Глава 101: Реликвия

"Если мы хотим сделать произвольный вывод, Артефакты - это просто предметы, сделанные из тел Безумных Зверей. Кроме того, их состав отличается от минералов, встречающихся в природе естественным образом. Это приводит к появлению множества Артефактов всех форм и размеров" - мадам Ризенн изменила изображение на экране, продемонстрировав множество предметов красным цветом.

Они варьировались от булавки до куска плиты. Мадам Ризенн продолжила, бросив взгляд на условия, в которых находятся кадеты - "Есть известный пример, когда дело доходит до Артефактов. Благодаря получению одобрения от Психического Предка Марбла, мы можем углубиться в эту тему".

Ее лицо просветлело, в нем появилось чувство поклонения - "Безранговый Навык, созданный Психическим Предком Марблом, Мраморная Соната, может быть использован для массового производства Артефактов. В зависимости от Уровня Эспера, владеющего Навыком, уровень создаваемого им Артефакта варьируется. На 1 уровне он красного цвета".

Глядя на приступы шока и восклицания, эхом отдающиеся в толпе, мадам Ризенн улыбнулась, ожидая такой реакции. В конце концов, информация о Безранговых Навыках строго контролировалась. Для кадетов было бы замечательно даже получить возможность услышать названия Безранговых Навыков, не говоря уже о Безранговом Навыке, созданном Психическим Предком Марблом, одним из их столпов.

Изображение позади нее вспыхнуло, показывая изометрический вид их города, вид их города с высоты птичьего полета с 7-го по 10-е Кольцо - "Лучший пример - стены, которые окружают наш город. Они были созданы Психическим Предком Марблом при помощи его Безрангового Навыка, развитого до 6-го уровня. Стены, которые простираются вокруг нас, охватывая каждый Сектор и охватывая каждое Кольцо; они также покрывают нашу поверхность земли, образуя якоря и основу для всех Слоев. По сути, за исключением зданий, весь наш город представляет собой огромный Артефакт 6-го уровня".

"Все это является причиной названия нашего города, Мраморный город" - сказала мадам Ризенн ревностным тоном. Психический Предок Марбл был воплощением надежды для всех Эсперов; чем больше их сила, тем больше они понимали его значение.

Изображение позади нее вспыхнуло, демонстрируя спинной мозг - "После Церемонии Посвящения Паразит Мудрости сливается либо с нашим головной мозгом, либо с нашим спинным мозгом. Теперь давайте рассмотрим случай с Воинами. Это спинной мозг Воина, извлеченный после его смерти".

Кадеты бросали взгляды, полные жалости, отвращения, любопытства и т.д., демонстрируя множество эмоций. Мадам Ризенн отметила их все, благодаря тому, что она была Эсперов - "Бывают случаи, когда спинной мозг Воинов остается нетронутым после смерти - во время выполнения миссии. Мы немедленно защищаем его; в конце концов, Паразит Мудрости в нем все еще жив. С течением времени он умирает. В конце концов, он тоже живое существо и нуждается в питательных веществах для поддержания жизни. Чем выше Уровень Паразита Мудрости, тем дольше он может выжить самостоятельно".

Затем она изменила изображение на коробку - "Мы преобразуем его в предмет, который можно использовать. Например, Разработчик обладает тремя Навыками. После его смерти, и если его позвоночник останется нетронутым, его Навыки 1 ровня и 2 уровня сливаются с его Навыком 3

уровня, изменяя его. После того, как мы обработаем его с помощью наших методов, мы получим предмет, который можно использовать для вызова мутировавшего навыка 3 уровня. Это то, что мы называем Реликвией".

"Иметь Реликвию в руке равносильно обладанию дополнительным Навыком" - мадам Ризенн взмахнула левой рукой, и над ее ладонью появился куб, края которого простирались на 10 сантиметров.

Куб ничем не отличался от консервной банки, красновато-серого цвета, излучающей тусклый блеск - "Это Реликвия 3-го уровня, названная "Холодной вспышкой". Поскольку она единственная в своем роде, мы дали ей название. Большинство Реликвий просто обозначены числом, независимо от их силы".

Мадам Ризенн вложила свою психическую энергию в куб, оживив его. В следующую секунду из куба вышла нежная волна, распространившаяся по всем углам аудитории.

Сразу же кадеты почувствовали, как пронизывающий холод проникает в их тела, распространяя холод по нервам. Это ощущение исчезло в одно мгновение, когда мадам Ризенн убрала свою психическую энергию - "Преимущество Реликвии в том, что ее может использовать любой, будь то Воин или Эспер".

"Но" - подчеркнула она свою мысль - "Энергия, которую он потребляет, почти в три раза превышает энергию, затрачиваемую на активацию Навыка того же уровня. Более того, независимо от того, кто ее использует, мощность, которую она может отображать, имеет предел, обозначенный ее уровнем".

"Например, рассмотрим эту Реликвию 3-го уровня, Холодную вспышку. Несмотря на то, что тот, кто активировал ее, является Небесным Контроллером, максимальная отображаемая мощность соответствует уровню 3-го уровня. Хотя я контролировала энергию, вливаемую в него. Иначе вы бы не почувствовали, как холодок проник в ваше тело" - мадам Ризенн закрыла ладонь. В какой-то момент Реликвия исчезла из ее рук.

"При правильном использовании Реликвии могут быть для вас преимуществом" - заключила она - "Та, которую я вам показала - это Реликвия Плесени. Реликвии плесени - это те, которые созданы из позвоночника Воина; в данном случае это мозг для Эспера".

"Есть еще два вида Реликвий: Очищенная Реликвия и Извлеченная Реликвия" - мадам Ризенн изменила изображение, отображаемое позади нее, продемонстрировав изображение Пера и Стержня.

"Очищенные Реликвии создаются, когда Воин или Эспер потребляет Плод Очищения. Я расскажу о Плодах Очищения на другом уроке. В результате употребления Очищающего Плода из Эсперов получается Перо, а из Воинов - Стержень" - затем она объяснила методы определения Уровня Очищенных Реликвий.

Очищенная Реликвия, изготовленная из Эспера, была выполнена в форме Пера. Ее перья были сегментированы, количество сегментов определяло Уровень Эспера до того, как он съел Очищающий Плод. Перо, изготовленное из Волнового Контроллера, имело 2 сегмента в перьях.

Это было связано с тем, что силы Волнового Контроллера разделились на три части, причем Эспер сохранил одну часть, в то время как две другие сформировались в Перо. Перо в таком случае сохраняло две психические руки.

Стержень, с другой стороны, сохранил только Навыки Воина. Если Разработчик съест Очищающий Плод, он потеряет все свои три Навыка. Затем они сольются в единый навык 3-го уровня - искаженный по своей природе.

"Извлеченные Реликвии были созданы всего шесть лет назад. Это произошло благодаря одному человеку, Герою рейда "Летающий трон" и нынешнему главе семьи Боун, Йевичу Боуну" - мадам Ризенн указала на Джорту - "Я полагаю, вы его внук?"

"Да, мэм" - Джорта встал, кивнув в подтверждение. Его спина была покрыта потом, он ловил на себе взгляды всех присутствующих, переполненный неописуемыми эмоциями. Он с облегчением поблагодарил, когда мадам Ризенн жестом пригласила его сесть.

"Извлеченные Реликвии формируются после извлечения Безрангового Навыка из трупа человека. Несмотря на то, что он имеет серьезные ограничения и предъявляет строгие требования, Извлеченные Реликвии являются наиболее предпочтительными среди Реликвий. Процесс изготовления каждой Реликвии является военной тайной. Если вы присоединитесь к соответствующей организации в будущем, вы, естественно, будете посвящены в них" - сказала она.

Как раз в тот момент, когда она собиралась перейти к следующей теме, по аудитории разнесся звон колокольчиков. Затем это сопровождалось мелодичный звуком, который стремился поднять их боевой дух. Это было то же самое, что и накануне, когда Джорта и Лайла побили рекорды, но в более высоком масштабе.

"Хорошо, похоже, еще один кадет побил рекорды академии. Мы завершим наш урок после этой темы. В любом случае, сегодня Рейтинговая доска будет функционировать по-другому. Она останется там до полудня и исчезнет вскоре после 10:30 утра" - мадам Ризенн нажала на пульт дистанционного управления, снова показывая городские стены.

"Мы обычно объединяем Реликвии с Артефактами, усиливая их преимущества. В конце концов, артефакты - это твердые материалы, в то время как Реликвии - хрупкие предметы с мистическими эффектами. Лучший пример - наша городская стена. Это Артефакт 6-го уровня и Реликвия 5-го уровня" - она улыбнулась.

"Реликвия 5-го уровня, вплавленная в наши городские стены, является продуктом Предка Рахиса Сильнейшего. Даже я не посвящена в ее фактические детали. Вероятно, только два других Предка знают об этом" - мадам Ризенн выключила экран позади себя - "Мы закончим сегодняшнее занятие на этом".

Прежде чем кадеты встали, мадам Ризенн сказала - "Соберитесь перед Желтым зданием к 2:30 вечера. Вы будете проходить боевую подготовку после того, как выберете свое оружие. Помните, оружие, которое вы выберете, решит судьбу вашей жизни. Направляйтесь к Белому зданию и поищите различное оружие в Портале. У вас есть 4 часа, чтобы сделать свой выбор. Класс свободен".

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/47055/1702789