Виластромоз улыбнулся, обдумывая возможность отправиться в небольшую экспедицию. Он не был в Империи Альтмар уже... ну, с тех пор, как уединился в своем царстве, так что было бы интересно отправить туда аватара, чтобы проверить, что там происходит. Он ни за что не отправился бы туда лично в своем настоящем теле, поскольку, откровенно говоря, это был бы ненужный риск. Даже он не относился легкомысленно к, возможно, самой могущественной империи во Вселенной.

Империя Альтмар поднялась к власти в начале Второй Эпохи. Хотя Виластромоз не был уверен в этом, велика вероятность того, что глава империи был одним из первых нескольких богов, пришедших к власти после 12 Изначальных из первой вселенной. По крайней мере, он родился в первой вселенной и впоследствии приложил все усилия, чтобы стереть подробности о точном времени обретения им божественности.

Империей Альтмар управлял совет, который делал все, но по-настоящему главным был лидер совета. Известный как Автарх, он и совет правили железной рукой, и благодаря его руководству они создали одну из единственных в Мультивселенной организаций, управляемых расой. Хотя в их рядах и были "гости" из других рас, все до единого члены совета были эльфийскими богами.

"Сделать такие естественные подземелья... Интересно, как они это провернули", - размышлял вслух Малефическая Гадюка. Он никогда особо не увлекался подземельями. Это всегда было больше сферой компетенции Бога Червей. Конечно, бог Червей был занят своим тезкой Невермором, чтобы заботиться о создании искусственных и одновременно естественных подземелий.

Все еще не зная, стоит ли сейчас проверять Империю Альтмар, он вместо этого осмотрел Орден и увидел, что подготовка идет полным ходом. Джейк шутил, что после университета ему больше не придется сдавать экзамены. Ему повезло, что Вилли не собирался заставлять его сдавать экзамены.

Жаль только, что ему не удастся избежать обучения в целом. Академия Ордена все еще готовилась к следующему набору. Уведомления были разосланы не только во фракции, связанные с Орденом, но и в некоторые другие организации. Сегодня он решил отправить уведомление и в Империю Альтмар. Это было уведомление о том, чтобы они отправили своего талантливого молодого алхимика учиться в то место, которое когда-то было известно как величайшая академия алхимии ядов во всей Вселенной.

Приехать, поучиться и убедиться, что она по-прежнему лучшая.

Джейк появился на металлическом диске, который вел в Нижние Владения. Хотя в целом настроение у него было отличное, он все же вздохнул, глядя вниз на платформу. Ему было немного жаль, что он не смог увести с собой пещерного тролля и двух его детей.

"Прости, дружище", - пробормотал он, выпрыгивая из дыры и поднимаясь к тому, что когда-то было биодомом. Он увидел, что сейчас там росло довольно много растений, и если их не трогать, то это место наверняка снова превратится в биодом. Пока что он просто позволит этому месту расти естественным образом в надежде, что там появится что-то ценное, поэтому он отправился обратно в домик.

По пути он проверил свой статус и увидел, что два его титула, связанных с подземельями, были обновлены.

[Подземельщик VI] - успешное прохождение подземелья, соответствующего вашему уровню. +8 ко всем характеристикам.

[Первопроходец подземелий VI] - первым очистить подземелье, соответствующее вашему уровню. +24 ко всем характеристикам.

Базовый Подземельщик увеличивал все статы на 3, а второй - на 9. Итого 12 ко всем статам в сумме. Оба бонуса утроились, как Джейк и ожидал. Джейк задумался, насколько высокий титул считается для D-ранга... ну, он догадался, что до 10. Оставалось надеяться, что он сможет найти еще четыре подходящих подземелья, оставаясь в D-ранге. Скрестим пальцы.

Вернувшись, он увидел на своей двери небольшую магическую записку, в которой говорилось, что Миранда была у него и когда она вернется. В ней также сообщалось, что она покинула город на некоторое время, чтобы самостоятельно продвинуться на D-ранг, и чтобы он не волновался, поскольку членам команды Нила нужны их профессии только для их собственного совершенного развития, а сами они остаются в городе, чтобы повышать уровень.

Кроме того, Нил развился до D-ранга, пока Джейка не было, эволюционировал и отправился прямиком в Форт, чтобы попытаться улучшить там круг телепортации. Это напомнило Джейку, что он должен снова навестить Арнольда. Но не сейчас.

Сейчас... сейчас было время математики и распределения характеристик.

Первым делом он снял вещи, которые ему предстояло заменить. Его дерьмовый плащ был заменен на, надеемся, не дерьмовый плащ-невидимку. По крайней мере, так он думал, судя по описанию. Статистика от этого не изменилась, как, впрочем, и не увеличилась. Он начал думать, что плащи вообще не дают статистики.

Следующими были штаны. Джейк снял свои старые барсучьи штаны, потеряв 25 выносливости и 25 ловкости, а также абсолютно необходимую технику барсучьего прыжка. Он не знал, что будет делать без критически важной способности прыгать выше, наполняя ноги энергией - техники, которую он совершенно не умел выполнять без этого навыка уже давным-давно.

Надев новые штаны, он закрепил их на себе и почувствовал, как приток энергии хлынул в его тело, словно теплый поток. Это был внезапный всплеск 200 дополнительных статов, отчего он мгновенно почувствовал себя превосходно. Он также получил базовое представление о том, что представляет собой способность Прилив Жизни.

Это действительно было похоже на дополнительное зелье здоровья, но оно не контролировалось и не поддерживалось системой. Вместо этого способность просто наполняла тело маной сродства к жизни, и Джейку приходилось самому направлять ее, чтобы исцелить свое тело. Между тем, зелье здоровья делало все за вас, и хотя вы могли в некоторой степени контролировать жизненную энергию, если вы этого не делали, оно просто автоматически определяло приоритеты, которые считало наиболее важными.

Если он не направит ману, связанную с жизнью, из способности Прилива Жизни, она может превратиться в большую опухоль или вообще быть напрасной. Поэтому с ней нужно было быть осторожным.

Ауру Нижних Владений он не мог проверить, но, по крайней мере, он не увидел, как мох начал расти внутри или вокруг его ложа после того, как он их надел. Правда, ему показалось, что трава снаружи выглядит немного... счастливее? Чутье Малефической Гадюки также давало ему знать, что местность вокруг него лучше подходит для выращивания.

Как ни странно, от Джейка не исходило никакой энергии. Скорее, его присутствие стимулировало растения. Похоже, у растений не было врожденного сродства, и Джейк даже надеялся, что это подействует на такие вещи, как грибы, предрасположенные к смерти.

Носить их было даже приятно. Штаны были очень прочными и приятными на ощупь, но при этом нисколько не стесняли движений.

В новых удобных штанах Джейк подошел к самому главному - перстню.

Он начал с того, что выбрал, какое кольцо выбросить. Первое давало +30 силы, +20 восприятия и +20 ловкости, а второе кольцо давало +50 интеллекта, +50 мудрости и +35 силы воли. Хотя первое кольцо, скорее всего, было ему нужнее, конкуренции просто не было. Одно давало 70 общих статов, а второе - 135.

Джейк положил первое кольцо в инвентарь и взял Альтмарский N-персетнь. Он привязал его к себе и тут же осознал возможность перераспределить все статы. На мгновение ему пришлось сдержать себя, чтобы просто не вложить их все в восприятие. Это было безумно заманчиво, но он заставил себя быть немного умнее.

Когда речь заходила о правилах, связанных с экипировкой, нужно было помнить о двух вещах:

Первое - это максимально возможный прирост характеристик от предметов, который составлял 20% на одну характеристику, и то, что от предметов можно было получить в общей сложности только 15% дополнительных характеристик. Это было жесткое ограничение, насколько Джейк знал, и обойти его было невозможно. Также нужно было помнить, что эти характеристики от предметов не имеют процентного усиления. Точнее, они получали, поскольку количество возможных характеристик предметов увеличивалось за счет усилителей. Таким образом, по сути, не было двойной выгоды.

Проще говоря, только что полученные Джейком ножные щитки дали ему 150 живучести. Он не получил больше только потому, что у него были титулы, дающие ему процентный усилитель.

Джейк немного поиграл с меню статуса и обратился к пункту о предметах. Он открыл его и взглянул, размышляя, куда можно распределить характеристики.

Характеристика	Значение	Максимальное Значение
Сила:	0	324
Ловкость:	90	524
Выносливость:	85	385
Живучесть:	225	416
Стойкость:	50	292
Мудрость:	75	488
Интеллект:	85	302
Восприятие:	0	981
Сила Воли:	35	392
Итог:	645	3155

Как видно, ему было куда расти по всем показателям. В некоторых больше, чем в других. Ему показалось совершенно ужасным, что после снятия кольца он не получил ни одного очка восприятия от своего снаряжения. Снятие кольца также означало, что он вообще не получал никаких статов к силе.

Итак... он мог вложить 981 стат из Альтмарсского Перстня в восприятие. Черт возьми, через пару уровней лимит будет равен тысяче, так что он мог бы полностью перекинуть их туда. Однако его логическая сторона остановила его. Что-то раздражающее остановило его. Математика.

Потому что, чтобы действительно понять, куда разумнее всего поместить очки, нужно было посмотреть на процентное усиление. Это был второй важный фактор, который Джейк должен был принять во внимание. Для этого ему пришлось обратиться к расширенной странице статистики:

Характеристика	Базовая Стат.	Усилитель	Фин. Значение	Минус Снаряж.Сила:
	1.118	45.00%	1.621	1.621
Ловкость:	1.810	45.00%	2.714	2.624
Выносливость:	1.329	45.00%	2.012	1.927
Живучесть:	1.261	65.00%	2.305	2.080
Стойкость:	1.008	45.00%	1.511	1.461
Мудрость:	1.576	55.00%	2.517	2.442
Интеллект:	1.298	55.00%	2.096	2.011
Восприятие:	2.975	65.00%	4.908	4.908
Сила Воли:	1.265	55.00%	1.995	1.960
Итог:	13.640	54.21%	21.679	21.034

У Джейка были очень большие процентные усиления. Всего 54,21% дополнительных статов, но, конечно, они не были одинаково усиленными для всех характеристик. Восприятие было главным статом, как и живучесть, с 65% усиления для каждого. Это означает, что с точки зрения логики и математики эти статы хуже всего увеличиваются с помощью предметов.

Причиной этого было то, что предметы не давали дополнительного усиления от увеличивающих коэффициентов. Поэтому Джейку лучше было повышать эти два показателя с помощью природных сокровищ или свободных очков, так как так он получал более высокий чистый итог. Конечно, с учетом того, как действуют ограничения, он был вынужден получать очки в любом случае, а так как он не мог выбирать снаряжение, у него уже было много снаряжения, дающего живучесть. К слову, благодаря новым штанам этот показатель увеличился у него больше всего.

Теперь его четырьмя наименее повышенными статами - и, следовательно, технически лучшими для приобретения снаряжения, так как он не должен тратить на них свободные очки - были ловкость, сила, выносливость и стойкость. Все они были усилены на 45%. Естественно, это означало, что Джейк не совсем правильно минимизировал время, поедая бананы, но тут в дело

вступал еще один очень важный фактор всей этой математической головоломки.

Джейку было глубоко наплевать на процесс минимизации.

Если бы ему это было нужно, он бы просто позвонил Вилли и спросил его или даже попросил бы своего божественного друга нанять для него консультанта по вопросам распределения характеристик или что-то в этом роде, чтобы найти абсолютно оптимальное распределение. Честно говоря, это казалось скучным способом жить, и Джейк предпочел бы просто делать все по-своему. Это не означало, что он полностью игнорировал бы минимизацию и математическую логику. Просто они не должны были быть основными причинами принятия решений.

Но в этот раз он решил сыграть по-умному. Джейк понимал, что в данный момент некоторые статистические данные нужны ему больше, чем другие. Он не хотел бы вкладывать бесплатные очки в некоторые показатели, так почему бы не подкрепить некоторые из своих недостатков снаряжением? В конце концов, он мог увеличить один показатель на 20%.

Во-первых: силу. Джейк не уделял ей должного внимания, и это был самый низкий показатель, помимо стойкости. Учитывая то, сколько времени он проводил в ближнем бою, а также то, насколько это поможет ему в стрельбе из лука, сила нуждалась в хорошем усилении.

Джейк мог получить от снаряжения еще 324 единицы... так что 300 силы от кольца показались ему хорошей идеей. Это будет почти 20-процентное увеличение показателя, что должно быть очень много.

Во-вторых, это ловкость. Джейк уже ел бананы и вложил в нее несколько свободных очков. Довольно много свободных очков, на самом деле. Всего 367. Это было немного расточительно, так как он предпочитал просто бросать все в восприятие.

В любом случае, ловкость была хорошим выбором. Там можно было набрать еще около 400, но он решил остановиться на кольце, которое давало 300. Он хотел иметь свободное место для других предметов снаряжения, чтобы увеличить этот показатель. К тому же... он все еще планировал есть бананы.

Таким образом, было запроектировано 600 единиц характеристик - осталось 400. (300 в силу, 300 в ловкость)

Теперь, исходя из логики, следующими должны быть стойкость или выносливость. Стойкость... Джейк сразу же отбросил этот вариант. Хотя всегда приятно быть жестче, Джейк, в общем, предпочитал не получать ударов. Он знал, что для лучника он и так достаточно крепок, и что он способен принимать удары, когда это необходимо.

Оставалась выносливость. Хотя Джейк и понимал, что ее можно увеличить, он заметил, что расход энергии не так уж велик. Во многом это объяснялось тем, что большинство его умений

также расходуют ману. Единственным значительным расходом энергии было Преодоление Лимитов.

Хотя это и не было главным приоритетом, он все же решил вложить 100 очков в выносливость. Это все равно поможет.

Осталось 300.

Он решил вложить 100 очков в интеллект. Он очень помогал его арканной магии и улучшал такие вещи, как взрывная стрела.

Осталось 200, и он не устоял.

Остается 200 на восприятие.

Ему необходимо было добавить немного очков туда, ясно? Этот 0 торчал как бельмо на глазу. Он должен был сделать это.

Чувствуя себя немного виноватым, он озорно улыбнулся, распределяя показатели по перстню. Закончив, он мысленно согласился - и тут же почувствовал мощный прилив энергии в свое тело. Ощущение было охренительным, и он грелся в нем несколько секунд, пока оно не ушло. Он снова идентифицировал кольцо и увидел, что оно действительно зарегистрировало распределение.

[Альтмарский N-перстень (Древний)] - Вы были оценены Империей Альтмар и признаны достойным. Этот перстень сделан из неизвестного металла с неизвестным драгоценным камнем, вставленным в него. Этот перстень является доказательством ваших заслуг и содержит опознавательный шрифт, предназначенный для чтения только Империей Альтмар. Но даже если этот перстень в первую очередь демонстрирует статус, он далеко не просто украшение. Ведь с большим статусом приходит и большая власть. Владелец этого перстня настроил его так, чтобы оно давало ему желаемые характеристики. Установленные характеристики не могут быть перераспределены. Чары: +300 силы, +300 ловкости, +200 восприятия, +100 выносливости, +100 интеллекта.

Требования: Привязанная душа

Он немного полюбовался перстнем и отметил, что требования изменились на Привязанность души, как и было сказано, и описание тоже немного изменилось, в основном за счет удаления большого количества текста о распределении статов.

Посмотрев на свой полный статус после того, как все было сделано, он, конечно же, отметил рост своих характеристик.

Статус

Имя: Джейк Тэйн

Раса: [Человек (D) - lvl 118]

Класс: [Алчный Арканный Охотник- lvl 129]

Профессия: [Избранник-Еретик Алхимик Малефической Гадюки - lvl 107]

Очки здоровья (HP): 19871/23050

Очки маны (MP): 25671/31462

Энергия: 13967/21120

Характеристики

Сила: 1921

Ловкость: 3014

Выносливость: 2112

Живучесть: 2305

Стойкость: 1511

Мудрость: 2517

Интеллект: 2196

Восприятие: 5108

Сила воли: 1995

Свободные очки: 0

Сила и ловкость, конечно же, были самыми большими победителями благодаря перстню. Тысяча гребаных статов, которых ему раньше просто "не хватало". После этого подземелья он решил.

Перед охотой за сокровищами он получит несколько обновлений снаряжения.

http://tl.rulate.ru/book/62079/2286617