

Посмотрев на признаки расы драконоидов, Люциан сразу же вычеркнул ее. Он ни за что не хотел играть в эту игру и не владеть магией, особенно когда узнал, что в ней есть более 6000 заклинаний, которые нужно выучить и освоить. Огромное количество заклинаний поразило Люциана, хотя многие из них, вероятно, являлись заклинаниями удобства. Однако количество доступной магии все равно шокировало его.

Уровни магии делились на уровни от 1 до 10, а также дополнительный 11-й уровень, известный как суперуровень, который могли использовать только магические существа. Эти заклинания больше походили на специальные умения, так как не расходовали Маны, но были ограничены по количеству применений в день, согласно руководству.

Люциан, очевидно, хотел создать персонажа, владеющего и магией, и боем, предпочтительно рыцаря-мага или что-то подобное. Взглянув на расу драконоидов, он понял, что быть драконоидом и иметь доступ к магии невозможно. Исключив ее из числа возможных вариантов, он остался перед выбором, ангел или вампир.

Ангелы казались хорошим вариантом из-за доступных расовых классов, которые казались довольно сильными. Однако, взглянув на характеристики расы, Люциан был одновременно удивлен и заинтригован их многочисленными преимуществами, но аспект кармы заставил его задуматься.

Если у большинства ангелов карма положительная, то у падших ангелов, как он полагал, ее может и не быть. Для того чтобы сделать стоящую сборку, ему, возможно, придется сильно вложиться в свой класс.

Кроме того, ангелы, по-видимому, являются расой, ориентированной на магию, что может привести к недостатку физической силы, если он выберет этот расовый класс.

Таким образом, оставался вариант стать вампиром. Вампир - расовый класс, хорошо приспособленный как к магическим, так и к физическим атакам, причем на выбор предлагалось несколько классов, в том числе Рыцарь-вампир и Заклинатель вампиров. Тем не менее, более сбалансированным вариантом был просто класс "Обычный вампир". Люциан предположил, что, выбрав этот класс, он сможет со временем открыть более высокий расовый класс.

В итоге, после нескольких минут раздумий, он принял решение и выбрал расовый класс "Вампир".

Как только он сделал выбор, его аватар, изначально напоминавший силуэт, трансформировался в более звериную и чудовищную форму. Он осмотрел свои руки и заметил, что они бледные, с выступающими венами и когтями, которые выглядели грязными и гротескными. Пальцы были большими, похожими на пальцы чудовищного существа.

Когда он открыл меню и выбрал пункт "Настройка персонажа", на экране появилось отвратительное и чудовищное существо.

У него были крылья, похожие на крылья летучей мыши, безносое лицо и чудовищное тело, высокое и бледное.

Существо напоминало что-то из фильма ужасов, и его появление даже застало Люциана врасплох, такого гротескного монстра он не видел разве что в кино.

А теперь он сам стал этим чудовищем.

- Ух, как же это неприятно

Мысль о том, что он стал таким отвратительным существом, была ему неприятна и отвратительна. Впрочем, он прекрасно знал, что, повысив уровень или получив доступ к магазину и гаче, он может изменить свою внешность с помощью инструментов создания, доступных в игре. Он планировал изменить внешность своего персонажа при первой же возможности.

Разглядывая чудовищное существо, Люциан видел различные варианты его настройки от удлинения конечностей до изменения туловища. Он изо всех сил старался придать ему, как можно более нормальный вид, но он все равно выглядел весьма устрашающе. Вздохнув от разочарования, Люциан решил двигаться дальше и сосредоточиться на выборе класса работы.

Перед его глазами появился бесконечный список базовых профессий.

В игре насчитывалось более 2000 базовых и продвинутых профессий, некоторые из них требовали выполнения определенных условий для открытия, а многие были доступны игрокам в самом начале игры.

Первыми классами, которые привлекли внимание Люциана, были:

[Пьющий кровь] (разблокирован)

[Заклятый кровью] (разблокирован)

[Рожденный в крови] (разблокирован)

[Охотник за кровью] (разблокирован)

Эти классы, казалось, были созданы специально для вампиров и доступны потому, что он выбрал вампира в качестве своей расы. В противном случае они были бы недоступны.

Посмотрев на классы, Люциан прошелся по каждому из них.

[Класс: Пьющий кровь]

Описание: Класс позволяет игроку манипулировать кровью и превращать ее в ресурсы, которые могут быть использованы для усиления пользователя и союзников.

Доступные навыки/способности: [Кровавое бешенство] [Кровавый бассейн] [Кровавый магазин] [Кровавое потребление] [Кровавый строй] (дополнительные умения могут быть открыты после повышения уровня класса)]

[Класс: Рожденный в крови]

Описание: Этот класс позволяет игроку манипулировать кровью внутри собственного тела, чтобы закалить ее и использовать в качестве брони, увеличивая физическую силу и защиту.

Доступные навыки/способности: [Кровавая броня] [Багровый коготь] [Усиление крови] (больше можно открыть после повышения уровня)]

[Класс: Охотник за кровью]

Описание: Этот класс позволяет манипулировать кровью, чтобы отслеживать других игроков и наносить им дебаффы, отравляя их кровь.

Доступные навыки/способности: |Багровая слюна| |Бешеный взгляд| |След крови| |Заражение крови| (больше можно открыть после повышения уровня)].

Изучив три класса, Люциан понял, что каждый из них предназначен для определенного стиля игры, который может понадобиться игрокам.

Класс "Пьющий кровь" подходил магам, класс " Охотник за кровью" идеально подходил для роли поддержки, а для воинов, предпочитающих ближний бой, идеально подходил класс "Рожденный кровью".

Люциану показалось, что последний вариант, "Заклятый кровью", - лучший выбор, так как он обладает более широкими возможностями по сравнению с остальными.

[Класс: Заклятый кровью]

Описание: Этот класс позволяет использовать собственную кровь и кровь других людей, находящихся поблизости, для усиления своих физических и магических способностей. Это позволяет быстрее произносить заклинания и увеличивает скорость передвижения.

Доступные навыки/способности: |Кровавый удар| |Контроль крови| |Багровая гармония| |Смертельная погоня| |Уменьшение силы| (дополнительные умения могут быть открыты после повышения уровня)].

<http://tl.rulate.ru/book/95841/3358368>