

Всё оказалось не так страшно, как представлялось на первый взгляд.

Легче всего было разобраться с атрибутами - каждую ступень прирастало по пять единиц очков атрибутов, и чем больше этих очков в какой-либо из характеристик, тем лучше.

С Гранями сложнее. Мне, как представителю человеческой расы, полагалась одна бесплатная грань. Далее, начиная с пятой ступени, выдавали Особые Пункты, за которые можно взять либо грань, либо +1 такт к грани (тактом именуется единица процента), либо +1 новый навык или такт к навыку, либо также +1 на специализации. А так, чтобы приобрести одну Грань ранга Новичок, нужно выложить добрую тысячу униаров. А ведь потом ещё эту грань качать, максимум до пятого такта... А некоторые даже до сотого... Короче, всё очень и очень дорого.

С навыками также - покупка одного навыка стоила тысячу униаров, прокачивались они также до пятого такта, и каждый такт навыка "открывал" возможность раскачать Специализации: первый такт - до десяти процентов, второй такт - до двадцати пяти процентов, третий - до пятидесяти, четвёртый - до семидесяти пяти, и пятый до ста. Таким образом Специализации были завязаны на конкретные навыки и зависели от их в плане прокачки. То есть имея навык Ближний бой 3 такта и специализацию Длинные мечи, я не мог иметь эту специализацию выше 50 такта (то есть 50% освоения), пока не повышу сам Ближний бой. Все специализации были сотактовыми, первый такт стоил сто униаров. и, как я уже говорил, этот первый такт означал 1% в освоении навыка из доступных 100%.

Теперь о Рангах. Они оказались завязаны на Ступени. С 1 по 99-ю ступень я считался Новичком, с 100 по 499-ю Опытным, с 500 по 999-ю Ветераном, с 1000 по 4999-ю Героем, ну и с 5000+ уже Легендой. Уж и не знаю, какие монстры смогли достичь таких высот.

По сути, кроме выбора одной грани и расстановки 25 очков атрибутов, я сейчас ничего и сделать-то не мог. Но тут был один маленький нюанс.

Изъяны, они же Недостатки. Я мог взять один крупный и два мелких изъяна, определяющих мою личность. Можно и больше, но Особые Пункты (ОП) дают только за эти три. Так вот, за крупный можно получить 2 ОП, и за два мелких по одному ОП. В итоге 4 ОП, за 2 пункта которых можно приобрести 1 Грань или +1 такт к ней, а 1 ОП стоил 1 Новый Навык, +1 такт к уже существующему Навыку, 1 Новая Специализация или +1 такта к уже существующей. Плохо лишь, что эти особые пункты нельзя было законсервировать на будущее, а следовало потратить сразу же. Но, тем не менее, это было солидным подспорьем на первых ступенях. А, как говорится, путь к могуществу начинается с первого шага. Поэтому я решил обзавестись изъянами - не вечно же мне быть эталоном идеала, верно?

Некоторые недостатки я отмёл сразу: хромота, слепота, однорукий, одноногий, одноглазый, неудачник и прочие страсти-мордасти. Я даже представить себе не могу, что будет, если возьму что-то из этого - мне что же, сразу же отрубят руку и вырвет глаз? Чур меня, чур! Остановимся на более гуманных вариантах, а стать изувеченным я всегда успею. Так, что тут у нас дальше. О, вот это интересно:

Верный друг (мелкий) - может, вы и не герой, но за друзей готовы отдать жизнь. Вы не оставите друга в беде, если есть хоть малейший шанс помочь.

А что, мне подходит. Вон, если например на Знамиира сейчас будет совершено нападение, то я без малейшего сомнения вступлюсь за него. Так что да, я такой. Хотя, конечно, странно - почему верная дружба относится к недостаткам? Но раз Древние так решили, значит, так тому и быть. Мне же лучше.

Вы выбрали мелкий Изъян "Верный друг". Подтверждаете выбор: да/нет?

Отвечаю "да" и прислушиваюсь к себе. Вроде бы без изменений. Пожимаю плечами и продолжаю поиск.

Мстительность (мелкий или крупный) - вы всегда пытаетесь восстановить справедливость по отношению к себе. Если это мелкий изъян, то вы будете добиваться возмездия законным путём. Какова будет месть, и сколь быстро она настигнет оппонента зависит от вас. Ведь некоторые всё просчитывают до мелочей и составляют планы мести месяцами. Другие же действуют незамедлительно.

Если изъян крупный, то вы не остановитесь даже перед убийством ради мести.

Если честно, всегда отличался злопамятностью. По крайней мере так мне говорит моё подсознание, а я склонен ему доверять. Вопрос лишь в том, насколько я злопамятен. Я склонил голову в задумчивости. Хмм... Всё-таки в меру.

Вы выбрали мелкий Изъян "Мстительность". Подтверждаете выбор: да/нет?

Естественно. Так, остался последний, крупный. И тут мой взгляд притянуло вот это определение:

Последнее желание (мелкий или крупный) - этот изъян не означает, что вы склонны к суициду. Вы согласны умереть, только когда добьётесь своей цели. Может быть, ваша цель - месть за убийство семьи, - или вы смертельно больны и мечтаете уйти в ореоле славы. Вы не расстанетесь с жизнью без веской причины. Но если у вас появится шанс добиться цели, вы сделаете всё и пойдёте на любой риск, чтобы преуспеть.

Обычно это мелкий изъян, если только цель не слишком доступна, что бывает редко.

Я вспомнил то ощущение, которое охватило меня по ту сторону Излома, за зеркалом. Я уверен, что должен что-то найти, отыскать во что бы то ни стало. И это что-то было важнее моей собственной жизни, в этом я был абсолютно уверен. И, если честно, то после того, как Знамиир рассказал про Ушедших Древних, не могу отделаться от навязчивого, всепоглощающего желания встретиться с ними.

Древние. Неведомые создатели этого мира, всемогущие и всезнающие.

Они именно те, кто мне нужен.

И если для того, чтобы быть достойным аудиенции, мне необходимо стать сильнее из силпатов, то да будет так.

Вы выбрали крупный Изъян "Последнее желание - Встреча с Древними". Подтверждаете выбор: да/нет?

Не колеблясь ни мгновения соглашаюсь.

Изъяны утверждены. Вам доступно 4 Особых Пункта.

Отлично! Нусс, теперь приступим ко всему остальному.

Граней, право, было великое множество. Некоторые, правда, ограничены рангом и поэтому для меня закрыты. Но и оставшихся мне хватило с избытком.

В первую очередь меня заинтересовала грань “Мистический дар”, открывающая доступ к магическим способностям. Ну, знаете, заклинания, пляски с бубном у костра, шабаши с ведьмами на мётлах. Так вот, веток магии было немало: магия огня, земли, воздуха, воды, природы, крови, некромантия, малефицистика, волшебство, псионика, экзорцизм, восстановление, шаманизм и демонология. Уфф, можно выдохнуть. В общем, есть где разгуляться. Нет, чистым колдуном я быть не хотел, но мне всегда импонировали боевые маги. Да, выбрав этот путь, успеешь не один раз пожалеть, что обзавёлся таким геморроем, но в перспективе это давало неплохие плюсы, повышало мою возможность выжить и добраться до высших ступеней мастерства. А что уж говорить про эпические плетения пятого такта, освоив которые ты превращаешься просто в машину уничтожения!

Вы выбрали пятитактовую Грань “Мистический дар”. Подтверждаете выбор: да/нет?

- Подтверждаю.

Бесплатная грань за расу потрачена и теперь переходим к особым пунктам. Хотелось бы, конечно, взять на всё граней, но без навыков мне никуда. Ну что ж, какую ветку магии я хочу развивать? Сложный выбор, надо признать. Но мне больше всего приглянулось Восстановление (различные плетения исцеления, думаю, мне бы не раз и не двагодились), Малефицистика (а это противоположность восстановлению - всякие параличи, отравленные стрелы и хищение жизни), и, собственно, Волшебство (иллюзии, превращения, телепорты и игры со временем - блин, там реально обширный список плетений!). Увы, выбрать пока что я мог только одно. И, в конце концов, остановился на Волшебстве - список сил для первой ступени тут побольше, да и тактика поразнообразней.

Вы выбрали Навык “Аркана Волшебство”. Подтверждаете выбор: да/нет?

Угу. Минус 1 ОП. Теперь надо выбрать плетение, которое пойдёт как специализация. Хотя, конечно, разумнее набрать только граней и навыков, но я не хотел быть беззащитным до тех пор, пока удастся накопить нужное количество униаров, поэтому возьму обязательный минимум для выживания сразу. Так что беру себе “Волшебный кулак”:

Волшебный кулак - пучок чистой магической энергии, проходящий сквозь физическую броню цели.

Каждый такт плетения равен +1% к Силе Духа.

Урон: 0 (СД + 1%). Время сотворения: 2 сек. Пустары: 10.

Сейчас урон был ноль, но это потому что я ещё не распределял Очки Атрибутов, а так при увеличении такта плетения и характеристики “Сила Духа/Характер” оно усиливалось.

Минус ещё один особый пункт. Осталось два. Эхх.

Вы выбрали навык “Ближний бой”. Подтверждаете выбор: да/нет?

Боевой маг я или нет? Правильно. Насколько понял, сам по себе навык раскрывал возможность к рукопашной схватке, тогда как его специализации уже направляли его по узкому профилю. После небольшого раздумья открыл специализацию “Длинные мечи”. Вполне себе классический вариант.

Теперь закончим с атрибутами и по коням!

Сила - 4.

- Сила-силушка моя, раз ударю и хана!

Ловкость - 4.

- Махать мечом мне всё-таки придётся, как ни крути.

Разум - 9.

- На первых порах планирую не лезть в рукопашные схватки, поэтому пустары для сотворения плетений будут мне ох как нужны.

Сила Духа / Характер - 2.

- Совсем уж без регенерации и урона заклинания всё же не обойтись. Нужно и полезно.

Выносливость - 6.

- Единицы жизни вещь необходимая, смело вставляем оставшиеся очки атрибутов.

Утвердить текущую конфигурацию атрибутов?

- Да.

Всё, можно вздохнуть спокойно. Итог выглядел так:

Первичные данные:

Имя: Саргон.

Подраса: человек, северянин (сопротивление естественному холоду 50%).

Рост: 1.79.

Возраст тела: 30 лет.

Возраст разума: колеблется между 20 и 30 годами.

Ранг: Новичок.

Степень: Первая (1).

Атрибуты:

- Сила - 4.

- Ловкость - 4.

- Разум - 9.

- Сила Духа / Характер - 2.

- Выносливость - 6.

Доступно Очков Атрибутов (ОА) - 0.

Производные параметры:

Количество Единиц Жизни: 60.

Количество Пустаров: 90.

Харизма: 0.

Грани: (униары/такты).

Мистический дар - 0/1.

Навыки: (униары/такты).

Аркана Волшебство - 0/1.

Ближний бой - 0/1.

Специализации: (униары/такты).

Плетение "Волшебный кулак" - 0/1.

Длинные мечи - 0/1.

Изъяны:

Верный друг (мелкий).

Мстительность (мелкий).

Последнее желание - Встреча с Древними (крупный).

Количество Униаров:

Расходный запас - 0.

Несгораемый запас - 0.

Дополнительная информация:

Репутация:

Глобальная: 0 (один из множества силпатов).

Брр, сплошные нули. Но в скором времени я это исправлю. Уверен, когда-нибудь я всё-таки разберусь в том, что зарыто в глубине моего подсознания. И вот тогда-то мои новые способности помогут мне достичь своей цели и найти Дорогу к Древним. Печально, конечно, но пока что я не понимаю, кто я на самом деле такой и что здесь делаю. Уверен лишь в том, что ответ на этот вопрос лежит в памяти о моём прошлом воплощении, и это что-то очень, очень важное.

Важнее даже моей собственной жизни.

Но хватит о грустном. Пора заканчивать это интимное слияние с алтарём и немного поспать. С этими мыслями я разорвал контакт с ледяной поверхностью кристалла.

Но стоило только встать, как я тут же рухнул на пол, захлёбываясь криком и выпучив глаза от всепоглощающей боли. Тело выгнуло дугой, кости ломало и корёжило, каждую клеточку мышц мяло и сводило в судороге, а все внутренности скрутило в жёстком спазме. И если бы я чувствовал только боль, то, наверное, сошел бы с ума. Но кроме неё я чувствовал и силу. Нет, не так - Силу! Она вливалась в меня, распирала, усиливала мою душу и тело с каждым

толчком. Я испытывал истинное блаженство от обладания ею.

И я хотел её ещё больше... и ещё...

ЕЩЁЁЁЁ!!!

<http://tl.rulate.ru/book/16692/334801>