

## Глава 46: Ур.3 <Безумие>

Прошло полчаса, и я продолжал приспосабливаться к статам, которые периодически добавлялись к моим Атрибутам в <СТАТУСЕ>.

Затем появились уведомления, которые вызвали широкую улыбку на моём лице.

[М] убил Ур.11 Гниющего Бешеного Пса]

[550 Жизненной энергии получено]

[М] создан из части вашей души, поэтому вы получите всю Жизненную энергию монстров, которых убивает М]

На этом уведомления не закончились, и то, что последовало за ними, заставило меня чуть ли не прыгать от волнения.

[16 очков статистики получено]

---

[Выберите что хотите получить с трупа Гниющего Бешеного Пса Ур.11]

{1.} Ур.2 <Ночные глаза> (Необычный): способность ясно видеть в темноте в пределах 200 метров.

{2.} Ур.2 <Сильный укус> (Необычный): сила челюсти и плотность зубов увеличиваются в 20 раз.

{3.} Ур.3 <Безумие> (Необычный): активировав этот навык, пользователь высвобождает внутреннее безумие цели. В безумном состоянии 5 основных Атрибутов существа подверженного действию этого навыка получают 13%-й прирост к статистике.

Продолжительность: 1 минута.

Стоимость: 13% Выносливости.

---

Причина моего волнения заключалась в том, что я обнаружил, что <ДОБЫЧА> автоматически активируется каждый раз, когда Эм-Джей убивает монстра.

Я связался с Эм-Джеем. Он мог функционировать как ИИ, даже когда был в Боевой форме.

Оказалось, что пока он разведывал окрестности, на него напал Гниющий Бешеный Пёс Ур.11 (Низкая фаза Ранг-2).

Поскольку характеристики Эм-Джея были такими же, как у меня, он был так же силен, как форма жизни Средней фазы 2-го Ранга.

Более того, я отдал ему огненный посох, и через нашу духовную связь он смог использовать Ранг-3 <Врождённый Талант Огня>, который я украл у Хобгоблина Шамана.

Эм-Джей мог использовать различные атаки огненных стихий, потому что, слившись с трупом хобгоблина, он также получил его Мастерство Огня вместе со всеми его Навыками.

Итак, он с лёгкостью убил Пса 11-го уровня, несмотря на то что этот монстр использовал свой довольно мощный Врождённый Навык, <Безумие>.

Прочитав описание Навыков в уведомлении, я сразу же выбрал Ур.3 <Безумие> и слился с ним.

Из всех, что я видел, это был первый Навык, использование которого потребляло определённый процент Выносливости, а не определённое количество Духовной энергии.

Я хотел знать, что произойдет, если я использую его, будучи под действием Навыка <ОБРАТИТЬ>.

Но до окончания перезарядки <ОБРАТИТЬ> оставалось ещё около 3 часов.

Я не стал терять время раздумывая об этом и продолжил обучение <Мастерству Длинного меча> после того, как проинструктировал Эм-Джея активно убивать любого монстра, с которым он столкнется, разведывая окрестности.

Прошло 9 часов с тех пор, как я начал тренироваться в <Мастерстве Длинного меча>, и половину времени к моему лицу была приклеена улыбка.

Всё из-за регулярно всплывающих уведомлений об убийстве Эм-Джеем монстров.

Я просто стою на месте, а мой уровень повышается. За это время он увеличился на четыре и достиг 24-х. Я даже использовал Нераспределённую статистику, полученную от этих 4-х уровней.

Я распределил её так, чтобы характеристики оказались в равновесии.

При этом Навык <Гармония> автоматически активировался, и проблема с привыканием к сильно увеличенному за короткое время статам не проявилась.

Конечно, это также значит, что я в данный момент не могу чувствовать эмоции.

Осталось ещё 3 Нераспределённые очка статистики, и, если я захочу выйти из состояния Гармонии, я могу просто добавить их к любому из 5 Атрибутов и нарушить баланс.

Затем я посмотрел на поздравительные уведомления, которые всплыли передо мной, когда цвет Ауры меча на <Мече Ветра> превратился из голубого в тёмно-синий.

[Поздравляем! Постигнув Ур.21 <Мастерство длинного меча>, вы продвинулись до Ур.21 <Аура меча>]

[Поздравляем! Ваше <Мастерство длинного меча> и <Аура меча> повышены со Ступени-2 до Ступени-3]

[Поздравляем! Достигнув 3-й Ступени <Ауры меча> вы получили перк <Снаряд Ауры меча>]

[Поздравляем! Ваш Титул <Тренировочный Маньяк-I> повышен до <Тренировочный Маньяк-II>]

Только когда появились уведомления о Ступени-3 <Ауры меча>, я наконец прекратил безостановочную тренировку, которая длилась последние 9 часов.

Повышенный Атрибут Стойкости давал мне 475 очков Выносливости, но после интенсивной тренировки от неё осталось меньше одной восьмой, поэтому я прилёг отдохнуть на песок и достал три <Меньших Плода Выносливости>.

Во время еды я открыл <Таблицу лидеров Мира испытаний>, и в нём было уже 167 имен, ранжированных в соответствии с их уровнем, что указывало на то, что ещё 152 Альфы эволюционировали до 2-го Ранга за последние 9 часов.

После того, как топ-100 был заполнен, уведомления в небе перестали появляться.

Как и 9 часов назад, я всё ещё занимал первое место, теперь уже находясь на 24-м уровне. Второе и третье места также не изменились. Регаз и Дрогор находились на 19-м уровне.

Уровни существ на 4 месте и ниже были ещё меньше, там не было никого выше 14-го уровня.

В момент, когда я доедал уже третий <Меньший Плод Выносливости>, Эм-Джей вошёл в центр Лабиринта, неся с собой более 20 таких плодов.

За 15 минут до достижения 3-й Ступени в <Ауре меча> я мысленно связался с ним через нашу духовную связь и попросил его принести все <Меньшие Плоды Выносливости> с дерева, которое я нашёл рядом с пещерой ядовитых пауков.

Съев ещё четыре плода, я восстановил Выносливость всего до половины.

Что касается оставшейся половины, то я позволил позаботиться об этом Навыку <Пассивная Регенерация Выносливости-II>, который обновился, когда я набрал 50 очков в Стойкости.

Благодаря ему мне нужно было просто отдохнуть в течение получаса, прежде чем моя Выносливость полностью восстановится.

Во время 9-часовой тренировки я использовал <ОБРАТИТЬ> ещё два раза, чтобы к моему <СТАТУСУ> были добавлены очки статистики.

Несмотря на то, что мне каждый раз приходилось проходить через мучительную боль, я всё ещё делал это.

Поскольку я был в состоянии гармонии, мой разум был яснее, чем когда-либо, и любая тривиальная эмоция гордости от того, что я занял первое место среди 11 миллионов Альф, была полностью подавлена.

В результате моя решимость обрести абсолютную власть ничуть не поколебалась.

Из-за того, что я подвергался действию <ОБРАТИТЬ> уже 5 раз, моё <Соппротивление Физической боли> достигло 62 Ур. Когда она достигла 50-го Ур., набирать более высокие уровни в нём стало труднее.

Я задался вопросом, буду ли я совершенно невосприимчив к боли, если достигну 100-го уровня в <Соппротивлении Физической боли>.

Эм-Джей ничего не смог найти об этом, даже несмотря на то, что он обладает доступом 4-го Ранга.

Я отложил этот вопрос на потом, открыл свой <СТАТУС> и просмотрел всё, что в нём было.

\_\_\_\_\_

[СТАТУС] (Первичный)

Имя - Джей

Возраст - 23

Раса - Высокий Человек

Жизненная энергия - 30475/32500

Уровень - 24 (Высокая фаза, Ранг-2)

Предполагаемый уровень - 28 (Низкая фаза, Ранг-3)

~~~

\* □ Добытая статистика

^ □ Статистика полученная от Духовных предметов

° □ Статистика от Титулов

E □ Статистика полученная за прохождение Эволюции

~~~

Сила - 97 (30+5\*+52^+10 E)

Ловкость - 97 (30+5\*+52^+10 E)

Жизненная сила - 97 (62+5\*+20^+10 E)

Стойкость - 97 (67+5\*+10^+5°+10 E)

Дух - 97 (82+5\*+10 E)

Удача - 37 (7+25<sup>+</sup>+5°)

Здоровье - 970/970

Выносливость - 67/485

Духовная энергия - 212/485

Нераспределенные очки статистики - 3

ВРОЖДЁННЫЙ ТАЛАНТ - <ДОБЫЧА> (Ранг неизвестен)

УНИКАЛЬНЫЕ ВРОЖДЁННЫЕ НАВЫКИ - <ПРИБРЕТЁННЫЙ СТАТУС>, <ОБРАТИТЬ>

ПРИБРЕТЁННЫЕ ВРОЖДЁННЫЕ ТАЛАНТЫ -

Элементльная категория: Ранг-3 <Врождённый Талант Огня>, Ранг-3 <Врождённый Талант Воды>, Ранг-3 <Врождённый Талант Ветра>, Ранг-3 <Врождённый Талант Земли>.

Категория оружия: Ранг-4 <Врождённый Талант Меча>, Ранг-4 <Врождённый Талант Копья>.

Боевая категория: Нет

Вариантная категория: Ранг-2 <Точность>.

Уникальная категория: Нет

[ТИТУЛЫ]

Обычный Ранг - <Охотник на Меньших Пауков>, <Удачливый Новичок>

Необычный Ранг - <Тренировочный Маньяк-II>, <Охотник на Высоких Волков>, <Охотник на Высоких Медведей>, <Охотник на Высоких Гоблинов>, <Охотник на Высоких Ящероидов>.

Редкий Ранг - <Эволюционировавший до 2-го Ранга в 1-й День>

[НАВЫКИ]

Обычный Ранг - Ур.10 <Ядовитая кровь>, Ур.10 <Шустрые пальцы>, Ур.10 <Утончённый

слух>, Ур.10 <Утончённое обоняние>, Ур.10 <Ночное зрение>, Ур.10 <Гидравлический прыжок>, Ур.10 <Укус>, Ур.10 <Водная кожа>, Ур.10 <Водное зрение>.

Необычный Ранг - Ур.1 <Анализ>, Ур.1 <Огненный шар>, Ур.3 <Безумие>

Редкий Ранг - Ур.1 <Гармония>, Ур.1 <Повышение Силы-II>, Ур.1 <Повышение Ловкости-II>, Ур.1 <Пассивная Регенерация Здоровья-II>, Ур.1 <Пассивная Регенерация Выносливости-II>, Ур.1 <Пассивная Регенерация Духовной энергии-II>.

Эпический Ранг - Ур.1 <Личный ИИ>

Легендарный Ранг - Ур.1 <Маска Небытия>

#### [СОПРОТИВЛЕНИЯ]

Ур.1 <Сопротивление Огню> - Сопротивление Огню: 1%

Ур.1 <Сопротивление Воде> - Сопротивление Воде: 1%

Ур.1 <Сопротивление Ветру> - Сопротивление Ветру: 1%

Ур.1 <Сопротивление Земле> - Сопротивление Земле: 1%

Ур.10 <Сопротивление Ядам> - Сопротивление Ядам: 10%

Ур.16 <Сопротивление Ментальной боли> - Сопротивление Ментальной боли: 16%

Ур.62 <Сопротивление Физической боли> - Сопротивление Физической боли: 62%

#### [ДУХОВНЫЕ ПРЕДМЕТЫ]

Обычный Ранг - <Клейкие Сапоги>, <Кавача Центавры>

Необычный Ранг - <Изогнутый охотничий лук>, <Большой Двуручный меч>, <Аквадимовое копьё>.

Редкий Ранг - <Меч Ветра>, <Ограничивающее кольцо>

#### [ЭЛЕМЕНТАЛЬНЫЕ МАСТЕРСТВА]

Ступень-1 (Ур.1 - Ур.10) -

Ур.2 <Малое Мастерство Огня>, Ур.2 <Малое Мастерство Земли>, Ур.2 <Малое Мастерство Воды>, Ур.2 <Малое Мастерство Ветра>

[МАСТЕРСТВА ОРУЖИЯ]

Ступень-1 (Ур.1 - Ур.10) -

Ур.1 <Малое Мастерство Кинжала> - Ур.1 <Аура кинжала> (Заблокирована), Ур.1 <Мастерство Двуручного меча> (Малое-3) - Ур.21 <Аура меча>

Ступень-2 (Ур.11 - Ур.20) -

Ур.14 <Мастерство Короткого меча> (Малое-1) - Ур.21 <Аура меча>

Ступень-3 (Ур.21 - Ур.30) -

Ур.21 <Мастерство Длинного меча> (Малое-2) - Ур.21 <Аура меча>

Перки:

Перк мастерства 1-й Ступени - <Аура меча>

Перк мастерства 2-й Ступени - <Расширение Ауры меча>

Перк мастерства 3-й Ступени - <Снаряд Ауры меча>

<http://tl.rulate.ru/book/51605/1346453>