? Вроде я никаких девственниц в жертву не приносил и вообще с тёмной магией замечен не был. Но это пока можно отбросить на второй план, сейчас надо сделать выбор, ведь как я вижу пока я не определюсь окошки не исчезнут.

Из демонических рас первая мне уже не особо нужна так как я сам почти закончил первичное формирование домена и уже через год он сможет принять в себя материальные вещи и даже живых существ. Возможность же потери доступа к самым светлым заклятиям меня хоть и огорчает, но не сильно. Плюсы же к тьме, конечно вкусны, но по сравнению с другими он не котируется. Вторая раса более интересна и все плюшки включая стихийную предрасположенность так и манят, но все её плюсы уничтожаются двумя особенностями этой вариации демонической расы. Первое это слабость при контакте с солнечным светом, а второе демонический след от использования моих сил. Я как-то не особо хочу объяснять Древней почему от меня несёт демоном и как это так вышло. Тем более она может меня даже просто не слушать и сразу выпнуть с этой планеты или плана реальности. Последняя же раса как мага меня чуть-чуть огорчает, но вспоминая какие пируэты и силы демонстрировали демоны того мира я больше всего склоняюсь именно к ней.

Раса же ассов хоть и даёт существенный плюс к выживаемости, почти не имеет пути развития в отличии от других вариантов. Скорее всего после обычного асса идёт носитель королевской крови и это хоть и довольно сильный вариант, но конечный для этого народа. Поэтому она тоже в пролёте.

Из классов выбор был не так сложен. Два класса вообще были мне особо не понятны и хоть постижение тайн времени и сбор проклятий в принципе звучит интересно, но их плюсы в ближайшие лет 5-10 для меня слишком туманны чтобы сделать выбор в их пользу. Истинный альфа же крайне полезен в короткой перспективе, но для перехода на второй ранг нужно слишком много времени на познание себя или поиск этих суперхищников. Высшего мага я даже и не рассматривал, слишком мало бонусов он выдавал в самом начале и для последующей эволюции ему скорее всего потребуется сконцентрированные действия игрока лишь в одной из магических областей, а я пока беру отовсюду понемногу. И как не удивительно я решил выбрать дух мщения с его формой полной неуязвимости и плюсами во время охоты за грешниками. Сама охота меня немного смущает так как по прошлой жизни я помню, что произвольную трансформацию у такого духа может вызвать лишь полнейшая мразь или тёмная тварь и мне бы не хотелось, встречая друзей отца начать самовозгораться. Но это вроде как у некоторых носителей удавалось взять под контроль. Та же охота на демонов для следующей стадии класса вообще идеально вписывается в мои планы я ведь уже успел подписать на зачистку вторженцев у Древней.

С подклассами я не стал долго мудрить и оценив все, спокойно выбрал рунного мастера. Другие, конечно, тоже были интересны, но сейчас почти вся моя магия полностью основана на рунных цепочках и даже то, что прилетело ко мне из Асгарда тоже не особо отходит от рунной основы.

После выбора меня сразу начала переполнять сила и я ради интереса попытался использовать трансформацию в духа мщения. Ну что я могу сказать вы когда-нибудь видели охувшего йорка нет? А вот я видел. Кроха всю мою трансформацию следил за мной такими глазами на выкате, что я аж сам немного прихерел. Пока я находился в таком состоянии он полностью отказывался даже попытаться подойти ко мне и на все мои попытки к нему прикоснуться развивал околосветовую скорость оказываясь в другой части квартиры. Сама трансформация не продержалась на мне и десяти минут, после её спада я почувствовал небольшую усталость и на новые попытки снова обратиться ничего не происходило. Принцип работы трансформации я пока не понял возможно на время влияет наличие грешника или что-то другое. После возвращения моего облика Кроха аккуратно подошёл ко мне и потыкал в меня лапкой убедившись в моём возвращении в норму дал себя поймать и затискать.

Теперь, когда с кучей текста я разобрался думаю можно оценить мой новый статус и открыть полученный подарки за два задания.

<http://tl.rulate.ru/book/43512/1415473>