

«Я правильно прочитал?»

[Ваш класс - "Паладин"]

«Паладин? Как?

И что это за хрень про желание искоренить зло? У меня вообще не было мыслей об этом. А очищенная армия? Что это такое? Хотя это и армия, но "армия теней" звучит намного лучше.

Но почему паладин? Это потому, что я использую меч и иногда щит? Но я не использую никакого исцеления или магии. Это из-за благословения Миаха?»

Система же не должна давать мне класс в соответствии с моим стилем боя, она должна вести меня к определенной конкретной цели...

«Теневой монарх.»

Если судить по манге, система была сделана исключительно для Теневого монарха, а начальным классом должен быть некромант, но точно не паладин.»

Ничего не понимаю. Это другая система? Если так, то кто же её создал? Архитектор? Может быть, это какая-то демоверсия, прежде чем создать версию с теневым монархом? Нет, испытание не объясняет мой неизвестный навык.

Может быть, Архитектор создал несколько систем? Или эта всего лишь копия, созданная кем-то другим по какой-то другой причине?

Тогда что же в моем неизвестном навыке? Если это не теневой монарх, то что? Вот дерьмо...

\*Гудок\*

[Принять класс "Паладин"?]

«А меня есть другой выбор? Принять.»

[Вы приняли свой класс

В зависимости от заработанных очков достижений вы можете перейти в более высокий класс.

Сейчас будут подсчитаны баллы.

Вычисление...]

[Вы не воспользовались камнем возвращения

Были начислены дополнительные баллы]

[Ваше текущее здоровье выше 50%.

Были начислены дополнительные баллы]

[Вы победил всех врагов.

Были начислены дополнительные баллы]

[Ваше время – 00:42:16]

Были начислены дополнительные баллы]

[Общее количество очков достижений превысило допустимые значения.

Вам будет предоставлена особая награда]

[Вы получили титул "Превосходящий предшественников"]

[Вы поднялись от класса "Паладин" до "Повелитель".

Вы овладели специфическими для класса навыками.

Вы получили 10 очков характеристик]

«Повелитель? Это ... неожиданно.»

Все, что я знаю о них, это то, что они должны быть такими же могущественными, как и монархи, но я ничего не знаю об их способностях.

«Радоваться мне или нет?»

Я посмотрел на своё окно персонажа.

[Имя: Рик Старк

Благословение Миаха (Уровень: 1)

Уровень: 51

Класс: Повелитель

Подчинённые: Нет (0/5)

Титул: Повелитель зверей

Превосходящий предшественников

НР: 32,836 / 34,170

МР: 2,937/3,315

Усталость: 37

Характеристики:

Сила 115

Выносливость 67

Ловкость 115

Интеллект 65

Восприятие 67

Уменьшение урона: 48%

Навыки:

- Пассивные навыки: неизвестно (уровень: максимальный), Продвинутая техника меча (Уровень: 2)

- Активные навыки: Быстрый удар (Уровень: 2), Вихрь (Уровень: 1), Рука правителя (Уровень: 1), Скрытность (Уровень: 1)

- Классовые навыки: Магия света (Уровень: 1), Очищение (Уровень: 1)

Экипировка: Древний шлем 'S'(15%, +20 сила, + 20 ловкость)

Плащ Коффака 'A' (10%)

Древний нагрудник 'B' (10%)

Поножи повелителя орков 'C' (7%)

Древние сапоги 'B' (3%)

Древние перчатки 'B' (3%)

Древнее кольцо мага 'B' (+5 интеллект)

Золото: 2,468,270]

---

[Превосходящий предшественников

Этот титул присваивается тем, кто превосходит своих предшественников.

Ваши характеристики увеличивается пропорционально отсутствующему здоровью.

1% к увеличению характеристик за каждый потерянный 1% HP]

[Очищение (Уровень: 1)

Специфический для класса навык.

Стоимость Маны: 2500

Очистите магический кристалл и завербуйте существо в свою армию.

Вероятность успеха зависит от способностей объекта и его статуса.

Максимальное количество подчинённых: 0/5

Вы вводите свою ману в сердце цели.]

[Магия света (Уровень: 1)

Специфический для класса навык.

Стоимость Маны: ?

Концентрируя выход своей маны, вы можете использовать мощную магию света.

Вы можете изменить силу, форму и размер света.

Сила и эффективность вашей магии зависят от количества используемой маны.]

«Хм...»

Очищение работает только на магических кристаллах. Интересно, могу ли я подчинить кого-либо используя кристаллы уже мертвых монстров?

Я достаю кристалл, который получил от монстров по пути сюда.

- «Очищение! Очистись!»

Безрезультатно, монстр должен быть живым, чтобы навык сработал.

Очищение требует огромного количества маны, а предел только пять монстров. Придётся много вкладывать в интеллект, чтобы увеличить как запасы маны, так и лимит солдат.

В целом, такая армия выглядит как исправленная версия армии теней.

Что касается светлой магии, то она увеличивает мой боевой потенциал. Возможно, смогу использовать для дальнобойных атак, а благодаря новому титулу смогу сражаться в стиле берсерка, а в нужный момент пользоваться благословением Миаха.

\*Гудок\*

[Классовый квест завершен.

Сейчас будет создан выход]

Передо мной появляются ворота.

Я бросаю последний взгляд на опустошенный зал и вхожу в них. Через мгновение я уже был в комнате в западной части 5-го этажа.

Следующие несколько часов я провожу в этой комнате, пробуя свои новые навыки. Очищение немного похож на извлечение тени.

Сталкиваясь с монстром, сообщение появляется над его головой.

[Очищение может быть использовано на этой цели]

Мне достаточно приложить руку на грудь цели, рядом с магическим кристаллом и сказать про себя "Очищение". В этот же кристалл внутри монстра ярко засветился белым светом, после чего он становится моим подчинённым.

[Очищение удалось

Ваша мана была поглощена магическим кристаллом цели.

Цель была успешно подчинена]

[Гоблин (Уровень 1)]

Когда очищенный солдат получает травму, он самовосстанавливается, потребляя мою ману, а когда она кончается, солдат погибает безвозвратно.

[У вас кончилась мана. Очищенные солдаты не могут регенерировать.

Гоблин (Уровень 1) был убит.]

Настоящая проблема здесь в том, что мои солдаты считаются миньонами, а не призывными существами, тем самым я не могу их сохранять.

Если оставить их здесь, в подземелье, то другие монстры и искатели приключений нападут на них, а мана у меня не бесконечна.

К тому же это насторожит гильдию, поскольку неумирающие монстры вызовут панику. А если выяснится, что причина во мне, то это создаст мне ненужные проблемы.

Другой вариант – взять их с собой на поверхность, но для этого мне нужно получить разрешение от гильдии. Также есть тайный вход в подземелье, но я не знаю, где он находится, и даже если бы и знал, то не хотел иметь ничего общего с теми, кто использует его.

Придётся официально подавать заявление на разрешение воспитывать монстров, но сомневаюсь, что разрешат.

«В любом случае, решу эти проблемы завтра. Этого хватит на сегодня.»

Что касается магии света, то я еще не раскрыл весь её потенциал, потому что она потребляет слишком много маны. Я пытался копировать разные навыки, которые видел в фильмах и аниме, но ничего не получалось. Моя мана всегда заканчивалась прежде, чем я мог достичь желаемого эффекта.

Пока что у меня получилось пару приёмов:

- Освещение – небольшое количество маны, которое освещает область, привлекает монстров и может на мгновение ослепить их, если использовать вблизи.

- Луч света – я концентрирую ману на указательном пальце, а затем стреляю ею на высокой скорости. Требуется не менее 800 МП, но если использовать больше маны, то можно пробить твердые доспехи).

- Усиление светом – добавляю магию света в свой меч, чтобы увеличить его силу атаки, или в свой щит, чтобы увеличить его прочность.

Что же в итоге я получил за сегодня – новый класс и навыки, которые неплохо сочетаются, и изодранные в клочья доспехи, из-за цепей Шатраса. Похоже, придётся покупать новые в магазине системы.

«Пора возвращаться, а то уже довольно поздно.»

<http://tl.rulate.ru/book/45482/1339352>