

Не было слышно предвещающего грохота, и статуя не ожила. Доминик решил быть благодарным за малые милости. Однако на самом деле ничего не произошло. Размышляя, было ли это неудачей или он просто что-то пропустил, Доминик надолго замешкался, застыв на месте.

Когда перед его глазами вспыхнуло сообщение, он почувствовал расслабление.

[Поздравляем! Вы завершили подземелье G-класса "Храм равнин Саванны"]

[Вы заработали 3000 XP]

[Ошибка]

О нет, только не это, - застонал Доминик, увидев злое сообщение, которое в прошлый раз послужило началом его нынешних проблем с телом.

[Способность XP для пользователя скрыта из-за формы]

[Решение: перенести награду за XP на время, когда форма будет иметь XP-способность]

Сообщения затихли. Доминик нервно ждал, что что-то произойдет, но через тридцать секунд решил, что любые последствия уже проявились. Его разум начал работать над полученной информацией.

Значит, XP - это для людей? Или гуманоидов? А я не такой. Он все еще помнил первое сообщение, которое увидел, оказавшись в новом теле, - как его выбор сократился до одного, а ремесла были вычеркнуты; как "гуманоид" был вычеркнут и остался только "зверь". Не сейчас?

Там говорилось, что награда отложена. Значит ли это, что у меня есть возможность заработать XP на более позднем этапе? Возможно, если я обрету человеческую или "гуманоидную" форму? Это была интересная мысль, хотя в данный момент она не имела прямого отношения к делу.

Перед ним промелькнуло еще одно сообщение, заставив его отодвинуть свои мысли на второй план.

[При завершении подземелья вам предлагается выбор:

Разрушить подземелье

Получить доступ к сундуку с наградой]

Если бы у него были брови, Доминик опустил бы их. Вместо этого он машинально приподнял губы. Что это был за выбор? Если он все правильно понял, он мог либо получить награду, либо полностью уничтожить подземелье.

Зачем мне уничтожать подземелье? И тут ему вспомнились прочитанные романы о ядре подземелья и о том, как в тех мирах работает система сдержек и противовесов. Он не знал, так ли это здесь, но, возможно, опция была способом человечества - или гуманоидов, если есть разница, - не дать подземельям стать слишком могущественными. С учетом возможности получить награду вероятность того, что люди решат уничтожить подземелье просто ради развлечения, значительно уменьшается, подумал он. Затем в голову пришла другая мысль, и его глаза загорелись. Если повезет, награда за окончание подземелья будет намного лучше, чем у других, - чтобы мотивировать людей покинуть подземелье нетронутым.....

Для Доминика не было никаких сомнений. Быстро выбрав вариант награды, он с удовлетворением увидел, как статуя сдвигается на глазах. Со звуком скрежета камня она сдвинулась в сторону, открыв отверстие в центре плиты. Заглянув в отверстие, Доминик убедился, что здесь имеет место какая-то странная пространственная магия - отверстие выглядело глубже, чем толщина плиты.

Но, имея перед носом перспективу получить добычу, он не стал больше тратить время на размышления о подобных деталях. Как только отверстие полностью открылось, Доминик высунул голову. При виде сундука из его рта вырвался довольный вздох.

Он был больше двух других и более богато украшен. Полагая, что это предвещает что-то хорошее для содержимого, Доминик быстро открыл крышку. Внутри оказалось не две награды, как в предыдущем сундуке, и не три или четыре. На самом деле там было пять отдельных предметов, и только один из них человек, превратившийся в льва, узнал сразу.

Зелье здоровья, с восторгом подумал он. Учитывая, что повышать уровень становится все труднее, а недавно он был слишком близок к смерти, чтобы это могло ему понравиться, зелье было желанным. Хотя воспоминания о его вкусе были менее приятными.

Информация.

[Зелье здоровья (умеренное, T1)]

[Это незначительное зелье здоровья предлагает немедленное исцеление до 150 НР и сопутствующих ран (начиная с самых опасных для жизни). Оно также дает небольшую прибавку +15% к исцелению в течение следующих 20 минут. Одноразовое использование].

Определенно стоит побороться, подумал Доминик, обрадовавшись, что это не просто зелье здоровья, а зелье здоровья получше. Хотя оно все еще относилось к уровню 1, при переходе от незначительного к умеренному улучшились все три его характеристики: количество мгновенно получаемых очков здоровья удвоилось, прибавка к исцелению увеличилась на 5 %, и он получил дополнительные 5 минут исцеления.

Придется использовать его с умом - нет смысла использовать его, если у него больше 200 НР, но если бы он смог убежать от бородавочника достаточно далеко, чтобы использовать его, он бы не был на грани жизни и смерти. Вообще-то.... Заинтересовавшись, сработает ли это, Доминик провел небольшой эксперимент.

Положив зелье в инвентарь, он снова достал его, но на этот раз сосредоточился на флаконе, появившемся у него во рту. На мгновение он почувствовал небольшое сопротивление, но затем с удовольствием ощутил, как между челюстями появилось холодное стекло.

Вернув пузырек в инвентарь, он слегка подпрыгнул на месте - возможность избежать всех этих неловких маневров, которые были с его первым зельем здоровья, была просто потрясающей. Идею он почерпнул из того, как ему удалось бросить ядра сурикатов в сторону бородавочника, несмотря на то что он не мог в тот момент пошевелиться.

Следующий предмет был похож на ядро зверя, но он был больше, чем любой из тех, что он видел раньше, и цвета, клубящиеся внутри него, были более яркими и насыщенными. Его диаметр, должно быть, вдвое превышал диаметр бейсбольного мяча, а объем был значительно больше одного. Он снова запросил информацию, и на экране появилось новое сообщение.

[Звериное ядро: Бородавочник 10 уровня]

Вариант способности 1: Второй ветер (вероятность 50%)

Опция способности 2: Овердрайв (вероятность 70%)

Опция способности 3: Зарядка (шанс 100 %)]

Доминик сузил глаза, глядя на сообщение. Хотя все было так, как он и ожидал - несмотря на предложенные способности, - он не был до конца уверен, что оно означает. Означало ли это, что он сразу же получит все три способности? Или что у него есть потенциал для получения всех трех способностей? Конечно, нет. Возможно, ему придется выбрать одну способность, лишившись остальных. А что, если он просто поглотит шар? Смог бы он начать работать над всеми способностями? И вообще, хорошая ли это стратегия?

Попробовав информацию, он был приятно удивлен, когда это сработало.

[Звериное ядро Хранителя подземелий дает возможность получить одну способность. Эта способность может быть непосредственно поглощена и использована владельцем, или же может быть использована в ремесле, что дает гораздо больше шансов на успех зачарования, связанного с этой способностью. Шанс успешного получения/использования способности зависит от процентного шанса этой способности в самом ядре Хранителя.]

Итак, любой может использовать это ядро, чтобы потенциально получить способность, которую потом можно использовать - например, мой "Быстрый удар". Или же они могут создать с его помощью... что? Придать способность предмету снаряжения? Как это вообще сочетается с чем-то вроде Заряда? Доминик полагал, что "заряд" относится скорее к тому, что любил делать с ним бородавочник, а не к электричеству.

Он не мог понять, как это может усилить меч. Хотя, наверное, сапоги, усиленные им, были бы довольно крутыми - не то чтобы я мог их носить. А можно ли получить эту способность, если у него есть нагрудник, зачарованный на Заряд? Мысль интересная, но в данный момент не актуальная, поскольку лапы не очень-то годились для какого-либо ремесла. Да и львиная пасть не слишком подходила для общения с человеком.

Значит, проценты после каждой из способностей - это... шанс на успех? Это означало, что шанс получить "Второй ветер" был один к двум, но он гарантированно мог получить "Заряд". Так вот как это работает?

Сообщения молчали. Доминик не знал, как это расценивать - как "да", "нет" или "безразлично". Сосредоточившись на каждой из способностей, он попытался получить о них дополнительную информацию.

[Второй ветер (Т1): Когда ваши HP и/или SP уменьшатся хотя бы до 50% от их общего количества, активируйте эту способность, чтобы восполнить очки здоровья и/или очки выносливости. Примечание: способность может быть активирована при уровне здоровья/выносливости ниже 50%, но при этом будет восстановлено только 50% здоровья и/или выносливости. Это может измениться с повышением уровня способности. Внимание, увеличение очков здоровья не исцелит ваши раны. Внимание, при активации этой способности запускается таймер. По истечении этого таймера все очки здоровья и выносливости, полученные с помощью "Второго ветра", будут с вас сняты. Если при этом ваше здоровье упадет ниже 0, вы умрете. На первом уровне таймер равен 5 минутам; с ростом уровня способности он может измениться].

Что ж, - сказал себе Доминик после некоторого раздумья. Это немного обоюдоострый меч. Он

догадался, что произошло с бородавочником: он запустил таймер, и тот потерял достаточно очков здоровья вместе с тем, что потерял от повреждений, нанесенных Домиником, и был выведен из строя до момента активации второй фазы.

Как "град Мэри" - очень неплохо, - размышлял Доминик. Но, пожалуй, только как оружие последней надежды - если я не смогу вовремя выпить зелье здоровья или повысить уровень, то погибну вместе с тем, с кем сражаюсь. Еще одним фактором, который следовало принять во внимание, было то, что шанс получить эту способность составлял всего 50 %.

Сосредоточившись на следующей способности, он вызвал и ее информацию.

[Овердрайв (Т1): При активации способности увеличивается ваша скорость и сила. Активация этой способности запускает таймер. Когда этот таймер истечет, вы получите штраф к скорости и силе на некоторое время. На 1-м уровне скорость и сила увеличиваются на 50 % на 1 минуту, а на 2-й минуте к ним добавляется штраф 25 %. Эти показатели могут меняться по мере повышения уровня способности].

Звучит очень похоже на "Ярость", подумал Доминик. Или, по крайней мере, на "Ярость", которую он видел у тродиловых мини-боссов. Хотя, судя по названию, возможно, "Ярость" имела какой-то эмоциональный компонент, которого не было у "Овердрайва".

Если один навык - или "способность" - был бы весьма полезен, то два, скорее всего, нет. Впрочем, есть ли гарантия, что ему еще встретятся существа с Яростью? В конце концов, он был всего на 24% готов к ее получению.

Думаю, велика вероятность, что я встречу еще существ со способностями, усиливающими ярость, - решил Доминик, основывая свою теорию на том, что и у тродилов, и у бородавочника она была. К тому же, если повезет, тродилы могут возродиться снаружи, и у него будет шанс получить его еще до выхода из подземелья.

Тот факт, что шанс получить все это составлял всего 70%, был еще одним аргументом против. Он мог бы согласиться на меньший шанс ради, возможно, более экзотической способности "Второй ветер", но не ради, казалось бы, более распространенной способности "Овердрайв".

Наконец он обратил внимание на последнюю предлагаемую способность - ту, которая имела гарантированную скорость получения.

[Заряд (Т0): Добавляет повышенный импульс и скорость к вашему заряду. Эта способность действует только при беге по прямой и расходует выносливость с удвоенной скоростью по сравнению с обычным бегом. На 1-м уровне вы увеличиваете скорость и эффективную массу на 10 % каждый. Это может измениться с уровнем способности].

Это была простая способность, но она обладала мощным эффектом. Из школьных знаний по физике Доминик знал, что увеличение скорости и эффективной массы на 10 % приведет к гораздо большему, чем 10 %, увеличению эффекта заряда.

К тому же, хотя в самой способности говорилось только о том, что процентный эффект меняется в зависимости от уровня способности, было ясно, что на него также будут влиять изменения как выносливости, так и скорости.

Доминик вздохнул. Второй ветер или Заряд? Способность "Аве Мария", которая была вдвойне рискованной, или гарантированный Заряд, который в перспективе мог стать такой же хлебной(?) атакой, как и Быстрый удар? Это был трудный выбор.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/102475/3826503>