...

С этими мыслями я призвал фолиант и углубился в его изучение. И первым делом проверил наличие новых записей.

- Ва-а-аленки валять!.. - вскинув брови, протянул я.

И было от чего удивляться - оповещений в дриаре накопилось немало:

Внимание! Получено Достижение "Второе рождение"!

На несколько мгновений, показавшихся вам вечностью, вы были мертвы. Но вас удалось спасти и вернуть в мир живых. Волею судьбы вам дарован второй шанс на новую жизнь, не упустите его.

Награда: количество униаров, равное вашей ступени; Пассивная Грань "Посмертие I" - после того, как ваше тело покинет последняя единица жизни, вы можете активно действовать ещё в течение 10 секунд.

Итог: +6 униаров, пассивная Грань "Посмертие I".

Внимание! Получено Достижение "За гранью"!

Вы умерли, и побывали в... где именно? Это был мир мёртвых? Ад? Чистилище? Небытие? Или это был просто сон, привидевшийся вам в горячке? Сие вам неизвестно. Но в одном вы уверены точно - обратно вы точно не хотите... или хотите?

Награда: +1 к атрибуту "Сила Духа, Характер"; доступно задание "Нечто".

Внимание! Получено Достижение "Первая кровь"!

Вы впервые убили себе подобного. Убили человека. Может быть, вас будет мучить совесть за это деяние, а может, это далось вам с лёгкостью. И кто знает, возможно, это будет не первая ваша жертва...

Награда: количество униаров, вдвое превышающее ступень убитого; Вы хладнокровно отнеслись к своему первому убийству себе подобного: +1 к атрибуту "Сила Духа, Характер".

Итог: +34 униара; +1 к атрибуту "Сила Духа, Характер".

Внимание! Получено уникальное Достижение "Я - не убийца!"

Да, вы впервые убили человека. Но сделали это ненамеренно. Вас ведь пытались убить, а вы лишь защищались. Любой на вашем месте поступил бы также, чтобы спасти свою жизнь.

Награда: 10% от несгораемого запаса вашего несостоявшегося убийцы.

Итог: +152 униара.

Внимание! Выполнено задание "Убийца силпатов"!

Вы способствовали поимке маньяка, терроризировавшего город. Честь вам и хвала!

Награда: +2 к репутации с Рэйтерфолом; +1 к глобальной репутации; Вы дважды помогли городу, поэтому вам обеспечена скидка в 2% на все товары в Рэйтерфоле; Денежное вознаграждение (за вычетом аванса сумма составляет 1700 тайверов).

Внимание! Получено Достижение "Оружейный Мастер I"!

Вы сковали своё первое оружие. Оно, возможно, не идеально, но это ваша первая достойная работа, определённо есть, чем гордиться.

Награда: +5% к шансу идентифицировать свойства любого оружия; +1% к шансу выковать

особое оружие повышенного качества; Если вы примените грань “Личное именное оружие” к данному изделию, то бесплатно получите уникальную Грань “Сквозь огонь и воду”.

Опупеть... целых пять достижений! Ещё и задание засчиталось, за которое я получил хорошие деньги, да и репутацию поднял. Продуктивно я помер, нечего сказать. Так, а что за новое задание стало доступно?

“Нечто”.

Побывав за гранью, вы столкнулись с чем-то необъяснимым, пугающим и смертельно опасным. Что это было - явь или реальность? Попытайтесь ли вы разобраться в природе этого неведомого Нечто, что бродит под умирающим солнцем, или страх вновь столкнуться с Ним столь силён, что вы постараетесь побыстрее забыть об увиденном? Ведь это всё вполне могло вам привидеться в бреду...

Награда за выполнение: неизвестно.

Чувствуя, как на затылке зашевелились волосы, а по телу пробежали мурашки, я сглотнул. Эта... тварь. Кто она? Или что? Хочу ли я узнать это? Ведь если это всё было реально, то... то, кажется, я подозреваю, кто именно приходит к Посланникам каждую ночь...

Гром ударил с такой силой, что я невольно вздрогнул всем телом и в страхе заозирался. Сейчас, в свете одинокой свечи, всё вокруг приобретало зловещий вид: одинокие, аккуратно заправленные койки, закрытые двери, дребезжание стёкол от ветра, шум разбивающихся капель, чудящиеся повсюду шорохи и всхрипы. Бросив взгляд на стол со своим оружием, мне страшно захотелось взять меч и положить рядом. Так, на всякий случай...

Тряхнув головой, попытался отвлечься от панических мыслей, вновь приступив к чтению фолианта и едва слышно бубня про себя каждое слово - я где-то слышал, что тихое монотонное чтение вслух успокаивает.

“Халдорн / Рыпохвист”.

Вам удалось выковать клинок, который не побоялся отметить собственным клеймом

Легендарный кузнец из расы каменных гигантов. И даже более того, этот меч оказался достоин собственного имени! Гордитесь этим, и помните - отныне вы творите историю этого меча. И кто знает, возможно он, также как и его владелец, когда-нибудь войдёт в легенды этого мира.

Урон: 50% от атрибута "Сила" своего владельца ("5" = "2,5" - округлено до "2". Итого урон = "7").

Прочность: 2000/2000

Особые свойства: 1) Клинок одинаково опасен как для материальных, так и для нематериальных и волшебных существ; 2) Положительные эффекты всех видов зачарования на клинок усиливаются на 10%, длительность действия возрастает на 10%, отрицательные эффекты с вероятностью в 10% могут быть нейтрализованы; 3) Клинок может быть перекован без потери первоначальных свойств, если его будет перековывать тот же кузнец, который выковал его.

Примечание: входит в комплект "Халдорн / Рыпохвист", состоящий из трёх предметов (меч, кинжал и нож). Наличие полного комплекта со всеми предметами, уже имеющими собственные имена, даёт бонус: неизвестно.

А вот это сейчас реально обидно было! Нет, Халдорн, бесспорно, хорош, вот только хорош он был в потенциале, а не фактически. Первоначально "Огромный меч Посланника" наносил 80 чистого урона плюс Сила, сейчас же с моей силой пять урон от меча был лишь два с половиной! А учитывая, что округление шло вниз, оставалось два! ДВА! Было с чего строить кислую рожу. Хорошо ещё, что я при Дроко не проверил параметры меча и не выказал недовольства...

Я раздраженно помассировал глаза.

Хотя, на самом-то деле, всё не так уж и плохо - надо просто "поднять" Силу до должного уровня. К тому же не стоит забывать, что это таки острый меч, а не палка, и даже сейчас урон меча с моей силой достигал семи. Да и атаки в уязвимые точки никто не отменял. В общем, прорвёмся.

Так, а что там с ножом и кинжалом?

"Кинжал свирепого ящера".

Вышедший из-под рук Легендарного кузнеца из расы каменных гигантов и отмеченный его клеймом, этот кинжал уже сам по себе привлекает к себе внимание. И пусть он пока не заслужил собственного имени, но у него есть все задатки стать одним из значимых артефактов Древнира.

Урон: 25% от атрибута "Сила" своего владельца ("5" = "1,25" - округлено до "1". Итого урон = "6").

Прочность: 1500/1500

Особые свойства: 1) Кинжал одинаково опасен как для материальных, так и для нематериальных и волшебных существ; 2) Положительные эффекты всех видов зачарования на клинок усиливаются на 10%, длительность действия возрастает на 10%, отрицательные эффекты с вероятностью в 10% могут быть нейтрализованы; 3) Пламевидное лезвие клинка позволяет наносить кровоточащие, сложнозаживающие раны, с ежесекундным уроном в 5% от нанесённого урона; 4) Кинжал может быть перекован без потери первоначальных свойств, если его будет перековывать тот же кузнец, который выковал его.

Примечание: входит в комплект "Халдорн / Рыпохвист", состоящий из трёх предметов (меч, кинжал и нож). Наличие полного комплекта со всеми предметами, уже имеющими собственные имена, даёт бонус: неизвестно.

"Нож свирепого ящера".

Вышедший из-под рук Легендарного кузнеца из расы каменных гигантов и отмеченный его клеймом, этот нож уже сам по себе привлекает к себе внимание. И пусть он пока не заслужил собственного имени, но у него есть все задатки стать одним из значимых артефактов Древнира.

Урон: 20% от атрибута "Сила" своего владельца ("5" = "1". Итого урон = "6").

Прочность: 1000/1000

Особые свойства: 1) Нож одинаково опасен как для материальных, так и для нематериальных и волшебных существ; 2) Положительные эффекты всех видов зачарования на клинок усиливаются на 10%, длительность действия возрастает на 10%, отрицательные эффекты с вероятностью в 10% могут быть нейтрализованы; 3) Добавляет +1 такт к проверке специализаций навыка "Выживание"; 4) Нож может быть перекован без потери первоначальных свойств, если его будет перековывать тот же кузнец, который выковал его.

Примечание: входит в комплект "Халдорн / Рыпохвист", состоящий из трёх предметов (меч, кинжал и нож). Наличие полного комплекта со всеми предметами, уже имеющими

собственные имена, даёт бонус: неизвестно.

Кхм. Как я уже и говорил - неплохо. Для моей ступени даже отлично. Все клинки будут расти в уроне вместе с ростом моей "Силы", а это очень хорошо. Есть потенциал к дальнейшему развитию, а также к получению особых плюшек при выполнении определённых условий, что не может не радовать.

К слову, смотрю вот я щас на все эти столбцы цифр и поясняющую информацию, и в голову упорно лезет ассоциация с какой-то игрой. Помнится, совсем недавно Марлот обмолвился, что одна из верований этого мира гласит, что Посланники лишь игроки... Но нет, всё же слабо верится, что всё вокруг лишь игра. Будь это действительно так, никто бы не испытывал боль и, тем более, не умирал. Так что это просто мир со своими особенностями, своеобразными законами и порядками, вот и всё.

Так, что тут у нас дальше? Я перелистнул несколько страниц, но новых записей больше не нашёл. Хм. Что ж, видимо, с оповещениями покончено и пора приступать непосредственно к планированию развития. И вот тут-то я сразу сталкиваюсь со сложностью - "взять" хочется многое, но ресурсы ограничены расходом, в котором сейчас... где же это... а, вот!

Количество Униаров:

Расходный запас - 1835.

Несгораемый запас - 226.

Я вскинул брови.

Оу... солидно. Весьма. Действительно не удивительно, что Лаксус заинтересовался мной. Кстати, про какую там грань упомянул Марлот? Вуаль?

Пассивная Грань "Вуаль".

Требование: 10 ступень, 10 Сила Духа.

Позволяет скрыть ступень, вашу принадлежность к силпатам, а также количество наполнения Расходного запаса от всех, кто обладает меньшим, чем у вас, показателем Силы Духа. Но защита не является абсолютной - если соперник хочет попытаться осуществить проверку, то происходит соревнование воли, по результатам которого определяется, удалось ли вам утаить вышеупомянутые данные.

А полезная штука! Вот только цена в тысячу униаров кусается. К тому же, сейчас я свой расходник опустошу, поэтому на некоторое время надобность в ней исчезнет. Но в будущем обязательно буду брать. А вот что меня сейчас интересует, так это упомянутая в достижениях грань:

Пятитактовая Грань “Личное именовое оружие”.

Требование: 10 ступень, навык “Драка” первого такта, специализация на выбранное оружие десятого такта.

Пройдя со своим владельцем долгий путь, оружие становится продолжением его руки. Оно верно служило ему и теперь достойно собственного имени!

Повышение такта у грани доступно раз в ранг.

Эту грань можно выбрать несколько раз, применяя каждый раз к разному оружию. Если именовое оружие пропало, владелец грани может заменить его, но привычка вернётся только спустя месяц использования (а с ней вернутся и все преимущества от грани).

Такт 1) На +10% от атрибута “Сила” увеличивается урон оружия;

Такт 2) На +25%;

Такт 3) На +50%;

Такт 4) На +75%;

Такт 5) На +100%.

Примечание: эффекты не складываются.

Та-ак, эта грань тоже отмечается - не дорос пока. Но выгоду вижу уже сейчас - учитывая особенности Халдорна, это будет существенной прибавкой к урону.

А это что такое?.. Вот те на! Я же совсем забыл, что на пятой ступени получил возможность приобрести бесплатную грань! Ну или навык, специализацию, или один такт к чему-то из этого. Что ж, это существенно расширяет мои возможности. Главное уложиться в требования.

Прикрыв глаза, я задумался.

Пойдём от обратного, методом исключения. Хм. Ремесленные навыки пока что оставим на потом, они не к спеху. Всё связанное с магией тоже - мне бы уже освоенное изучить, а то мёртвым грузом до сих пор лежит, никак добраться до Кривглазиана не могу. Меня заинтересовали навыки по выживанию, они, безусловно, могут пригодиться, также как и грани на внимание, но стоит ли их развивать сейчас?

И вообще, что для меня имеет первостепенную важность?

Ну, если так подумать, то это выносливость (чем больше единиц жизни, тем лучше) и униары (аналогично). Значит, мне нужно всё, что способно умножить данные величины. По первому пункту - это прокачка самого атрибута "Выносливость", а также грани "Бугай" и "Регенерация". По второму... а вот по второму, если разобраться, нет абсолютно ничего, кроме особой стотактовой грани "Хищение", в которую, к слову, у меня уже вложено 124 униара. Каждый такт этой безумно дорогой грани позволял по процентно поглощать униары из Несгораемого запаса убитых противников - то есть на первом такте 1%, на втором уже 2% и так далее. Поначалу кажется, что это чертовски мало, но если разобраться, то, например, если победить соперника 20 ступени, у которого в НЗ находится примерно две тысячи униаров, то это плюс 40 униаров в мой расходник без учёта униаров за ступень противника и его РЗ, если Хищение будет хотя бы на втором такте. А если убить сорокаступенчатого? Восьмидесятого? Сотого? И раскачать Хищение дальше, до, скажем, пяти или десяти процентов с Несгораемого запаса? Это же жуть как ускорит моё восхождение! Хотя, конечно же, придётся солидно потратиться. Очень солидно. Но всё же стоит поумерить аппетиты - как бы мне не хотелось потратить на эту грань все униары, вкладываться чисто в Хищение было бы неразумно. Поэтому доведу его пока что только до первого такта.

Хоп! Минус 876 униаров и дело сделано. Вжав голову в плечи, невольно замер, ожидая волны могущества и наслаждения, вливающейся в тело, но ничего не последовало. Хм. Видимо, меня накроет, когда закончу распределение и развею фолиант. Ну что ж, подождём. Хотя, надо признаться, сдержался я с трудом.

Осталось 959 униаров. Что дальше? Надо обязательно повесить "Длинные мечи" до второго такта. Сказано - сделано! Ещё минус 200 униаров. Мог бы и до третьего довести, но лучше воспользуюсь хитростью Мастера Дроко и раскидаю оставшиеся униары по тем граням, навыкам и специализациям, которые обязательно буду развивать в ближайшем будущем.

И вот, покопавшись ещё некоторое время в таблицах и схемах дриара, я, помимо граней “Личное именовое оружие” и “Вуаль”, взял себе стотактового “Бугая” (по процентно увеличивает единицы жизни), пятитактовую “Регенерацию” (можно прокачивать раз в ранг, сокращает время восстановления единиц жизни), активную стотактовую грань “Дикая атака” (хорошая вещь - сверхточный, особо могучий удар, увеличивает по процентно конечный наносимый урон. Из минусов - после него быстрее устаёшь, и непосредственно после атаки замедляется реакция, ослабеваает защита. Это всё ненадолго, буквально секунды, но умелому противнику этого может хватить с лихвой. Как говорится в описании грани: “Иногда отчаявшийся герой может напрочь забыть об осторожности и попытаться вложить всю свою силу в один-единственный удар. Это и есть “Дикая атака”, которая при грамотном применении может быть более чем сокрушительной. Однако, стоит помнить, что бездумное применение данного приёма может окончиться гибелью даже очень сильного героя”). Из граней это всё. Взял себе ещё навыки “Выживание”, “Атлетику” и “Внимание” с сопутствующими им специализациями.

Что ж, вот и подошла очередь атрибутов. Как я уже успел убедиться на практике, ими пренебрегать нельзя. И если с “физическими” атрибутами (сила, ловкость и выносливость) всё и так понятно, то развитие их “ментальных” собратьев напрямую влияет на формирование моей личности: вкладываешь в “Разум” - повышаешь свои интеллектуальные способности, становишься более внимательным, рассудительным (не зря же в графе “возраст разума” было указано, что мой колеблется между 20 и 30 годами); увеличение “Силы Духа, Характера” влияет на сопротивление боли, страху, провокациям, способствует укреплению воли и развитию сознательности. Это очень нужные качества, нельзя обходить их стороной. Для себя я уже решил, что буду доводить каждый атрибут минимум до пятидесяти, а дальше уже можно действовать, исходя из потребностей.

Руководствуясь этими мыслями, раскидал доступные мне 65 очков атрибутов так: 15 в Силу, 11 в Ловкость, по 10 в Разум и Силу Духа, и 19 в Выносливость.

Что ж, готово. Теперь остаётся лишь распорядиться судьбой Особого Пункта за Ранг “Новичок”. Учитывая, что следующий ОП будет лишь когда я достигну сотого, то по хорошему его бы сохранить до высших ступеней, где переход с такта на такт исчисляется десятками тысяч униаров. Вот только до сотого не так уж и далеко, в общем-то, а преимущества мне нужны прямо сейчас - это напрямую влияет на моё выживание. Поэтому, скрепя сердцем, его всё же придётся потратить. Вопрос лишь в том, на что именно?

Прикинув так и эдак, пришел к выводу, что грань “Хищение” не такая уж и сложнополучаемая, а значит, вероятность её наличия у других силпатов довольно высока. Вряд ли её обходят стороной, но, уверен, что вкладывают в неё не часто - цена таки кусается, а отдача от её развития наступает не скоро. У меня же она уже первого такта, а второй даст более весомые 2% поглощения с несгораемого запаса убитых противников. Да и когда я ещё соберусь найти на неё две тысячи униаров? Решено, поднимаю “Хищение” до второго такта.

Вот теперь действительно всё. Итог был весьма неплох:

Первичные данные:

Имя: Саргон.

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

Рост: 1.79.

Возраст тела: 30 лет.

Возраст разума: колеблется между 21 и 30 годами.

Ранг: Новичок.

Степень: Девятнадцатая (19).

Атрибуты:

- Сила - 20.

- Ловкость - 16.

- Разум - 20.

- Сила Духа, Характер - 21.

- Выносливость - 40.

Доступно Очков Атрибутов (ОА) - 0.

Производные параметры:

Количество Единиц Жизни: $400 (+7) = 407$. Текущее значение: 92... (идёт восстановление).

Количество Пунктаров: 200.

Харизма: 0.

Грани: (униары / такты).

Мистический дар - 0 / 1.

Хищение - 0 / 2 (вложено в общем - 1000+Бесплатный такт за ОП Ранга "Новичок").

Личное именное оружие - 100 / 0.

Вуаль - 100 / 0.

Бугай - 100 / 0.

Регенерация - 100 / 0.

Дикая атака (активная) - 100 / 0.

Посмертие I.

Навыки: (униары / такты).

Аркана Волшебство - 0 / 1.

Драка - 0 / 1.

Кузнечное дело - 100 / 0.

Выживание - 100 / 0.

Внимание - 100 / 0.

Атлетика - 50 / 0.

Специализации: (униары/такты).

Плетение "Волшебный кулак" - 0 / 1.

Длинные мечи - 0 / 2 (вложено в общем 200).

Оружейник - 1 / 0.

Доспешник - 1 / 0.

Свежевание - 1 / 0.

Выживание в городе - 1 / 0.

Выживание в лесу - 1 / 0.

Выживание в пустыне - 1 / 0.

Выживание в подземелье - 1 / 0.

Зрение - 1 / 0.

Слух - 1 / 0.

Плавание - 1 / 0.

Лазанье - 1 / 0.

Изъяны:

Верный друг (мелкий).

Мстительность (мелкий).

Последнее желание (крупный).

Личный Враг - Молодой Енот (мелкий).

Количество Униаров:

Расходный запас - 0.

Несгораемый запас - 2061.

Дополнительная информация:

Репутация:

Глобальная: +2 (один из множества силпатов)

Рэйтерфол: +8 (безразличие).

Достижения:

Силач (убить противника старше на 5 ступеней).

Громила (убить противника старше на 15 ступеней).

Второе рождение (вернуться к жизни после фактической смерти).

За гранью (побывать в потустороннем мире).

Первая кровь (убить себе подобного).

Я - не убийца! (вы защищались в момент получения достижения "Первая кровь").

Оружейный мастер I (выковать своё первое оружие).

Уфф... А вот теперь "закрываем" дриар...

В меня словно ударил разряд молнии! Боги! Каждую частичку тела и духа буквально пропитало могуществом! При этом я чувствовал, как всё внутри меняется буквально за секунды: мышцы нарастают и укрепляются, органы регенерируют, мозг перестраивается, а дух словно скинул оковы, раскрыв доселе неведомые ему границы.

Я ещё долго лежал, судорожно хватая ртом воздух и отчаянно пытаюсь не потерять сознание. И мне это удалось - вскоре дыхание нормализовалось, зрение восстановилось, а боли как не бывало. Теперь, пока меня не сморил сон от принятых зелий и не прошла бодрость после поднятия ступеней, надо закончить ещё одно дело...

<http://tl.rulate.ru/book/16692/334821>