

Затем Олдрич распределил свои очки характеристик. Он проверил про себя, как именно работает статистика.

Сила была мерой физической мощи.

Ловкость была мерой физической скорости и координации.

Живучесть измеряла общий запас здоровья и бонусы к прочности, которые персонаж получал от ношения доспехов. Каждое очко жизненной силы повышало общее здоровье на 3.

Магия увеличивала запас маны и была масштабируемой характеристикой для большинства заклинаний. Каждое очко магии увеличивает общий запас маны на 3.

Настройка была статистикой, которая указывала, сколько навыков, заклинаний или юнитов может иметь игрок в любой момент времени. Каждые пять очков настройки позволяли игроку настроить дополнительное заклинание, навык или отряд.

Также требовался высокий уровень настройки, чтобы даже начать вызывать более сильные юниты.

Для классов воинов настройка увеличивала частоту обновления зарядов навыков, которые они могли использовать в день, но это не имело большого значения для Олдрича, который использовал заклинания, которые стоили маны.

Восприятие повышает точность, шанс критического удара и критический урон. Это также давало бонусы к навыкам и заклинаниям, которые проверяли чужой статус. Во всех смыслах это был худший показатель для Олдрича, поскольку он обычно не полагался на свои собственные заклинания или удары ближнего боя для нанесения урона.

Теперь, когда сила Олдрича достигла приличного уровня, он вложил 3 очка в магию и 2 очка в живучесть.

>>

Сила: 11

Ловкость: 8 (13)

Живучесть: 6 > 10

Магия: 5 > 11

Настройка: 5

Восприятие: 8

==

НР: 21/21 > 33/33

Мана: 11/15 > 33/33

>>

Поскольку у Некроманта Легиона Олдрича были характеристики Жизнеспособности, Магии и Настроек, он получил двойные бонусы к характеристикам от вложений в них. Это означало, что 2 очка, которые он вложил в Vitality, стали 4, а 3 в Magic стали 6.

В то время как другие классы получили только 1,2-кратное или 1,5-кратное повышение характеристик близости, некроманты Легиона получили колоссальный 2-кратный модификатор.

Это могло показаться невероятно хорошим, но это было сильно уравновешено тем фактом, что более сильная нежить требовала подношений здоровья, чтобы решить, использовать ли огромный запас здоровья для создания призыва или танковых ударов.

Заклинания высокого уровня также имели заведомо высокие затраты маны, и там, где другие классы заклинателей имели пассивы, которые в значительной степени компенсировали стоимость более сильных заклинаний, у некромантов Легиона таких льгот не было.

Единственное снижение стоимости заклинаний, которое у них было, заключалось в поднятии и поддержании нежити.

В результате они обманчиво быстро сжигали свои большие запасы маны, когда их заставляли защищаться без своих миньонов с помощью наступательных заклинаний, что еще больше усугубляло их слабость в одиночестве.

И, самое главное, некромантам Легиона нужно было полагаться на огромное количество юнитов. Вот почему Настроение, характеристика, увеличивающая количество юнитов, которыми можно управлять, должно было иметь высокое значение, чтобы класс можно было использовать с самого начала.

Настройка была довольно ужасной характеристикой, учитывая, что она в основном не была связана с боем, но это было потому, что предполагалось, что Некромант Легиона оптимизирует

свой боевой потенциал с помощью призывов. По мере повышения уровня качество разнообразия призывов увеличивалось, и поэтому Некроманты Легиона невероятно хорошо масштабировались с уровнями.

В целом, это сделало Legion Necromancer довольно плохим на ранних уровнях, но одним из, если не самым сильным классом, в поздней игре из-за их абсолютной универсальности с правильной настройкой миньонов и контролем.

Таким образом, стратегия Олдрича была проста.

Выровняйте базовые физические характеристики силы и ловкости до функционального уровня, на котором он мог бы начать не отставать от альтер-сверхлюдей, но затем вложить все остальное в магию, жизненную силу и настройку, чтобы он мог стать эффективным некромантом.

Уже имея всего несколько очков в Магии, Олдрич почти удвоил свою способность использовать [Ледяные стрелы].

Победить Вариантов в этом слабом лесу теперь будет довольно легко, и он продолжил делать именно это, активно выискивая добычу.

Охота, как сказала Система. Всегда охотился, всегда набирался опыта, чтобы достичь тех уровней, которые сделали бы его сильным, достаточно сильным, чтобы ничто в этом мире не могло отказать ему в мести и справедливости, которые ему причитались.

==

Олдрич бродил по лесу Вариант и убил еще десять Страйкеров в течение следующего часа. Они были самым распространенным Вариантом в этой области и одними из самых распространенных в целом, хотя он знал, что в глубине были сообщения о более крупных и сильных Вариантах.

Однако у него не было данных о них, поэтому он застрял в том, что по сути было «областью низкого уровня», чтобы убить как можно больше Страйкеров.

Со временем Олдрич собрал трех зомби-страйкеров, чтобы увеличить количество своих юнитов до 5/5. Используя их как свору охотничьих собак, он легко выследил больше Страйкеров, окружил их и эффективно убил с помощью [Охлаждающих стрел] и растерзаний зомби.

Олдрич вернулся к своему Знаку и первым делом проверил его статус после охоты.

>>

Страйкер (x10) побежден! +100 опыта

Полоса опыта: 5/60 > 105/60

Уровень повышен!

Уровень 3 > 4

Полоса опыта: 45/120

Пять очков характеристик доступны для распределения

>>

Олдрич распределил все свои характеристики на магию. Настройка была определенно важна, но это не была прямая боевая характеристика. Все, что он сделал, это позволило ему настроить больше заклинаний и миньонов. Если он был слишком слаб, чтобы получать заклинания и миньонов, это был мертвый показатель.

В ранней игре, как и в большинстве классов магов, магия была основной характеристикой для прокачки некромантов Легиона.

>>

Сила: 11

Ловкость: 8 (13)

Живучесть: 10

Магия: 11 > 21

Настройка: 5

Восприятие: 8

==

Мана: 3/33 > 3/66

>>

Теперь, когда у Олдрича осталось 66 маны, наконец-то появился запас маны, с которым он мог работать как маг. Уладив это, он посмотрел на свои наручные часы. Было 10 часов вечера. и дата теперь была 31 октября 2117 года.

Прошел день с тех пор, как он и его друзья погибли от кулаков Сета Солара. Он сидел на большом камне рядом со Знаком, а Адам и Элейн сидели рядом с ним.

Трое его Страйкеров свернулись у его ног, как спящие псы, хотя они всегда были бдительны в отношении угроз.

«Похоже, что мы в походе», — сказал Олдрич, подняв глаза. Как нежить, у него было прекрасное ночное зрение, и когда он поднял глаза, то увидел звезды, испещряющие небо, раскрашивая яркий и обширный млечный путь. «Знаешь, это была одна вещь, которую я хотел сделать вместе. Когда мы все стали героями.

Однажды мои родители взяли меня с собой, и увидеть такие звезды без городского смога и загрязнения, чтобы скрыть это, было потрясающе.

Рад, что вы, ребята, тоже можете наслаждаться этим».

Олдрич посмотрел в сторону и увидел Адама и Элейн, уставившихся вверх, но с тусклыми глазами и открытыми ртами. Их кожа была бледной, потрескавшейся и местами гнила. Там не было никаких признаков узнавания, просто следование мысленной команде Олдрича посмотреть вверх.

"Хотя я думаю, что это не то же самое," вздохнул Олдрич. Он сжал кулак и посмотрел вниз. «Клянусь вам обоим, с этой новой нежитью, которая у меня есть, я позабочусь о том, чтобы Сет Солар, Призрак и все эти бесполезные отходы кислорода, составляющие эту группу, пострадали».

Именно тогда Олдрич кое-что заметил. Белое сияние Знака освещало слабое мерцание стекла под листьями.

Олдрич склонил голову набок и немедленно исследовал это. Он раскрыл грудку листьев и увидел грудку пустых шприцев. Он осмотрел шприц и сузил глаза.

Его содержимое было почти пустым, но безошибочно обнаруживались следы светло-голубой жидкости.

Это был X, наркотик, вызывающий сильное привыкание, популярный среди молодых и богатых

людей. Он вспомнил техника из Блэкуотера, которого пытался шантажировать, чтобы получить информацию о студентах, которым он продавал наркотики.

Похоже, некоторые из них связаны с бандой Сета Солара.

Однако не похоже, что Сет Солар был из тех, кто принимал этот наркотик. У Х были довольно серьезные побочные эффекты, включая потерю веса, бледность кожи и постоянное нервное состояние, когда он не принимал его.

Сет Солар не проявлял ни одного из этих симптомов. Как и остальная часть его команды.

Нет, подождите.

Потом Олдрич вспомнил. Худое, изможденное лицо. Бледная кожа. Худые, костлявые руки.

Призрак.

Призрак был тем, кто делал эти наркотики, и казалось, что он бросил свои иглы здесь, чтобы его не поймали.

Олдрич щелкнул пальцами. — Вот, мальчик, — сказал он, подзывая Страйкера подойти к нему. Он протянул шприц зомби-зверюгу-волку, и тот с любопытством понюхал предмет.

«Найдите мне столько таких, сколько сможете», — сказал Олдрич.

Через несколько минут Страйкеры обнаружили огромную кучу шприцев, закопанных в неглубокой яме. Не говоря уже о других наркотиках и разбитых остатках глазных телефонов его, Элейн и Адама. Судя по количеству шприцев, он прикинул, что Призрак приходил сюда практически каждые выходные после вечеринки в Хейвене.

Олдрич покачал головой. Похоже, это была обычная свалка любых незаконных вещей для банды Сета Солара. Это включало также трупы Олдрича и его друзей. Это было все, до чего они были сведены.

Незаконный мусор закапывают вместе с использованными шприцами.

Какая больная ебанутая шутка.

Но это был массовый намек. Это означало, что, по крайней мере, Призрак регулярно приходил сюда, чтобы сбросить свои иглы.

На самом деле, учитывая, что было всего 9 часов вечера. воскресным вечером весьма вероятно, что Призрак вернется сегодня вечером.

Тоже один.

Сет Солар, возможно, был монстром-социопатом, но у него была собственная гордость. Он и другие члены его банды ходили на вечеринки по пятницам и субботам, но не по воскресеньям, поскольку в понедельник их ждала тренировка.

Все они, кроме Призрака, который, вероятно, был слишком зависим от Х, чтобы отказаться от воскресной поездки ради бесплатного удара.

Олдрич немедленно вернулся в Нексус, используя Знак. У него было мало времени, чтобы тратить его впустую. Он должен был все подготовить, прежде чем Призрак появится здесь между полночью и двумя часами ночи.

Когда сияющий свет Знака окутал его, он глубоко вздохнул, чувствуя, как тяжесть момента легла на его плечи.

В течение семнадцати долгих-долгих лет Олдрич не сталкивался ни с чем, кроме оскорблений. Его избили, оплевали, называли никчемным и приказали умереть ради эволюции человечества.

Мир без раздумий оторвал от него родителей, истязая их и разрывая на части, когда они были одними из немногих драгоценных огней добра, оставшихся в этом темном мире.

Мир оторвал от него друзей беспощадным, беззаботным кулаком.

Все потому, что Олдрич был бессилен.

Но теперь у него была сила.

Он вспомнил свои последние слова Сету Солару и его банде перед смертью.

Он поклялся, что будет их судом.

Это будет первый суд... Его первое решение.

<http://tl.rulate.ru/book/67064/1783870>