

Глава 42: Пробуждение Боевой формы Эм-Джея

Минуту назад у меня в <ПРИБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ> было только 400 очков статусов, но после получения 10% статистики убитых мной монстров это число увеличилось на 324*.

Обычно, когда я собирал статусы с трупов, находясь под действием Навыка <ОБРАТИТЬ>, они автоматически добавлялись к 5 основным Атрибутам, сохраняя равновесие между собой.

Но среди этих 324* статусов лишь 190* были распределены. Что касается остальных 134*, они остались неиспользованными.

Когда это произошло, я даже получил уведомление о том, что под действием <ОБРАТИТЬ> сумма статусов в <ПРИБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ> не может более чем в три раза превышать их количество в <СТАТУСЕ>.

Поскольку в <СТАТУСЕ> 215 статусов, максимальное количество характеристик в <ПРИБРЕТЁННОМ СТАТУСЕ> равняется 645*.

Единственный способ поднять этот предел, — увеличить статистику в <СТАТУСЕ>, повысив уровень или какими-либо другими способами.

645* в сумме значит, что каждый из моих 5 основных Атрибутов имеет 129* очков.

Поскольку все мои характеристики были равны 129*, работало Истинное восприятие времени, позволяющее мне испытывать 12,9 секунды за каждую стандартную проходящую секунду.

Когда Эм-Джей настоял на том, чтобы посмотреть статус Данте, я использовал <Анализ> и обнаружил, что вместо Атрибута Удачи у него был Атрибут Судьбы.

Данте (Меньший Человек - Мужчина)

Ур.3 (Низкая фаза, Ранг-1)

Сила - 14

Ловкость - 13

Жизненная сила - 8

Стойкость - 10

Дух - 15

Здоровье - 6/80

Выносливость - 40/50

Духовная энергия - 75/75

Судьба - 81.67

ВРОЖДЁННЫЙ ТАЛАНТ: ????

Эм-Джей включил "режим профессора" и прочитал мне целую лекцию о Судьбе. Важнейшие детали заключались в том, что Вселенная состоит из Законов, и Система даёт оценку этим Законам в форме Атрибутов, Мастерства и Навыков.

Все эти Законы классифицируются в соответствии с их редкостью. Что касается деталей о том, как оценивается редкость, даже Эм-Джей не мог получить доступ к этой информации.

Если вкратце, Судьба - один из самых редких Законов Вселенной. Чтобы получить хотя бы один стат Судьбы, необходимо повысить Атрибут Удачи до 1000 и быть признанным самим Законом Судьбы.

Что касается получения статив Удачи, то это легче сказать, чем сделать (намного легче), так как Духовные предметы и Титулы, которые увеличивают статистику Удачи, очень трудно получить.

Даже если кому-то удастся собрать 1000 Удачи, ему всё ещё нужно получить признание Закона Судьбы, что ещё сложнее.

По словам Эм-Джея, даже Существа Высокого Ранга отчаянно ищут пропитанные Удачей Предметы только для того, чтобы удовлетворить одно из двух требований для преобразования своей Статистики Удачи в Статистику Судьбы.

Судьба имеет силу изменить ход ситуации в любой момент, уже из этого факта можно понять, что стремление получить этот Атрибут вполне оправдано.

Но у того, кто стоит передо мной, более 80 очков Судьбы, хотя он только на 1-ом Ранге.

Похоже, что Данте имел более 8000 очков Удачи ещё до ассимиляции с Системой. Наверняка уже тогда его Удача превратилась в Судьбу.

Каждая форма жизни, которой удаётся обрести Атрибут Судьбы, испытывает общую проблему.

Отсутствие Удачи.

Для существ высоких Рангов даже абсолютное невезение не будет проблемой, таким образом для них обладание Атрибутом Судьбы перевешивает любые минусы.

Однако для Данте всё не совсем так. До ассимиляции с Системой Данте всюду испытывал гонения, потому что люди ошибочно принимали его невезение за то, что он приносил несчастье окружающим.

Просматривая записи камер видеонаблюдения, запечатлевшие аварии, в которые попал Данте, я обнаружил, что он, конечно же, не вызывает несчастные случаи и не приносит никаких несчастий. Вместо этого он попадает в каждую неблагоприятную ситуацию рядом с собой, даже не подозревая об этом.

Каждое принятое им решение приводит к тому, что он оказывается не в том месте и не в то время. Так работает отсутствие удачи, в условиях, когда у всех остальных вокруг Удача есть.

В данный момент полученные им травмы угрожали его жизни. Если его не вылечить в

ближайшее время, он скорее всего умрёт.

Я потратил несколько секунд, чтобы продумать свои дальнейшие действия и их последствия для Данте.

В какой-то момент я подумал, что возможно было бы лучше просто убить его и забрать Уникальный Талант с его трупа.

Находясь в состоянии Гармонии, я бы и глазом не моргнул, воплощая этот план в реальность.

Но последствием подобных действий может стать потеря контроля над собой. Я не хочу, чтобы моя сила контролировала меня.

Вдобавок ко всему, как только я выйду из состояния Гармонии, все подавленные эмоции обрушатся на меня вместе с чувством вины за то, что я лишил жизни хорошего человека ради личной выгоды.

Это скользкая дорожка.

Другая возможность состояла в том, чтобы спасти Данте, используя сок <Плода Высокой Жизненной силы>.

Поскольку я знаю о жизни Данте из информации, собранной Эм-Джеем, я уверен, что, как только он выздоровеет, он попросит меня или даже начнёт умолять спасти владельца ресторана Роберто, к которому относится как к отцу.

Если я помогу ему, он будет в большом долгу передо мной.

Я решил спасти его, и по предложению Эм-Джея дал 3 капли сока за раз. Ему нужно ещё 9 в ближайшие 3 часа для полного восстановления, так как Данте имеет только 8 очков Жизненной силы.

Его обожжённая кожа заживала на глазах, и судя по <СТАТУСУ> его очки Здоровья также восстанавливались.

Теперь, раз уж я набрал очков добытой статистики, я намеревался пробудить боевой режим Эм-Джея.

Но Эм-Джей остановил меня прежде, чем я смог это сделать, и попросил подождать, пока я не соберу больше статов, чтобы сразу передать 100% от моей суммарной статистики в <СТАТУСЕ> (215 очков).

Предположительно, если с самого начала передать 100% статистики владельца ИИ, к Боевой форме будет добавлен скрытый Навык.

Прежде чем закончиться действие <ОБРАТИТЬ> я начал искать любых монстров поблизости, чтобы собрать больше добытой статистики.

Конечно, я не забыл сохранить все Духовные предметы, которые использовали монстры, в <Ограничивающем Кольце> вместе с парой предметов, которые я получил от Системы за убийство монстров.

Среди них большинство были Духовными предметами Обычного Ранга, но было и несколько Необычного. Я не стал создавать связь ни с одним из них, оставив этот процесс на потом.

После некоторого времени поисков я обнаружил вход в пещеру, из которой слышался писк.

Пещера оказалась лабиринтом, в котором обитали монстры, называемые Крысами-каннибалами.

Мне не потребовалось много времени, чтобы убить всех крыс, включая Кровавую Крысу-каннибала 2-го Ранга, которая находилась в центре Лабиринта.

После бойни на берегу мой уровень достиг 17-го, а крысы помогли мне поднять его до 20-го.

Более того, я получил ещё один Титул с охотником в названии.

<Охотник на Меньших грызунов> (Обычный)

Эффект 1: Все Меньшие виды грызунов будут бояться вас, а Высшие будут агрессивны по отношению к вам.

Эффект 2: Урон по грызунам увеличивается на 10%.

От Эм-Джея я узнал, что для получения Титула нужно убить монстра, по крайней мере на Фазу выше, или убить много монстров более низкого уровня.

Поэтому я получил Титулы <Охотник на Высоких Гоблинов> и <Охотник на Высоких Ящероидов>, когда убил Хобгоблина Шамана 24 Ур. и Злобного Водного Ящероида 23 Ур.

К тому времени, когда я убил других Монстров Средней фазы 2-го Ранга, мой уровень увеличился от убийства монстров 1-го Ранга, что привело к достижению мной Средней фазы 2-го Ранга.

Что касается добытых статов, их количество увеличилось со 134* до 342*.

Из них я передал 215* статов Эм-Джею, таким образом пробуждая его Боевую форму.

<Личный ИИ>

Искусственный интеллект, сформированный из Системы и части души пользователя.

Имя: MJ

Уровень доступа к Системе: Ранг-4 (Эпический)

<Боевая форма> (Пробуждена постоянно активной передачей 100% статистики владельца)

Скрытый Навык <Слияние с трупом> добавлен.

Навыки Боевой формы: <Пространство ИИ>, личный <СТАТУС> MJ, <Слияние с трупом>

Я бросил быстрый взгляд на информацию о новом Навыке Боевой формы Эм-Джея.

<Слияние с трупом>: превращает труп в физическое тело для ИИ.

Требования: труп не должен быть старше 24 часов.

Слогов для трупов: 5

Стоимость: 1% статов переданных владельцем за каждое слияние.

Для того, чтобы использовать <Слияние с трупа> один раз, нужно пожертвовать 1%-ом передаваемой Эм-Джею статистики.

Это может быть проблемой для кого-то ещё, но не для меня. Вместо обычной статистики я могу использовать собранную с трупов.

Я намеревался слиться с Навыками, которые получил от монстров, убитых мной за последние 10 минут. Но я не чувствовал себя в безопасности, во время процесса, я становлюсь особенно уязвим.

Несмотря на то, что я намеревался спасти Данте, я не исключал возможности того, что он попытается убить меня, когда я стану уязвимым во время слияния.

Поэтому, в качестве страховки, я вернулся к месту, где были разбросаны трупы монстров, и позволил Эм-Джею выбрать одного из них, чтобы использовать <Слияние с трупом>.

Эм-Джей превратился в зелёную полосу света и влетел в одно из тел. Через несколько секунд все смертельные раны на этом теле зажили, и Эм-Джей предстал передо мной в своём сосуде.

Теперь у меня есть уверенность в собственной безопасности, и можно уже не беспокоиться о Данте, который находится всего лишь на 3-ем уровне. Если он на самом деле попытается убить меня, я прикончу его, независимо от того, насколько ему благоволит Судьба.

<http://tl.rulate.ru/book/51605/1341564>