

Она шла немного впереди меня, абсолютно не на что, не обращая внимания. И даже чуть не врезалась в бортик городского фонтана, чудом остановившись в сантиметре от него (я уже думал схватить ее за ворот доспеха, но вроде бы обошлось), потом вдруг развернулась ко мне и произнесла:— Я ничего не соображаю...эффект...действует..."А вот в чем проблема, на ней висит длительное "Ошеломление"Накладывание подобных дебаффов как "Ошеломление", "Ступор" или "Депрессия", что была у меня после того как я узнал о своей смерти, (все это относится к статусу "Шок"), в целом зависит от самого человека, хотя скорее от устойчивости его нервной системы и силы раздражителя как и в "том мире". Есть возможность, что наложится кратковременный "Ступор", при котором не сможешь двигаться или кратковременное "Ошеломление", при котором не сможешь соображать и отчетливо воспринимать информацию. Возможно еще долговременное действие этих эффектов, вот тогда совсем хреново, но так же имеет место быть и полная к ним не восприимчивость. "Депрессия" же всегда была долговременной.Вполне естественно, что после подобного задания, что ей поручили, она немного не в себе. — Так...,— я покрутил головой по сторонам, и, заметив трактирчик, направился к нему.— Иди за мной и не врежься во что-нибудь.Я немного косился на неё, опасаясь, что она все-таки свалится и даже придержал дверь на всякий случай. —————Мы молча сидели и пили горячий ароматный мятно-ягодный чай. Я что-то слышал про то, что в состоянии шока пострадавшего нужно согреть и давать много жидкости....или это только при болевом шоке? А ладно, по крайней мере, чай способен расслаблять и успокаивать, уже хорошо.— Почему именно из тебя сделали так называемое пушечное мясо? Чем-то насалила этому старикану?— Нет, наоборот...Я лучшая...и много времени провожу в игре, поэтому больше всего подхожу, — проговорила она это довольно отчетливо, похоже, ей лучше.— Мы будем на моей территории, твои доспехи...не подходят... Есть другие?— Что?— "Крылышки",— сказал я, показав руками птичку, как в театре теней. — Нет, точнее даже на старых тоже они ... Надо сходить к кузницу...И вот мы в кузнечной мастерской. Эж (ее же вроде так зовут?) спорит с НиПом о том, что бы как можно быстрее убрать все "крылья" с ее брони. Но тот все отнекивается, что быстро не получится, видно набивает цену, за скорость. И вот таки они пришли к соглашению, и девушка начала снимать с себя верхние доспехи, еще и разулась, оставшись в красной длинной кольчуге и босиком.Система брони работала в этом мире тоже не как в играх с погружением сознания. Каждая единица "Выносливости" давала возможность носить доспех в 8 ед. защиты. Например есть у нас игрок 420 уровня тогда он может носить броню до 3360 ед. Но это общим счетом, то есть например нагрудник имеет защиту в 1500 ед, и при попадании по нему он защитит только от такого количества урона. А наручи по 400 и сапоги по 530 вот и получается 3360. Распределять урон можно было как угодно, хоть наручи в 1000 и нагрудник в 300, но, конечно, это было не разумно. Также у доспехов, была возможность защищать от критов в процентах, при попадании по ним конечно. Броня с большой устойчивостью к критам называлась тяжёлой, и лишала владельца некоторого числа ловкости и скорости передвижения.Еще немного уточнения по критическим ударам. Во-первых, так называемые "естественные криты"— удар по слабым местам, в основном мобов и людей, так как они без доспехов. Это шея, сердце, голова, глаза, место под коленями...и тд. Для каждого из них определялось свое количество увеличения урона в процентах. Во-вторых "даренные криты ", к ним относятся способности игроков. Такие как моя "Заведомая месть"— дает 100%-ный шанс крита в 250%, но только на первый удар одному существу. Иными словами я точно нанесу урон в 250% ударив первый раз, а после критов у меня на это существо не будет, зато на другое, которое я еще не трогал это опять сработает. Выгодно это по величине урона, только если сражаешься с множеством противников одновременно, но гарантии что ты при этом сможешь выжить — нет. Еще подобное было у "Берсерков" чей крит выскакивал примерно каждые пять ударов (шанс 20%) в 190% называлось "Раж", и кажется что-то схожее присутствовало и у ангелов-крателей. —————

" Девушка по городу шагает босиком

Девушке дорогу уступает... "

" Что-то вспомнилась одна очень старая песня(из прошлой жизни), мой отец ее всегда любил..." Она шагала босиком по серой брусчатке, и похоже ей на это было совершенно плевать...

Кузнец сказал, что выполнит заказ за шесть часов. На самом деле это и вправду быстро. Для того чтобы создать полноценный доспех порой нужна была неделя, поэтому игроков-кузнецов можно пересчитать по пальцам, я лично видел только одного. От них требовалась, так сказать, полная отдача. Центральная площадь и уже знакомое мне древо "Рождения", дежавю, дежавю...когда же это прекратится? Если бы здесь не было меня она, наверное, уже отключилась бы от "игры" или пошла фармиться или занялась еще чем-либо. Я просто висел на ее шеи мертвым грузом, и это еще ей не известно, что я-то выйти из игры не могу. Интересно, что она скажет, когда узнает?— О!!! Ко-ло-дец...Я остановился. Эж заметив это, вернулась назад ко мне, так как ступала чуть впереди и произнесла:— Ну да, ты таких не мог видеть. Это телепорт. Он отличается от тех, что на Мироя, позволяя перемещаться и по городам на Веридерра.— То есть?— Те, что у людей "Принимающие" через них можно переместиться лишь в свое изначальное местоположение, но принимать они могут от любых "Отправляющих", что позволяют прыгать по обоим видам телепортов.— Поэтому демоны не могут пользоваться теми "Столбовыми" портами? Потому-что они никогда не перемещались через эти "Колодезные"? — Именно.— Хм...Я использовал "Анализ", после чего мне выдало: "Отправляющий порт ".— Тц..."Все страннее некуда, "Древний каменный колодец" превратился в телепорт... Почему же я тогда не вернулся обратно через тот "Принимающий" в "Злополучном лесу "? Повторюсь, у этого мира слишком много секретов... для одного меня ".

<http://tl.rulate.ru/book/4785/93464>