

Глава 17: <Кавача Центавры>

[Ур.21 Кровожадный Земляной Медведь 2 Ранга Убит]

[1050 Жизненной Энергии получено]

[Поздравляем! Убив Медведя Высокого вида, Вы заработали Титул <Охотник на Высоких Медведей> (Необычный)]

Эффект 1: Все Меньшие и Высокие расы Медведей будут бояться вас, а Высшие Расы Медведей будут агрессивны по отношению к вам.

Эффект 2: Улучшает все способности, связанные с землей, на 20%.

[Поздравляем! Вы являетесь 457-м существом Ранга 1 во всей Вселенной, убившим монстра на 3 фазы выше в честном бою]

[За получение достижения уровня Вселенной вы удостоиваетесь наиболее подходящей для вас в данный момент награды случайного Ранга. На Ранг награды влияет ваш Атрибут Удачи]

[Поздравляем! Вы получаете Броню Растущего типа, <Кавачу Центавры>]

Рядом с мёртвым Медведем появилась чёрная как смоль броня.

В её центре находился пылающий Золотой Отпечаток похожий на Солнце.

Я настороженно подошёл к Броне, задаваясь вопросом о том, может ли пылающий золотой отпечаток производить тепло способное навредить мне.

Обнаружив, что броня не излучает никакого тепла, я поднял её и использовал [Изучить].

<Кавача Центавры> (Броня Растущего типа)

Текущий Ранг: Обычный (Улучшаемый)

Биоинтегрируемый нагрудник, созданный кузнецом Высокой фазы 9-го Ранга с использованием сущности Живой звезды Центавры.

Духовные Предметы Растущего типа не имеют себе равных среди Духовных Предметов того же класса.

Эффект 1: Способен получить один эффект от каждого поглощаемого Духовного Предмета схожего Ранга.

Эффект 2: Жизненная сила+10[^], Стойкость+10[^]

Требования: 25 Жизненная сила, 25 Стойкость

Прочность: 100/100

1-я форма брони: Запечатана

2-я форма брони: Запечатана

3-я форма брони: Запечатана

Врождённый навык: <Мгновенное восстановление> (Обычный Ранг)

<Мгновенное восстановление>: Имея достаточное количество Духовной Энергии, может мгновенно восстановить Здоровье.

(Пока не может регенерировать части тела)

(Ранг Врождённого Навыка увеличивается вместе с увеличением Ранга Брони)

Перезарядка: 1 Месяц

[Уникальным свойством Духовных Предметов Растущего типа является слияние с пользователем для образования Жизненной связи]

[Вы хотите создать Жизненную связь с <Кавачей Центавры>?]

Выпучив на Духовную Броню огромные от удивления глаза, я незамедлительно принял предложение.

Просто того, что создателем этой брони было существо 9-ранга уже более чем достаточно для меня, чтобы принять решение, не говоря уже о том, что непримечательный в данный момент Обычный Ранг можно будет повысить в будущем.

Доспех сам собой расширился и покрыл всю верхнюю часть моего тела, за исключением головы и рук. Он сидел так, словно был выкован по моим меркам на заказ.

Покрыв тело, он растворился в моей коже, в процессе причиняя мне не малое количество боли. Благо моё Сопротивление физической боли достигло уже 50-го уровня.

По окончании процесса, я не получил ни одного уровня в Сопротивлении, что заставило меня задуматься насчёт того, сколько ещё боли мне нужно пережить, чтобы это произошло.

В итоге боль исчезла, так же, как и <Кавача Центавры>. Все, что осталось, это золотая напоминающая Солнце татуировка размером с ладонь в центре моей груди.

Очевидно, чтобы использовать Броню, нужно её каким-то образом проявить. И в этом мне наверняка поможет эта татуировка.

Когда я сосредоточилась на ней, из татуировки вырвалось будто живое золотое пламя и охватило верхнюю часть моего тела.

Вскоре пламя погасло, и Кавача вновь появилась.

Вот и очередное уникальное свойство моего нового приобретения. В отличие от обычных

доспехов, Кавача не снимается, а хранится внутри моего тела.

Положив руку на <Кавача Центавры>, я даже ощутил прикосновение и тепло пальцев, как будто они касались моей собственной кожи. Броня была настолько удобной, что я совершенно не чувствовал её на своём теле.

Свыкнувшись с Кавачей я отправил её обратно в татуировку.

Судя по таймеру, у меня осталось больше 7-ми минут до конца действия Навыка <ОБРАТИТЬ>.

Учитывая, что я достиг 10-го уровня, увеличивая общее время работы <ОБРАТИТЬ> до 10 минут, с начала работы Навыка прошло меньше 3 минут. Усиленные Атрибуты дали мне возможность довольно быстро разобраться со всеми монстрами.

В [ПРИОБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ] мой Атрибут Духа красуется значением в 48 очков, благодаря чему моё восприятие времени в 4,8 раза быстрее обычного. А поскольку мои физические Атрибуты соответствуют Духу, я могу испытывать 4,8 секунды за каждую стандартную секунду.

Монстры 2-го Ранга, с которыми я сражался, также должно быть имели ускоренное восприятие времени, поэтому бой, казавшийся таким долгим, закончился всего за пару минут.

Пока я смотрел на таймер, в мою голову закралось сомнение: "Что произойдет с <Кавачей Центавры>, когда действие <ОБРАТИТЬ> закончится?"

Не имея намерения выяснять это, я открыл свой <СТАТУС> и обнаружил, что дополнительные очки статистики от <Кавачи Центавры> не были добавлены к моим Атрибутам.

Тогда я добавил Нераспределённые очки статистики, которые получил за достижение 10-го уровня, в Жизненную силу и Стойкость.

[Нераспределённые очки статистики: 20 □ 7]

[Поздравляем! Набрав 20 Очков Статистики в Атрибуте Жизненная сила, вы получили Навык Ур.1 <Пассивная Регенерация Здоровья-I> (Необычный)]

Как только оба Атрибута достигли 25-ти очков, эффект <Кавачи Центавры> заработал.

[Жизненная сила: 25 □ 35]

[Стойкость: 25 □ 35]

В этот раз добавление Атрибутов не вызвало в моём теле каких-либо изменений или даже болезненных ощущений, даже несмотря на то, что я добавил 13 очков за раз.

Это открытие дало мне понять, что во время действия Навыка <ОБРАТИТЬ> я мог добавлять в <СТАТУС> любое количество очков, не испытывая неудобств.

Радуюсь подобному факту, я поспешил добавить оставшиеся 7 Нераспределённых очков в Атрибуты Силы, Ловкости и Духа.

[Нераспределённая очки статистики: 7 □ 0]

[Поздравляем! Набрав 20 Очков Статистики в Атрибуте Дух, вы получили Навык Ур.1

<Пассивная Регенерация Духовной Энергии-I> (Необычный)]

Теперь мои Атрибуты Силы и Ловкости имели по 22 очка, Атрибуты Жизненной силы и Стойкости имели по 25 Характеристик, а Дух 20.

К сожалению, во время действия <ОБРАТИТЬ> я не мог использовать навыки вроде <Повышения силы-I> и <Повышения ловкости-I>, но зато у меня были навыки, собранные с трупов, и их я использовать мог.

Ещё одним примечательным моментом, было то, что очки статистики, полученные от Духовных Предметов или от Титулов, не прибавлялись к моим Атрибутам в <ПРИОБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ>.

Это привело меня к выводу, что единственная статистика, которая засчитывается в этот статус, это статистика, полученная с помощью <ДОБЫЧИ>.

Я не знал, можно ли добавить добытые таким образом очки статистики к моему <СТАТУСУ>.

Статы мёртвых монстров, которые я собирал во время действия <ОБРАТИТЬ>, автоматически распределялись поровну в пять основных Атрибутов в [ПРИОБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ].

В данный момент там было 3* не распределённых очка, поэтому я попытался добавить их в свой [СТАТУС], но это ни к чему не привело.

<http://tl.rulate.ru/book/51605/1307046>