

Шестерни в мозгу Ракны перестали крутиться на приличное время после проверки статуса Никс. Несколько криков вывели его из оцепенения.

"Они улетают!" Лейс был одним из них, и он снова сосредоточился на орлах, только чтобы увидеть, как они снова отступают в сторону леса. Хотя их по-прежнему были сотни, они, похоже, отказались от пребывания на территории школы.

«Наверное, это хорошо для всех, кто остался в лесу и еще не набрал душ», - подумал он. Он не знал, что он был одной из главных причин, по которым Грей решил собрать их в одном месте.

День!

□ ♦ □

Вы выполнили побочную цель!

После упорных усилий вам удалось победить захватчиков. В вашем районе не осталось неминуемой угрозы.

Ваш вклад составляет 48%. Вы заняли первое место.

Награды: один случайный полезный предмет, 2 бесплатных очка характеристик, 4800 талиев.

□ ♦ □

Ракна прочитал уведомление и удовлетворенно кивнул, и, благодаря быстрому осмотру его группы, очевидно, он был не единственным, кто получил это.

«Два бесплатных очка, да? Так что вы можете заработать их и через квесты... - он услышал, как сказал Аллан, и мысленно согласился с ним. Было приятно знать, что их можно получить не только с прокачки, но и из чего-то другого.

В общем, Ракна был доволен деньгами и очками, которые он получил за это предполагаемое побочное задание. Что касается его третьей награды, она появилась в виде небольшого значка в почтовом ящике в углу его поля зрения. Он сфокусировался на нем, и он увеличился, обнажив закрытый сундук, подпрыгивающий из стороны в сторону.

«Я вижу... игру дьявола», - неслышно пробормотал он, но Алекса переспросила.

[Игра... дьявола?]

«Конечно, игры были, вероятно, личным творением дьявола», - ответил Ракна тоном, который не оставлял места для споров.

[...]

Затем он вздохнул и мысленно приказал Системе открыть... этот сундук. И, как он и ожидал, его зрение взорвалось потоком цветов, прежде чем показать один предмет, который волшебным образом появился в его руках во вспышке красного света.

«... Чувак, тебе нужно прекратить это делать», - проворчал Аллан, увидев, как это произошло. «Я всерьез начинаю верить, что ты используешь чит-коды или что-то в этом роде. Черт возьми, что это за штука? "

«Да, мне тоже довольно любопытно», - последовала за ним Флавия, и группа Лейс молча согласилась.

"Награда. Я занял первое место по вкладам, и это дали мне... я думаю, - пожал плечами Ракна и начал осматривать предмет, который держал в руках. Это была ... колода карт. Стандартный вид; 54 карты, по тринадцать каждой масти (червы, трефы, пики, бубны), плюс два джокера. Это мало что объясняло о их способностях, поэтому Ракна не терял времени даром и проверил особенности предмета через Систему.

□ ♦ □

Определение: Полезный предмет / Колода карт

Имя: Рукав Трикстера

Редкость: красный

Вместимость: 13/13 червей - 13/13 треф - 13/13 бубен - 13/13 пик - 2/2 джокера.

Описание:

Говорят, что принадлежала легендарному Трикстеру, Койоту. Создатель всех животных и мастер сверхъестественных трюков.

Считается, что Рукав Трикстера был произведен, когда Создатель Земли и Койот еще работали вместе, прежде чем последний начал сеять зло в мире.

Эффект:

- Червовые карты: карты, принадлежащие этой масти, будут соответствовать своему названию и исцелять цель. Эффективность лечения будет зависеть от того, какая карта используется, причем двойка является самой слабой, а туз - самой сильной.

- Бубновые карты: в прошлом эту масть также называли мастью создания. Их можно использовать для создания всего, что пожелает пользователь. Их предел зависит от уровня пользователя, а также от ранга используемой карты. Примечание: системные предметы не могут быть произведены.

- Трефовые карты: карты бесконечной прочности. Говорят, что они способны нейтрализовать даже самые смертоносные атаки. Используя одну из этих карт, можно отменить любую атаку любого вида с теми же ограничениями, что и предыдущие.

- Пиковые карты: также называются мастью клинков. Согласно мифам, даже Создатель Земли боялся этих особых карт, поскольку они позволяли любому, кто ими владел, ранить даже самых могущественных богов. При использовании одного из них цель, определенная пользователем, будет подвергнута атаке случайного типа, игнорируя защиту. Эффективность остается такой же ограниченной, как и у предыдущих мастей.

- Карты-джокеры: в отличие от других карт, для использования джокеров требуется определенная цена. Случайный атрибут будет снижен на 1, за исключением Удачи. Взамен пользователь может потребовать все, что предлагают другие карты, и не только. Однако ограничения остаются, и помощь джокеров иногда может принести больше несчастья, чем удачи.

Перезарядка: 30 мин.

Время восстановления конкретной карты: столько дней, сколько ее ранг минус один. Двойки - это один день, а Тузы - тринадцать дней.

Восстановление Джокера: 30 дней.

Примечание. Рукав Трикстера привязан к своему пользователю. Он будет появляться и исчезать по команде, а также может управляться мысленно. Чтобы использовать карту, необходимо выкрикнуть ее название. Кроме того, пользователю предоставляется обратная связь всякий раз, когда ситуация может или не может быть решена с помощью одной из карт.

□ ♦ □

Ракна не ожидал такого количества текста и в течение нескольких минут оставался на месте, чтобы усвоить информацию.

"Эм ... Рак?" Аллан махнул рукой перед собой, но не получил ответа. "Эй?"

«Между прочим, Ракна, это... нормально?» - спросила Флавия, указывая на его спину. Его на короткое время вырвали из своих мыслей, чтобы он оглянулся и увидел два волчьих хвоста. Он не уделял им слишком много внимания до сих пор, так как уже привык к ощущению, что их девять.

"Да. Вы видели мои хвосты во время моей трансформации, верно? Я открываю их в этой форме, повышая уровень », - небрежно ответил он, и все легко приняли ответ. После всего того, что они видели, что он делал, это было не самым удивительным.

[...] Тем временем Алекса издавала... шум? Сродни тому, как кто-то пытается открыть рот, чтобы что-то сказать, но не может сформулировать слова, необходимые для выражения своего душевного состояния. [Поздравляю, Ракна. Вы приобрели красный предмет...]

Затем он вернулся к своим мыслям, чтобы поговорить с Алексой, и Аллан сделал фейспалм. «И вот я подумал, что он остановится...»

«Красный? Думаю, моя удача в конце концов неплоха ».

[Правильно ... Я считаю своим долгом упомянуть, что красное снаряжение, как правило, очень трудно найти, а красный расходный предмет - в несколько раз сложнее.]

«Ну что ты можешь сказать мне о моем везении? 9 - большое число или нет? »

[Это так] сказала Алекса без дальнейших колебаний или шока в своем тоне. [Атрибут Удачи ведет себя совсем не так, как другие. Они действуют, за неимением лучшего слова, в полномочиях. Например, Хозяин с 2 Удачи будет в два раза удачливее, чем Хозяин с 1. Другими словами, Ракна, ваша удача выше минимального значения в 9 раз. Взяв за основу двоичные числа. 1 удачи будет эквивалентна воображаемой степени 2, а 9 удачи будет равняться 512.]

"Интересно..."

«Хорошо, я принимаю это», - отрезал Аллан и начал трясти плечи своего друга, который это позволил, не изменив выражения лица, но это снова сумело отвлечь его.

«Хм? Что? Кроме того, перестань меня трясти, - глухо ответил он, и Аллан застонал. Флавия усмехнулась, и Никс слабо улыбнулась. «Вы спрашивали, что это, верно? Это особый предмет ...»

Сказав это, он снова погрузился в свои мысли, и Аллан закатил глаза, которые затем почти вылезли от шока, когда карты в руках Ракны начали плавать.

«Приятно», - сказал такой равнодушный подросток, прежде чем щелкнуть пальцами. Карты вспыхнули малиновым светом, прежде чем исчезнуть, как будто их никогда и не было. Ракна оглянулся на ошеломленных зрителей и намотал Сонату себе на шею.

«Что ж, теперь, когда мы собрали достаточно душ и опыта, давайте пока вернемся в спортзал. Предлагаю уйти после отдыха. Я также считаю, что некоторые из вас получили подсказку после достижения 10-го уровня, верно?» Он спросил, и ему ответили несколько кивков; включая Никс, Аллана и Флавию.

«В таком случае, давайте поспешим. Судя по тому, что я видел, нам придется действовать осторожно».

* * *

«Я не могу поверить, этот ребенок...» - ошеломленно пробормотал Грей, снова сидя на голове очень раздраженного Акилы. «Вы верите в это? Он вытащил гребаный красный расходный предмет с первой попытки. Я думаю, что официально ненавижу этого ребенка ... Ненавижу счастливиц. Но, черт возьми, мне это нравится».

Гигантский божественный орел вздохнул. «Почему я должен был быть в группе, которую вы курируете...»

«Ну, это немного неуместный эвфемизм. Поскольку, как вы знаете, вас клонировали, чтобы занять место в каждой группе. Так что технически у тебя не было возможности не застрять со мной».

Акила снова вздохнул.

* * *

Вернувшись в спортзал, Ракна прислонился к стене с закрытыми глазами; разговаривая с Алексой, которая также напрямую отправляла ему визуальные данные, и ему на самом деле не нужно было «видеть», чтобы его мозг регистрировал системные окна.

«Итак, если я правильно понимаю, эти «Пути» похожи на концепцию Профессий, да?» - спросил он про себя.

[Да. Каждый Хост получает этот выбор. Однако варианты выбора сильно различаются от одного человека к другому. Точнее, количество и качество выбора различаются. Число никогда не опускается ниже 3 или выше 10. Итак, другими словами, вы получили максимум. Это редкое явление. Кроме того, вам доступен Уникальный Путь.]

«Значит, у этих вещей тоже есть понятие редкости?»

[Да. Он идет от обычного к необычному, редкому, эпическому и легендарному.]

"А что насчет Уникального?"

[Уникальный относится к Пути, которого раньше не существовало. Чтобы быть более конкретным, за всю историю Системы никогда не было Девятихвостого Оборотня.]

«Правда?» - нахмурился Ракна.

«Мне кажется странным, что не было таких прецедентов».

[Это было бы правильно, если бы вы имели в виду Девятихвостого Волка или Оборотня. Комбинация этих двух вещей никогда раньше не наблюдалась, потому что первые по сути являются благородными, а вторые могут рассматриваться как простолюдины, если я осмелюсь так сказать. Девятихвостые Существа благородны, и таковыми они являются с рождения. С другой стороны, оборотень в их глазах - просто зверь. Зверь без капли магического или духовного таланта.]

«Понятно... Хорошо, тогда объясни мне, что такое Очки Навыков».

[Это очень просто. Очко навыка может повысить уровень любого навыка. Чаще всего Хозяева сохраняют настолько, чтобы преодолеть узкое место. Обычно для повышения уровня навыков с уровнем выше 8. Однако его наиболее полезное применение находится на уровне навыка Ех.]

«Ех, да?» - задумался Ракна. Он видел это уже несколько раз. Большинство из них было совсем недавно, когда он увидел статус Никс, о котором ему придется подумать позже, но была еще и устойчивость Проноса к яду.

[Да. Ех - это сокращение от Превосходно. Это означает, что умение вышло за пределы своего первоначального установленного предела и теперь само по себе находится на грани возможного. Навыки, которые превосходят Ех единожды, называются Высшими Навыками, те, которые превосходят дважды, называются Навыками Полубога, а те, которые превосходят свое происхождение трижды, называются Божественными Умениями. Однако последнее считается невероятно труднодостижимым.]

«Итак, если я правильно понимаю, такие моменты редки».

[Правильно. На десятом уровне большинство людей получают 1 очко навыков, а Хосты с S-потенциалом - два. Затем они получают 1 каждую сотню. Есть также способы заработать их другими методами, которые вы узнаете, достигнув Первого плато.]

Ракна закончил задавать вопросы, которые его интересовали, и потратил несколько минут, обдумывая их, прежде чем мысленно призвать экран. Он посмотрел на Уникальный Путь внизу списка и медленно выбрал его.

<http://tl.rulate.ru/book/53071/1357828>