

Эрани помогала мне идти по лесу около часа, прежде чем нам пришлось сделать перерыв. Я был обожжён, избит, измучен болезнью и не мог ходить самостоятельно. Эрани тоже не могла выдерживать весь мой вес так долго. Отойдя на приличное расстояние и убедившись, что за нами никто не следит, мы сели. В тот момент, когда я больше не обнимал Эрани за плечо, она рухнула на землю. Я не осознавал, насколько она явно измотана, и чувствовал себя виноватым за то, что так сильно её обременял. Но я был так же устал, поэтому лежал на грязи, протирая глаза в безуспешной попытке вылечить головную боль. Это напомнило мне тот стресс, который я испытывал во время усердной практики с «Ядовитой хваткой» — тогда, когда я впервые заблудился в лесу. Дриада, кажется, поняла, что мы передохнули, и села рядом с нами. Она закрыла глаза, казалось, медитируя так же, как Эрани или я, чтобы управлять нашими уровнями. Это было странно — я никогда раньше не видел, чтобы она делала это. Но сейчас было не время размышлять о том, что делает наш союзник-монстр. У меня были собственные повышения уровня, и я был рад увидеть, что у меня получилось. Сначала я открыл свой Статус.

Имя: Арлан Нота
Возраст: 20
Сила: 16
Сорт: Минутный маг
Уровень: 14
Выносливость: 31
Тип класса: Магия
Опыт: 341 / 1 тыс.
Ловкость: 15
Здоровье: 24 / 310
Здоровье/минута: 0,1122
Заклинение: 74
Выносливость: 93 / 139
Выносливость/минута: 0,93
Интеллект: 18
Мана: 830 / 830
Мана/минута: 16.02
Очки статистики: 9
Заклинания: *
Таланты: * * *
Титулы: * * * [Доступен выбор заклинания] * * *
Регенерировать * * *
Опустошитель * * *
Гравитационный колодец 6 * — опыт 4 / 66 * * *
Рекурсивный рост * * *
Первопроходец * * *
Морозный луч 6 * - 11 опыта / 66 * * *
Временная петля 14 * * * +
Расширенный цикл * * *
Калечащий холод 9 * * — 101 опыта / 355 * * *
Ядовитая хватка 10 * * - 98 опыта. / 461 * +
Ядовитая хватка Почти все увеличилось — и значительно. Моя Мана/минута была на уровне 16, что делало получение опыта заклинаний быстрее, чем когда-либо. Моё здоровье в минуту наконец превысило 0,1, так что я официально получал очко здоровья каждые десять минут — всё ещё невероятно медленно, но намного лучше, чем раньше. Моя выносливость в минуту приближалась к 1, что делало мой талант «Регенерация» намного более эффективным. И, конечно же, моё максимальное здоровье, выносливость и мана тоже немного увеличились. Эта веха в 1000 маны приближалась быстрее, чем когда-либо. Вдобавок ко всему этому, мой Интеллект также превысил 16. Я заметил, что мой информационный ранг интеллекта увеличивался на каждые 4 очка Интеллекта, так что я, должно быть, что-то получил и пропустил в потоке других уведомлений.

Достигнут порог интеллекта. 16 Интеллект. Ваш ранг разведывательной информации увеличился. В связи с повышением вашего ранга разведывательной информации вам предоставлены следующие преимущества:— Trailblazer Title начал сбор данных о владельце. Все будущие мысли, решения, действия, эмоции и движения будут регистрироваться.— Зарегистрированные данные будут использоваться по мере дальнейшего повышения ранга разведывательной информации. Я прочитал это уведомление один раз, затем ещё раз. ...Что? Это определённно не было похоже на другие ранги разведывательной информации, которые я получал в прошлом. Всё это имело определённый, заметный эффект, сообщая мне, что мне могут предложить в будущем в зависимости от моего выбора. Но это...Что имелось в виду под «сбором данных»? Мысли, решения, действия — как он будет их отслеживать? Могу ли я увидеть журнал, который он вёл? Я пытался заставить Систему открыть этот «журнал» моих мыслей, но не смог. Похоже, это было не для моих глаз. Но действительно ли оно будет включать в себя всё? Я знал, что Система имеет доступ к моему разуму — иначе как бы я мог его контролировать — но мне показалось немного навязчивым, что она так прямо заявила, что может читать мои мысли. И что он вообще с ними делал? Вероятно, на данный момент он просто отслеживал. Но там сказано, что в будущем данные будут «использованы». Использовали как? Как мне вообще могло помочь знание того, что я думаю? Я также знал, о чём думаю. Не похоже, чтобы это могло дать мне какую-либо дополнительную информацию в этом отношении. Я был невероятно заинтригован тем, что может случиться с этим титулом в будущем. На данный момент это фактически ничего не дало. Но я внезапно стал чрезвычайно осознавать то, что думал. Что,

если я почувствую неправильную эмоцию и внезапно изменю мнение этого «бревна» обо мне? Был ли кто-нибудь, просматривавший этот журнал, чтобы определить, достоин ли я какого-нибудь великого оружия в будущем? Или, может быть, он отслеживал по какой-то совершенно другой причине. В любом случае, я пока ничего не мог с этим поделать. Не имея никаких знаний о том, как будет использоваться журнал, я даже не был уверен, как мне изменить своё поведение, чтобы убедиться, что меня регистрируют так, как я хочу. Хотел ли я показаться добрым и праведным? Могущественным и безжалостным? Или, может быть, это не имело значения. Я попытался мысленно перейти в область Заклинаний, Талантов и Звания. Было несколько больших улучшений. Конечно, передо мной вспыхнули примечательные титулы «Выбор заклинания» и «Опустошитель», но повышение рейтинга Time Loop также имело большое значение. Раньше это возвращало меня всего на полтора часа. Но теперь, благодаря Extended Loop, эта цифра увеличилась вдвое — я мог вернуться на 3 часа за одно использование. Поскольку мне было отведено два использования в день, это означало, что, в то время как все остальные жили двадцать четыре часа в сутки, я внезапно обнаружил, что проживаю тридцать часов, прежде чем день пройдёт. Я подозревал, что мой график сна пострадает — даже если бы моё тело переживало только дни обычной продолжительности, мой разум — нет. Уже было странно добавлять пару дополнительных часов, а теперь это удвоилось. Мне просто придётся к этому привыкнуть. Но это будет поводом для беспокойства в другой раз. А сейчас я хотел сразу перейти к сути своих достижений. Первым был мой титул Опустошителя. После той странности с Первопроходцем часть меня немного нервничала, увидев, что делает этот, но я проигнорировал это чувство и просмотрел его описание. **Опустошитель** Вы пошли на риск и убили достаточно врагов, чтобы за одну минуту получить три или более Уровней. Многим подобные игры стоили жизни. Для вас это окупилось. Жадность это хорошо. Все враги, в убийстве которых вы участвуете, дают на 25% больше опыта....Это было хорошо. Невероятно. С этим титулом скорость, которую я прокачал, значительно увеличится. И это был не только я. В заголовке не говорилось, что я заработал на 25% больше опыта — там говорилось, что монстры, в убийстве которых я участвовал, принесли всем на 25% больше опыта. Итак, если бы мы с Эрани убили монстра вместе, мы оба получили бы дополнительный опыт. Этот титул поможет моим союзникам так же, как и мне. И это помогло. Увеличение опыта на 25%, возможно, было небольшим в краткосрочной перспективе, но через некоторое время оно может быть равно одному или двум дополнительным уровням и со временем будет только увеличиваться все больше и больше. И, конечно же, в моей ситуации каждое очко XP было невероятно ценно. Я никогда не слышал об этом титуле, но на самом деле это не удивительно. Существовали тысячи задокументированных названий — достаточно, чтобы поместиться в целые словари, заполнявшие полки библиотек — и каждый год открывались новые. Люди предполагали, что их миллионы, некоторые для общих достижений, а некоторые для гораздо более конкретных, нишевых вещей. Я был уверен, что подобный титул уже находился раньше — получение трех уровней одновременно было, конечно, редкостью, но, вероятно, это был не первый раз, когда что-то подобное происходило. Особенно по сравнению с другими существовавшими титулами. Были такие вещи, как титул за изучение заклинания каждой школы заклинаний или титул за убийство миллиона монстров в одиночку за свою жизнь. Они были обнаружены людьми, которые буквально посвятили свою жизнь достижению этих целей, просто чтобы посмотреть, есть ли для этого титул. Поэтому я был уверен, что кто-то раньше получал сразу несколько уровней. Но получение титула все равно было невероятным. Дополнительные 25% опыта навсегда. Я мог практически чувствовать, как сила потрескивает на кончиках моих пальцев. И, говоря о силе, которая у меня под рукой, мне еще предстояло пройти Выбор Заклинания. Я заметил, что это одно из самых больших преимуществ прокачки. Хотя изучение нового заклинания технически не было строгим численным увеличением моей силы, как получение статистики, дополнительные опции были столь же, если не более важными. Одно новое заклинание может означать разницу между уверенной победой и быстрым поражением. Итак, думая о том, чтобы максимально увеличить это новое

усиление силы, я открыл свой выбор заклинаний и просмотрел варианты.**Выберите одно заклинание для изучения:** **Эфирная броня** Школа: Тайная магия, Призыв Тип: Активированный Стоимость: 150 маны. — Вы вызываете один из двух наборов магической брони — Темную лату или Светлую лату. Вы можете отклонить его в любое время. Он будет автоматически закрыт через 60 минут. Нося темные доспехи, вы не можете получить урон, превышающий 50% от вашего максимального запаса здоровья, за одну секунду (155 единиц урона). Если таким образом предотвратить повреждение, пластина сломается, что делает ее непригодной для использования в течение 60 секунд. При ношении Light Plate другие заклинания будут стоить на 10% меньше, но при этом вы по-прежнему будете получать опыт заклинаний, как если бы на них не действовала скидка. Разведывательная информация: Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: * Эмбер Гейл — Школа: Огонь * Expedite — Школа: Изменение * Heartstone — Школа: Изменение, Призыв* **Резкий распад** Школа: Природа Тип: Активированный Стоимость: 75 маны — Выберите существо, к которому вы прикасаетесь. Если у него меньше 300 здоровья, он умирает. Разведывательная информация: Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: * Проклятие — Школа: Демоническая * Мана-сейсм — Школа: Тайная магия * Загрязненная связь — Школа: Проклятие, Природа* **Стазис** Школа: Проклятие, Тайная магия Тип: Активированный Стоимость: 280 маны — Остановить время для одного существа, к которому вы прикасаетесь, на 10 секунд. Существо не может двигаться, думать или иным образом воспринимать внешний мир какое-то время, а его тело нельзя насильственно перемещать или повреждать. Уменьшайте длительность этого заклинания на 1 секунду за каждые 10 единиц выносливости сущности. Существо с 100 Выносливостью совершенно не затронуто. Разведывательная информация: Если вы выберете этот вариант, вашими следующими вариантами заклинания будут: * Цепь пара — Школа: Водная, Тайный * Убийственная волна — Школа: Тайная магия * Светящиеся узы — Школа: Проклятие, Божественность

К настоящему моменту я мог сказать, что мои варианты были нацелены на людей более высокого уровня. Между Ethereal Armor и Stasis эти варианты стоят довольно дорого. Даже Abrupt Decay был там, за 75 маны. По сравнению с моими первыми вариантами заклинаний их стоимость была огромной. Даже 10 в секунду у Gravity Well были неплохими. Но вместе с высокими затратами маны пришла и большая сила. Эфирная броня была гибкой, по сути позволяя мне выбирать между лучшей выживаемостью против атак с высоким уроном или более дешевыми заклинаниями — при условии, что я был готов заплатить ее первоначальную стоимость в 150 маны. «Резкий распад» был интересным. Это позволило бы мне нанести 300 единиц урона всему, к чему я прикасался, за относительно небольшую цену в 75 маны, но только в том случае, если этот урон убьет их. В противном случае это ничего бы не дало. А Стазис мог заморозить кого-то на срок до 10 секунд — отличный эффект в сочетании с достаточно высокой стоимостью. Но, конечно, мне придется выбрать из них лучшее. Я просто понятия не имел, какой именно.

<http://tl.rulate.ru/book/91733/4363623>