

Данте подошёл к телам и проверил Классификации убитых. У Лэнса, а вернее Эрвина, оказалась самая редкая Классификация Копейщика (а так же у него была и вторая — Классификация Воина). Затем шли две Классификации Мага. Его также удивило наличие у одного из убитых Классификации Жреца. Обычно они использовали лишь лечебные скиллы, но он чётко видел, как мужчина разбрасывал гоблинов направо и налево своей булавой. Оставшиеся были Воинами и Рейнджерами.

Он начал практиковаться на теле одного из павших Воинов. Ему было интересно проверить, сколько требовалось крови, чтобы на перчатке появился очередной символ. Возможно, ему вообще не суждено там образоваться.

Сначала он опустил палец в лужу крови. После того, как кровь высохла, он проверил перчатку, но там не было никаких изменений. Затем он поместил всю руку в лужу, измазав при этом всю ладонь в крови. Всё осталось по-прежнему. Не выдержав, Данте вставил целую руку в рану Воина. Достав её, он наблюдал за тем, как с неё начала исчезать кровь. Когда она стала полностью сухой, на ней засветился алым светом символ Воина. Парень судорожно собрал символы остальных Классификаций.

Теперь у него насчитывалось пять Классификаций. Он решил, что ему стоило бы выжать максимальное количество крови с убитых. Когда он впитал кровь Айзека, перчатка немного изменилась. Однако изменения оказались слишком незначительными, чтобы он мог быть уверен в их эффективности. Поэтому он решил проделать весь процесс заново.

Он выжимал кровь из тел несколькими способами. Сначала он пытался давить на них, чтобы она выливалась из их ран. Потом он переворачивал их вниз головой и ставил к стенке, чтобы она стекала вниз. В конце-концов он начал резать их, чтобы получить ещё больше крови.

Его начало тошнить от того, чем он занимался. К счастью после того, как он пару раз проблевался, у него остались только рвотные позывы. На то, чтобы впитать столько крови, сколько он смог, у него ушло около получаса. Он заметил, что его перчатка заметно изменилась. Теперь она выглядела уже не такой древней. Теперь она больше походила на семейную ценность, которая передавалась из поколения в поколение. Она всё ещё оставалась старой и поношенной, но по крайней мере не распадалась на части. Данте взглянул на осквернённые тела. На них был лут, который мог был бы ему весьма кстати. Однако он решил, что после того, как он надругался над их телами, было бы ниже его достоинства их ещё и обворовывать.

Данте подошёл к мешку с кристаллами энергии. Он достал один кристаллик и сжал в кулаке. Он проверил вкладку Классификаций, удостоверился, что он получил энергию мира, и начал давить их целыми пригоршнями. На это у него ушло целых десять минут. Покончив с этим, юноша открыл Статус и проверил вкладку Классификаций.

Доступно Энергии Мира для распределения: 1386

Хрономант 2/10 (0/200 ЭМ)

Повелитель Клиноков 2/10 (0/200 ЭМ)

Блейдер 1/10 (0/100 ЭМ)

Неупокоенный 2/10 (0/200 ЭМ)

Лог Энергии Мира:

1380 ЭМ за использование предмета: Кристалл Энергии x 276

Он получил ошеломляющее количество энергии с кристаллов. Зачистка подземелий оказалась самым лучшим способом повысить уровень. Он вспомнил, как все были расстроены, что наткнулись на гоблинское подземелье. Они были явно недовольны тем, что за каждого гоблина можно было получить только пять единиц энергии. Однако Данте в тот момент был явно удивлён потенциалом подземелий.

Однако он до сих пор не мог определиться с тем, что ему стоит повышать в первую очередь. Но он сразу же остановил свой выбор на Блейдере — на это у него уйдёт лишь сотня энергии. Ему также пришлось в голову повысить Класс Хрономансера. Благодаря этому у него будет не только большой запас маны, но и ускорится её восстановление. К тому же ему не мешает дополнительная дистанция от повышения уровня Блинка. Он потратил энергию мира на две соответствующие Классификации.

Блейдер достиг уровня 2

Новые характеристики:

Ловкость +1

Проворство +1

Описание скилла Танцор с Клинками было обновлено

Хрономансер достиг уровня 3

Новые характеристики:

Интеллект +1

Мудрость +1

При виде нового диалогового окна, Данте нахмурился. Он надеялся, что его скиллы будут улучшаться при каждом повышении уровня. Однако? судя по тому, что Блинк не перетерпел изменений, он явно ошибался. Он закрыл окно и снова перешёл во вкладку Классификаций.

Доступно Энергии Мира для распределения: 1086

Хрономант 3/10 (0/300 ЭМ)

Повелитель Клиноков 2/10 (0/200 ЭМ)

Блейдер 2/10 (0/200 ЭМ)

Неупокоенный 2/10 (0/200 ЭМ)

Однако были и хорошие новости. При повышении Классификации с первого на второй уровень, энергия мира на получение следующего уровня удвоилась. Данте переживал, что она будет удваиваться всякий раз при повышении уровня. Теперь же он облегчённо вздохнул — на каждый уровень уходило на сотню больше энергии.

Он в нерешительности смотрел на свои Классификации, не в силах определить, какую из них ему стоит сейчас повысить. Прежде чем принять решение он подумал, что ему стоит проверить

как изменился скилл Танцор с Клинками.

Танцор с Клинками (П.С.)

Увеличение Ловкости на 11%

Увеличение Проворности на 11%

Улучшение владения клинковым оружием (+1)

Юноше не было до конца понятно, что конкретно имелось в виду под "+1". Но он не мог поверить в то, что после повышения Классификации Танцор с Клинками все три пассивных скилла улучшились. Он был доволен, что решил проверить скиллы, прежде чем распределять оставшуюся энергию.

Все его скиллы повысились после повышения Классификации до 2 уровня. Тем не менее, Блинк не улучшился после того, как Хрономансер достиг 3 уровня. Поэтому разумно предположить, что при достижении 3 уровня ни один из его скиллов не повысится.

Так как он не знал, повысятся ли скиллы при достижении 4 уровня, он решил, что самое время это определить.

Судя по тому, сколько у него осталось энергии, её хватит на повышение двух любых Классификаций до 4 уровня. Он надеялся, что улучшатся и скиллы.

Теперь он основательно задумался над тем, какие скиллы ему стоит проапгрейдить, а вернее какие из них ему будут полезнее всего. К скиллу Возрождение Неупокоенного он относился достаточно скептически, потому на данный момент решил повременить с ним.

На данный момент самой серьёзной своей проблемой он считал ближний бой. Его пассивка Воплотить Клинок и скилл Танцор с Клинками явно помогли бы ему в этом плане. В то время, когда преимущества пассивного скилла были очевидными, у него выйдет создавать более острое оружие, если он повысит свой активный скилл. Благодаря этому новые клинки смогут резать более прочную броню с меньшими затратами силы.

Блинк ему всегда пригодится, но прибавка в количестве трети метра ему казалась слишком несущественной, чтобы тратить энергию на повышение уровня Хрономанта.

Тщательно всё взвесив, он решил потратить энергию мира на то, чтобы дважды повысить две Классификации.

Блейдер достиг уровня 4

Новые характеристики:

Ловкость +2

Проворство +2

Описание скилла Танцор с Клинками было обновлено

Повелитель Клинков достиг уровня 4

Новые характеристики:

Ловкость +2

Мудрость +2

Описание умения Воплотить Клинок было обновлено.

К счастью, его скиллы повысились при достижении 4 уровня Классификаций. Он открыл меню Скиллов, чтобы посмотреть, что там изменилось.

Танцор с Клинками (П.С.)

Увеличение Ловкости на 12%

Увеличение Проворности на 12%

Улучшение владения клинковым оружием (+2)

Воплотить Клинок: создание клинкового оружия на выбор среднего качества.

Стоимость: до 60 Маны

После этого он открыл вкладку Характеристик.

Имя: Данте

ХП: 120/120

Мана: 170/170(+1.9/сек)

Сила: 10

Телосложение: 12

Ловкость: 19 (+2,28)

Проворство: 13 (+1.56)

Интеллект: 17

Мудрость: 12

Харизма: 4

Данте закрыл Статус.

Он создал два кинжала с помощью способности Воплотить Клинок. Парню было интересно, какие улучшения принесло ему повышение уровня Классификаций. Он разрезал воздух клинками короткими взмахами и удивился своим собственным изменениям. Он чувствовал, что его движения стали быстрее, чем когда либо. К тому же у него повысилась скорость рефлексов и точность. Однако юноша не был до конца уверен, на что именно влияло повышение его пассивного скилла.

Данте прекратил махать оружием. Скоро магический свет рассеется, и он не сможет убить босса подземелья. Он вошёл в последнюю пещеру, оставив позади себя дряблые трупы.

Сэм Эверард

По пути назад во Внешний регион, он молча обдумывал недавние события. Действия Эдварда не поддавались логике. Было бы куда разумнее не терять время попусту и взять мальчика с собой вне зависимости от того, хочет он этого или нет.

В конце-концов, он не смог сдержать своё любопытство и спросил:

— Почему ты так сильно хочешь, чтобы парень представлял на турнире Дом Эллосс? Диана такой же сильный боец, как и Джексон, если не сильнее него.

Эдвард вздрогнул при беззаботном упоминании своего сына.

— Ты видел его запястье. Если он будет представлять наш дом, мы не только наверняка выиграем турнир, но ещё и создадим узы между ним и Домом Эллиосс. К тому же я сомневаюсь, что он не захочет потенциальных наград, которые я ему пообещал.

— Тогда почему мы просто его не взяли с собой? Он бы и сам с нами пошёл, стоило бы немного поднажать.

Эдвард немного покраснел и ответил:

— Я боюсь, что Диана может быть недостаточно... привлекательна, чтобы обратить на себя внимание Данте, — он прочистил горло и продолжил, — но я уверен, что за три года Елена сделает из неё настоящую леди.

— Так вот в чём дело? — фыркнул Сэм, — будто бы этот парень искал настоящую леди в таких-то лохмотьях.

— Не важно, что он ищет, но он выберет Диану. Я разрешил ей вести своевольный образ жизни только потому, что ранее не было нужды в политическом браке, но появление этого парня всё изменило. Если нам удастся присоединить его к нам, Дом Эллиосс снова займёт видное положение.

Сэм старался изо всех сил, чтобы с горечью не вздохнуть, но не смог. Если Эдвард действительно намеревался заставить Диану выйти замуж, тогда мирные деньки Дома Эллиосс были сочтены.

<http://tl.rulate.ru/book/10265/242126>