

Глава 25: Душа бойца.

Расовые души обычно выпадали из монстров, редкость выпадения зависела от вида монстра, но единственное, что требовалось от игрока, чтобы заработать их, - это терпение и немного удачи.

Расовые души были связаны с существом, в честь которого они были названы, и типы бонусов, которые они давали игроку, были разными.

Некоторые из бонусов, которые могли дать расовые души, - это бонусы к сырым показателям, таким как сила или ловкость, или просто бонусы в определенных аспектах, таких как скрытность или критический урон. Другими возможными бонусами могут быть расовые черты, пассивные способности или даже активные способности.

Кроме того, существовала возможность визуальных изменений, таких как рога, уши эльфа, чешуя или, в случае с душой дикого зайца, кроличьи уши.

Душа дикого зайца обычно считалась слабой душой, но она была хороша на ранних уровнях для персонажей, сосредоточенных на мобильности, она давала бонусы к прыжкам и ловкости, а также визуальный аспект кроличьих ушей.

Вокруг девушки образовалась толпа, похоже, большинство было знакомо с ней, но было и несколько посторонних, которые были просто любопытными зрителями. Те, кто не подходил к ней, смотрели с завистью, а некоторые начали убивать кроликов быстрее, надеясь, что им тоже перепадет душа.

Мерлин пошел прочь с поля, возвращаясь к границе деревни. Не теряя времени на блуждание по деревне, он побежал прямо к казармам. Прибыв на место, он заметил, что у входа все еще толпится народ, хотя он был гораздо меньше, чем когда он уходил.

Мерлин протиснулся сквозь толпу без особого труда, поскольку его показатель силы был выше, чем у всех в толпе. Некоторые пытались сопротивляться, но они быстро отеснялись.

Когда он наконец вошел на тренировочную площадку, первое, что он увидел, была армия игроков, размахивающих своими деревянными мечами на манекенах, расставленных по полю. У большинства из них было яростное выражение лица, казалось, они заслужили себе квест на наказание.

Генерал Перакелес кричал на этих игроков, из его уст вылетали различные оскорбления и непристойности, что только еще больше злило игроков. В этих казармах уважение никогда не давалось, его можно было только заслужить. Казармы были суровым испытанием для тех, кто считал себя выше других благодаря удачному стечению обстоятельств, в которых они рождались.

"Я вижу, ты добился успеха". Когда Мерлин приблизился, генерал Перакелес повернулся к нему лицом, его голос утратил прежнюю враждебность по отношению к другим игрокам, хотя все еще оставался несколько властным. "Вот ваши награды, как и было обещано".

В поле зрения Мерлина появилось несколько уведомлений.

□Поздравляю, вы теперь 1-го уровня.□

"□У вас есть свободные слоты души, не хотите ли вы поглотить "Душу класса: боец (1 уровень)"?

Мерлин отмахнулся от уведомления о повышении уровня, а затем принял второе уведомление. Появилось информационное окно, демонстрирующее его новую душу.

Классовая душа: Боец - уровень 1

Бонусные статьи: +2 Сила, +1 Ловкость

Способности: ☐ Сильный удар ☐

Бонусы души происхождения: +1 сила, +2 ловкость, ☐ Удар в грудь ☐

После просмотра информации появилось новое окно уведомления.

☐ "Душа класса: Боец (уровень 1)" была успешно поглощена. Ваш слот для исходной души все еще пуст, хотите ли вы установить эту душу в качестве исходной?

Большинство душ в New Genesis имели дополнительные способности и бонусы, доступ к которым можно было получить только в том случае, если душа была установлена как душа происхождения. Душа происхождения - это просто причудливый способ обозначить главную душу, душу, из которой ваш персонаж черпал больше всего силы, в то время как все остальные души давали только основные бонусы. Независимо от того, сколько слотов для душ вы открыли, только одна душа могла быть назначена родовой.

Если у вас открыт только один слот для души, любая душа, которую вы экипируете, автоматически становится родовой. Если у вас были открыты все семь слотов, и вы заполнили каждый из них, отказавшись установить души в качестве источника, то седьмая поглощенная душа автоматически становилась источником.

При желании вы можете поменять место происхождения или даже удалить все души в кузнице душ. Любая извлеченная душа добавлялась в ваш банк душ, и ее можно было снова получить через сосуд душ.

Мерлин принял приглашение, получив в ответ уведомление об успехе, а затем проверил свои новые способности.

☐ "Душа класса: боец (уровень 1)" была успешно установлена в качестве вашей родовой души. ☐

Первая способность, которую он проверил, была основной способностью класса, способность, которую он получит независимо от статуса души происхождения.

☐ Сильный удар ☐

Вы усиливаете свои атаки всем весом своего тела.

- Ваша следующая атака наносит дополнительные 30% урона и имеет 10% шанс вызвать эффект ошеломления.

- Время перезарядки 20 секунд.

- Можно использовать с любым оружием ближнего боя и без оружия.

Это была хорошая ранняя способность, особенно для тех, кто играл с поддержкой системы. Она становилась все мощнее по мере того, как вы повышали уровень души, и была универсальной: она помогала всем бойцам ближнего боя, независимо от выбранного вами оружия.

□ Удар в грудь □

Бесчестная атака, которая застает противника врасплох.

- Ваша следующая атака без оружия с вероятностью 40% вызывает эффект оглушения на 3 секунды.

- Время перезарядки 60 секунд.

- Не может быть использована, если ранее применялась к той же цели в течение часа.

Эта способность также была очень хороша, хотя шанс был несколько мал, но способность оглушения была ценным инструментом. Мерлин отмахнулся от окон, повернувшись лицом к генералу Перакелесу.

"Хорошая работа, солдат. У меня больше нет для тебя заданий, будь здоров". Генерал Перакелес похвалил Мерлина, но в следующий момент повернулся к игрокам, выполняющим квест "Наказание", и обрушил на них поток непристойностей, и все это на одном дыхании.

"Я пойду, сэр." Мерлин попрощался, прежде чем отойти от генерала.

Мерлин снова пробился сквозь толпу, один человек намеренно встал на его пути, но был сбит с ног. Получив душу, Мерлин обрел изрядное количество силы, в общей сложности у него было одиннадцать сил, более чем достаточно, чтобы полностью одолеть человека, пытавшегося преградить ему путь. У него было на десять сил больше, чем у игрока нулевого уровня без бонусов.

Вернувшись на мощеную улицу, Мерлин повернул налево и стал пробираться на север, ему нужно было найти квесты, для которых требовались материалы из дикого зайца.

"Открыть статистику". Мерлин произнес команду, в результате чего перед ним появилось информационное окно.

- Жизнеспособность = 3 (+2 База, +1 Титул, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)

- Конституция = 2 (+2 База, +0 Титул, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)

- Сила = 11 (+2 База, +2 Титул, +3 Душа, +0 Эквип, +4 Бонус)

- Проворство = 2 (+2 База, +0 Название, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)
- Ловкость = 5 (+2 База, +0 Название, +3 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)
- Интеллект = 2 (+2 База, +0 Титул, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)
- Мудрость = 3 (+2 База, +1 Титул, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)
- Харизма = 2 (+2 База, +0 Титул, +0 Душа, +0 Эквип, +0 Бонус)

Это было хорошее начало, но Мерлин еще не был удовлетворен, он намеревался выполнить стартовые квесты для всех классовых архетипов, поскольку каждый из них давал четыре бонусных очка в соответствующем статусе. Гильдия рейнджеров, гильдия воров, колледж волшебников, колледж бардов и т. д.

Мерлин шел по улице, глядя на нескольких игроков, которые проходили мимо него. Он узнал не многих, но из тех, кого он узнал, было два игрока. Тайфус, его старый товарищ по гильдии и друг, и Снежная Зайка, девушка, которую он видел ранее, зарабатывая душу дикого зайца.

Сноубанни занималась разведением диких зайцев с единственной целью - получить душу кролика. То же самое она делала и в предыдущей временной шкале, даже посвятив некоторое время выравниванию каждой кроличьей души до максимального уровня. Она была очень талантливым игроком, только из-за своего хобби она была ниже в таблице лидеров предыдущей временной линии.

В конце концов Мерлин добрался до захудалой портновской лавки на северной стороне деревни. Когда он вошел в лавку, в нос ему ударил затхлый запах кожи и влажной шерсти. Это было немного неприятно, но Мерлин прошел к прилавку.

Старик за прилавком сшивал, похоже, кожаную тунику и заметил приближение Мерлина только тогда, когда услышал громкий скрип гнилого деревянного пола под ногами Мерлина.

"Чем могу помочь, сэр?" Голос старика был довольно скрипучим.

"Я слышал, что вам нужна кроличья шкурка, я хотел бы узнать, так ли это?" Мерлин ответил таким образом, что квест должен был появиться сразу же, а не через длинный диалог, через который он обычно заставлял игроков.

"О! Как удача улыбается мне, так получилось, что у меня как раз закончились материалы". Старик выглядел несколько восторженным. Перед Мерлином появилось окно квеста.

[Общий квест]

День плохого зайца.

Старику Лувелю, местному портному, требуется больше кожи для его последнего проекта. Шкурки диких зайцев, найденные на границе деревни, отлично подойдут.

Шкурка зайца: 20/20

- Награда: 100 EXP

"О, похоже, вы пришли подготовленным. Не мог бы ты дать мне эти материалы?" Старик посмотрел на Мерлина с почти умоляющей улыбкой.

Мерлин отдал материалы, получил свой опыт и быстро вышел из здания.

<http://tl.rulate.ru/book/66945/1898307>