

Я выбрал расу демонов для создания своего следующего персонажа, потому что демоны прекрасно владеют магией. Таким образом, это был идеальный выбор для моей сборки, ориентированной на магию.

У них было больше навыков, связанных с магией, таких как усиленная регенерация МАНА, усиление МАНА, аннулирование магических атак и т.д.

Это была одна из причин, по которой я решил играть демоном в своей следующей сборке.

Моя текущая раса - Доппельгангер, и для создания новой сборки персонажа мне пришлось создать новый вариант.

Для создания нового варианта у моего нового расового класса Доппельгангер-Прородитель был навык Изменение Призыва. Это навык ритуального типа, который позволял мне создавать новые варианты персонажей.

Чтобы провести этот ритуал, игроку требовались трупы желаемой расы, которые использовались при создании нового персонажа. Так, если я хотел играть за расу демонов, мне нужно было собирать их трупы и всякие кристаллы данных.

Поэтому мне пришлось отправиться в Муспельхейм, чтобы собрать трупы.

~Смена сцены~

Стоя в Муспельхейме, я увидел пустынный пейзаж с ревущим пламенем и палящим жаром. В воздухе витал жар первобытного огня, а земля под ногами была каменистой и почерневшей. На горизонте возвышались вулканические горы, из которых извергались огненные гейзеры, извергающие пламя в небо. Солнце - огромный огненный шар - отбрасывало на небо красно-оранжевое сияние, украшенное клубящимися облаками дыма и пепла.

Вдалеке виднелись демоны и огненные гиганты.

"Да будет бойня!"

крикнул я, устремляясь к орде низкоуровневых демонов. Ритуал Изменения Призыва не имел ограничений по уровню требуемых трупов, но для низкоуровневых трупов их количество увеличивалось.

Например, если я имею дело с демонами 10-го уровня, то мне потребуется 1000 их трупов. Однако для более высокого уровня, 50-го, количество необходимых трупов уменьшится до 450.

Когда я подошел к орде демонов, я активировал навыки "Дробящий удар" и "Сохранность трупов". Второй навык, "Сохранность трупов", принадлежал моему расовому классу, Прорадителю Доппельгангеров, и позволял сохранять трупы. Обычно после убийства mobs исчезают в лучах света и бросают добычу.

Но при использовании этого навыка mobs, будучи убитыми, не будут ронять лут, и я смогу хранить их трупы в своем инвентаре.

Из-за огромной разницы в уровнях почти все демоны в орде погибли сразу.

..

..

[Поздравляем с победой над Бесом 9-го уровня! Вы получили 0 ОПЫТ]

[Поздравление за победу над Бесом 10 уровня! Вы получили 0 ОПЫТ]

[Поздравление за победу над Бесом 8 уровня! Вы получили 0 ОПЫТ]

..

..

Я продолжал получать уведомления о смерти демонов, но, поскольку я уже был игроком 100-го уровня, я не получал ОПЫТ за их убийство.

Я продолжал убивать демонов еще немного, и вскоре у меня уже были трупы для ритуала. У меня уже было необходимое количество кристаллов данных. Оставалось только применить навык.

~Смена сцены~

Я отправился на свою временную базу и подготовил комнату для ритуала. Я разложил трупы и кристаллы данных по кругу, а сам расположился в центре.

"Изменение Призыва!"

Подо мной возник магический круг, который охватил всю комнату. Через несколько секунд я получил уведомление.

[Навык "Изменение Призыва" использован, все необходимые условия выполнены].

[Поздравляю с открытием нового варианта].

[Раса: Доппельгангер(0 версия) - Доппельгангер(1 версия)].

П.П. (поменял "вариант" на "версий")

Я быстро переключился на новую версию и начал редактировать свою внешность.

Мой новый облик - красивый молодой человек с длинными малиновыми волосами, короткими черными рожками, торчащими из лба, черной склерой, золотой радужкой, черным зрачком и парой маленьких черных крылышек на спине.

"Система, покажи мой текущий статус".

..

~Статус~

[Имя: Судзуки Сатору]

[Внутриигровое Имя: Момонга]

[Раса: Демон(Доппельгангер Версия 1)]

[Родословная: Младший демон(Бес)]

[Rank: Нету]

[Расовые класс(ы): Бес(уровень 0)]

[Чувство справедливости: 0 (нейтральный)]

[Доступные уровни: 0]

[Очки Статов: 7]

[Уровень: 0]

[ЗДОРОВЬЕ: 2]

[МАНА: 2]

[Физическая атака: 2]

[Физическая защита: 2]

[Ловкость: 2]

[Магическая атака: 2]

[Магическая защита: 2]

[Сопrotивляемость: 0]

[Специальные: 0]

[Класс(ы) профессии: Нету]

..

Я добавил 3 стат-очка к МАНЕ и оставшиеся к магической атаке. 1

- Прежде чем гриндить уровни, я должен подумать о том, какой тип развития персонажа, ориентированного на магию, я хочу получить.

В Иггдрасиле существовало множество типов классов профессий, ориентированных на магию. Каждый класс дает игроку различные наборы навыков, а также позволяет изучать заклинания.

По мере повышения уровня игрок получает доступ к различным заклинаниям, характерным для выбранного им класса.

Например, класс волшебника специализируется на разрушительных заклинаниях, таких как "Разрушительная вода", "Волшебная стрела" и "Всплеск маны".

Напротив, класс мага предлагает более широкий спектр заклинаний, в том числе такие полезные заклинания, как "Камуфляж" и "Малая защита разума". Каждый класс специализируется на различных видах магии, что позволяет игрокам по мере прохождения игры настраивать свои способности и стили игры.

В Иггдрасиле и в новом мире магия была разделена на десять уровней. Продвигаясь каждые семь уровней в любом классе, ориентированном на магию, игрок может подняться на более

высокий уровень магии - от 1-го до 10-го.

После 70-го уровня игроки получают доступ к Магии Супер Уровня.

Игрок может выучить три заклинания за уровень, то есть обычный игрок 100-го уровня будет иметь в своем репертуаре не более 300 заклинаний.

Использование предметов из игрового магазина или особых навыков, таких как "Темная мудрость", которой обладал оригинальный Момонга, позволяет увеличить количество заклинаний.

Немного подумав, я остановился на разрушительной магии для этой сборки. В дальнейшем я планировал увеличить количество заклинаний за счет использования Мирового предмета "Уроборос", но это в будущем, а сейчас давайте начнем гриндить уровни.

Открыв главное меню Иггдрасиля, я заглянул в Игровой Магазин. Прошло уже несколько дней с тех пор, как он появился в сети, и в нем было много товаров.

- Где ты?

<http://tl.rulate.ru/book/87933/3379977>