

Сидя и медитируя в предзакатных сумерках, я размышлял о том, что меня ждет в этих улучшениях заклинаний. Сангвиник Бонд был первым, но не последним. Оставшиеся три тайных заклинания, для которых я мог бы использовать этот Кристалл, тоже. В течение следующих нескольких дней я, конечно, работал над их рангом, но после этого меня все еще ждали Crippling Chill, Ray of Frost и Expedite. Они должны были прийти следующими, и, надеюсь, не займет много времени, чтобы выяснить, где я могу получить их кристаллы. Десять минут, которые мне пришлось медитировать, казалось, прошли довольно быстро, поскольку я представил все невероятные вещи, которые я мог бы сделать в будущем, и поспешно открыл выбор обновления заклинания в своем статусе. Выберите одно улучшение для Sanguine Bond: Душевная связь Школа: +Переделка—Если вы прикасаетесь к существу в течение как минимум 60 непрерывных секунд, прежде чем применить к нему «Сангвиническую связь», вы можете сформировать постоянную связь с этим существом. Пока активна постоянная связь, здоровье/минута этого существа, выносливость/минута и мана/минута (если она у него есть) уменьшаются на 50%, а ваше здоровье/минута, выносливость/минута и мана/минута увеличиваются на соответствующие потерянные значения. Постоянная связь длится неопределенное время, но разорвется, если существо окажется дальше, чем на 1000 шагов от вас. В любой момент времени у вас не может быть больше активных постоянных облигаций, чем ваш числовой ранг в «Сангвинической облигации». Нерушимая связь—Длительность Сангвинической связи становится 20 секунд вместо 10, а ее дальность до преждевременного завершения становится 40 шагов вместо 10. Гипнотическая связь Школа: +Ментальная—Если вы прикасаетесь к существу в течение как минимум 10 непрерывных секунд, прежде чем применить к нему «Сангвиническую связь», «Сангвиническая связь» получает дополнительный эффект, заключающийся в загипнотизации существа. Находясь под гипнозом, существо входит в состояние оцепенения и не может двигаться, думать или иным образом реагировать на внешние раздражители, однако оно все равно воспринимает и запоминает все, что с ним происходит. Существо перестает быть загипнотизированным, если оно получает урон из источника, отличного от уже активных Статусных недугов, или когда заканчивается эффект Сангвиной Узы. После того, как эффект Hupnotic Bond на существе заканчивается, Hupnotic Bond не может быть активирован на этом существе в течение 10 секунд. Что в... Мои глаза расширились, когда я прочитал их. ...Определенно здесь есть интересные варианты. Казалось, самым безопасным вариантом будет «Нерушимая связь». По сути, это было просто строгое численное обновление Сангвинической Узы, что значительно усложнило преждевременное завершение и дало мне гораздо больше пользы от потраченной маны. Увеличение времени с 10 до 20 секунд меня особенно поразило; Дать мне больше дальности было приятно, но я всегда мог предотвратить это, просто умело используя Заклинание. Дополнительное время означало, что Заклинание обошлось вдвое дешевле. Конечно, несмотря на удвоенную эффективность маны, на самом деле он не будет ничего делать быстрее, так что об этом все равно нужно помнить — это не то же самое, что, скажем, удвоение всех его эффектов, поскольку это истощает вдвое больше здоровья за то же время. Это, скорее, потребует вдвое меньше маны, но потребует столько же затрат времени. Тем не менее, это был очень хороший апгрейд. Регенерация маны, которая теперь составляла 4,88 в секунду, удвоила бы отдачу от успешного применения, а это означает, что в идеальных ситуациях с включенной Световой пластиной и всем остальным заклинание в конечном итоге стоило бы мне чистой воды... Я посчитал в моей голове. Типа, 70 маны или что-то в этом роде? Действительно солидная ценность, учитывая все, что он сделал. Однако два других обновления пошли в совершенно разных направлениях. У них обоих было одно и то же основное условие: мне требовалось прикасаться к цели в течение дополнительного времени, чтобы получить бонусный эффект. Но эти строки текста в полях «Обновление» описывают довольно эффектные эффекты, каждый из которых очаровывает по-своему. Во-первых, однако, Я подумал: Индекс, можешь ли ты дать мне некоторое представление об этом требовании? Когда он говорит, что мне нужно прикасаться к существу в течение некоторого количества непрерывных секунд... «Да, да, так что, прежде всего,

наложение Заклинания происходит после касаясь существа, не раньше. Так что если вы уже какое-то время за что-то хватаетесь, и по прошествии необходимого времени, то если вы решите, что хотите разыграть Сангвиническую связь, вы можете сделать это немедленно». Большой. Похоже, это хорошо сработало с Noxious Grasp. Если бы я уже держал кого-то, чтобы истощить его этим, а затем прошло десять секунд, я мог бы сразу перейти к Сангвинической Увязке, без необходимости заранее делать что-то вроде заклинания, а затем постарайтесь выполнить это трогательное требование. И я предполагаю, что они не получают никакого уведомления, когда я начну прикасаться к ним по поводу Сангвинической Узы, только после того, как я уже применю Заклинание? «Точно.» Хорошо, звучит хорошо. Требование было довольно жестким — особенно в случае с «Связью душ», с ее абсолютно ошеломляющими шестидесятисекундными предварительным условием, прежде чем я действительно смог использовать ее эффекты, — но, по крайней мере, я мог делать такие вещи, как использовать ее тайно. Особенно с «Гипнотической связью» я мог представить себе что-то вроде небрежного удержания кого-то за пределами враждебной ситуации, ожидания десяти секунд, а затем активации заклинания и вывода его из строя на достаточное количество времени. Отлично, если мне когда-нибудь понадобится пробраться куда-нибудь, схватить кого-нибудь до начала драки, что-нибудь в этом роде. А что касается Soul Bond, то ее вариант использования был более... непрозрачным. Было очевидно, к чему меня подтолкнуло Обновление. Каким-то образом он хотел, чтобы я собрал группу сверхмощных существ и установил с ними постоянную связь, чтобы я мог украсть их регенерацию. Но когда дело дошло до этого, два ограничивающих фактора были огромными. Во-первых, все они должны были постоянно находиться в пределах 1000 шагов от меня, а во-вторых, у меня не могло быть больше активных связей, чем мой ранг в заклинании — сейчас 10. Хотя технически мой Soft Cap был равен 11, поэтому Я мог предположить, что это будет, по крайней мере, в тот момент. Тем не менее, эти два ограничения позволили избавиться от многих способов использования. Условие в 1000 шагов означало, что мне нужно будет постоянно держать этих связанных существ хотя бы немного рядом со мной, и, конечно, они потеряют половину всех своих регенераций, что означает, что они не будут очень дружелюбны ко мне, если я установим эту связь. Поэтому, по-видимому, мне нужно, чтобы они были слабее меня, чтобы я мог возить их в неволе, куда бы я ни пошел. Я мог представить себе клетку с бешеными монстрами, которых я таскал с собой по лесам, и все они повышали мой собственный Статус. Но тогда это второе ограничение тоже ограничивало меня. Поскольку в любой момент времени я не мог активировать более дюжины таких связей, а регенерация, которую я получал от связей, зависела от их собственных уровней регенерации, я, очевидно, хотел бы убедиться, что у меня есть такие же могущественные монстры, связанные с мной, насколько это возможно. Так что мне бы хотелось сильных монстров, но не настолько сильных, чтобы я не мог постоянно держать их в плену и при себе. Довольно затруднительное положение. Я мог бы придумать несколько монстров, с которыми было бы неплохо поработать; У Стрипексов была высокая выносливость в минуту по сравнению с их уровнями, поэтому, если бы я мог взять половину этого количества себе, это могло бы сработать довольно хорошо, и было много монстров с солидным показателем здоровья в минуту, но на самом деле это увеличивало мое пассивное здоровье и выносливость. Регенерация мало что мне даст в бою. Было такое ощущение, что это обновление пыталось подтолкнуть меня к определенной сборке, но было довольно сложно определить, что именно оно хотело, чтобы я сделал, чтобы максимизировать эти преимущества. — Индекс, я что-то упустил? — спросил я. — Ну, вы упускаете основной вариант использования этого обновления. Начнем с того, что идея постоянно держать при себе клетку с монстрами упускает один главный момент, который мог бы выявить здесь лучшую стратегию. Ни у одного из этих монстров нет маны/минуты, — ответил Индекс. — Ну да, только у немногих монстров есть Мана. Так что я полагаю, что тогда дело больше в здоровье и выносливости, верно? — предположил я. — Не обязательно. Ты сам там ответил, да? Большинство монстров у людей нет маны, а у людей она есть, — заметил Индекс. — Ой. ...Ой. Заклинание предполагается использовать с... —

Куча рабов, да, — подтвердила Индекс. — Да, заклинание предполагается использовать с группой рабов. Идея заключалась в том, чтобы просто снабдить группу классифицированных людей каким-нибудь зачарованным снаряжением, чтобы гарантировать, что они не смогут вас предать, поразить их всех постоянной связью, а затем бум. Свободная регенерация во всех трех областях. А поскольку они люди и их можно аргументировать, используя, скажем, угрозы себе или своей семье, вам даже не нужно будет держать их в клетке или что-то в этом роде. В качестве альтернативы, это может быть использовано лидером страны или кем-то в этом роде. Но наиболее оптимизированное использование этого улучшения предполагает использование его на ваших собратьях-людях. — Это... менее заманчиво, — признал я. — Да, да, ты, наверное, не хочешь держать при себе кучу рабов или что-то в этом роде. Я думал, ты будешь возражать против чего-то подобного. Хотя мне действительно нужно это сказать — не злись на меня здесь — если вы используете это таким образом, это чрезвычайно, чрезвычайно хорошо. Если предположить, что вы сможете обойти юридические ограничения... — Нет, — ответил я. — Отлично. Опять же, я бы не выполнял свою работу, если бы не сказал вам, — заметил Индекс. — Что ж, возможно, его можно будет использовать и в других сценариях, так что, возможно, оно мне еще пригодится. А что на данный момент насчет Гипнотического Бонда? — спросил я. — Это тоже довольно аккуратно. Насколько я могу судить, у меня довольно много вариантов использования. Да, Индекс была права. Конечно, было приятно подраться. В тех случаях, когда мне удавалось продержаться десять полных секунд контакта с врагом, Обновление эффективно позволяло мне парализовать его еще на десять секунд. И да, гипноз закончился бы преждевременно, если бы я когда-нибудь их повредил, но все равно существовало множество способов его использования. Я мог бы уйти от них, если бы мне нужно было, я мог уйти из их поля зрения и, поскольку они не могли повернуться и продолжать смотреть на меня, спрятаться, пока они меня не видели, или черт возьми, и так далее. Даже просто получил десятисекундный перерыв, чтобы немного восстановить свою ману, может быть, активировать Регенерацию. Что временами было бы феноменально. — Это еще не все, — вмешалась Индекс. — Опять же, обратите очень пристальное внимание на формулировку. Это закончится, если вы нанесете вред существу «из источника, отличного от уже активных статусных недугов». Итак, очевидно, что это означает, что собственное истощение здоровья Сангвинической Узы не положит конец гипнозу, но также и любым другим проклятиям, которые вы уже наложили на цель. Итак, если вы поразите их Калечащим холодом, а затем с Гипнозом Сангвинического Бонда, тогда обоим этим проклятиям будет позволено действовать на них в течение десяти полных секунд, а вы просто сможете сидеть сложа руки и смотреть. По сути, вы гарантируете, что получите Сангвиническую связь на все десять секунд, поскольку они не могут выйти за пределы досягаемости. Плюс, да, дополнительная регенерация от вашей маны в минуту. — Это было правдой. Это работало так: если я мог прикоснуться к чему-либо в течение пятнадцати секунд, прежде чем использовать Сангвиническую Связь, это означало, что я мог получить полный десятисекундный эффект Заклинания, не беспокоясь о том, чтобы сопротивляться, плюс полный эффект любого из моих других проклятий. Это, безусловно, подняло «Обновление» в моем мысленном рейтинге из трех вариантов. А еще были небоевые применения. Как я уже думал раньше, в возможности использовать это для скрытности определенно было что-то. Подкрадитесь к кому-нибудь сзади, едва коснитесь его руки или чего-то еще на какое-то время, а затем бац — после этого они ничего не смогут сделать в течение десяти полных секунд. Честно говоря, мне даже не пришлось бы красться. Если бы я просто подошел и пожимал чью-то руку немного дольше, чем обычно, они бы даже не догадались, пока не стало бы слишком поздно, что я задерживаюсь, чтобы активировать эту способность и эффективно парализовать их. Вполне подходящее заклинание, которое можно использовать на ничего не подозревающей жертве. Конечно, в бою я действительно смогу поддерживать контакт с некоторыми врагами только десять секунд. Но снаружи? Если бы социальные условия позволяли, я мог бы достичь 50-го уровня, и это имело бы точно такой же эффект. Всегда полезно. Итак, что же здесь было лучше всего? ...Ну, на этот

вопрос было сложно ответить. Меня немного отвлекли яркие эффекты «Души» и «Гипнотической связи», но «Нерушимая связь» определенно не подвела. Не стоит упускать из виду строгое численное увеличение эффективности, особенно когда это было что-то настолько экстремальное, как удвоение продолжительности эффектов заклинания, а также усложнение его разрушения. И, хотя «Связь душ» на самом деле не была чем-то, что я хотел использовать в том, что Индекс, по-видимому, считал «оптимизированным» вариантом использования, у нее все же было несколько интересных приложений, которые, как я мог предположить, возможно, найдут какой-то способ использовать для гораздо более высоких значений регенерации. Однако между этими тремя я не мог выкинуть из головы «Гипнотическую связь». После того, как человек был загипнотизирован с его помощью, вы могли перемещать его и все такое, пока вы не причиняли ему вреда, поэтому это служило феноменальным несмертельным способом полностью вывести кого-то из строя, что казалось очень приятным иметь теперь, когда я интегрировал себя обратно в человеческое общество. Как классер, мне приходилось сталкиваться с множеством конфликтов, в которых мне хотелось подчинить кого-то, не убивая его, а в сложившихся обстоятельствах у меня было не так уж много способов сделать это. Так что расширить мои возможности в этом отношении было здорово. И даже в бою с высокими ставками обновление может дать мне драгоценные секунды времени ожидания, когда я смогу нанести урон своему противнику, истощить его выносливость, восстановить свое собственное здоровье, выносливость, ману, а также иметь довольно много времени, чтобы собраться с силами и активировать триггеры с помощью моего недавно приобретенного таланта «Совокупная катастрофа». При активных «Калечащем холоде» и «Сангвинической связи» десять секунд эффективного паралича означали двадцать триггеров, что означало на двадцать процентов более эффективные заклинания. Действительно, очень мощно. Требование десятисекундного контакта было крутым, но все же выполнимым. Возможно, сейчас это сложно, но по мере того, как я повышал рейтинг своих заклинаний, «Калечащий холод» и «Морозный луч», если бы я мог улучшить их и поднять до 20-го ранга, были бы намного лучше истощающими ловкость и не позволяющими моим врагам избегать контакта — и это игнорировало тот факт, что их улучшения, скорее всего, имели бы варианты, которые помогут еще больше снизить мобильность моих противников. И, в конце концов, даже если в бою все было не так хорошо, как я надеялся, небоевые применения все же были. Не то чтобы я считал себя профессиональным преступником, но если мне когда-нибудь понадобится что-то украсть... ну, есть много способов хуже, чем заморозить продавца на месте на десять секунд, пока я буду делать все, что захочу. Десять секунд — это очень-очень долго, если использовать их с умом. Там много приложений. Так что я чувствовал, что это решило проблему. Приличное увеличение силы во время боя, а также значительное увеличение вне его, казалось, что это превратило «Сангвиническую связь» в идеальный универсальный инструмент, который мне понадобится, пытаюсь ориентироваться в сложном социальном ландшафте, когда я иностранец в новой стране, в то время как спасаясь бегством от соседнего с ним. «Ядовитая хватка» получила улучшение «Ядовитая хватка». Я открыл глаза и потянулся, сведенный судорогами из-за того, что сидел у дерева, пока медитировал. Черт, я с нетерпением ждал возможности найти достойное место для ночлега. Говоря о сне, я посмотрел на Эрани, которая только начинала шевелиться. Я приложил все усилия, чтобы переместить ее в более-менее удобное положение, когда проснулся этим утром, но сделать это, не разбудив ее, было непростой задачей, и, просто взглянув на ее лицо, было ясно, что она чувствует себя дерьмово. — Что... где... почему... тьфу, у меня такое похмелье, — пробормотала она, пытаясь открыть глаза. — Да, я думаю, мы оба слишком много выпили вчера вечером, — кивнул я. — Как-то я переборщил: это был первый раз, когда я выпил что-то кроме грязной речной воды за время, которое мне казалось вечностью, — продолжил я. — Ммм, — сказала она, все еще в оцепенении. — Где... ох. Она огляделась и нашла Айнаш, которая теперь сама спала, после того как не спала всю ночь, следя за нами. — У тебя все в порядке? — спросил я. — Думаю, ты выпил гораздо больше, чем я. — Да, просто нужно немного времени, — простонала она. — Что случилось? Ты... ты

ударил Джаннина? — Бон, — засмеялся я, — но да, я думаю, что да. Определенно зашел слишком далеко. Кстати, извини, что нас выгнали из первого здания, в которое мы вошли за несколько недель. Она слабо рассмеялась. — Да, да, ты в порядке. Э, почему ты ударил его? Думаю, я спал, пока он не упал на пол, поэтому я не уловил начало. — Э-э... — подумал я, вспоминая этот разговор. Я не особо запомнил его слова, но помнил, что Бон сказал довольно ужасные вещи об Эрани и ее травме. Я, очевидно, сожалел, что зашел так далеко, но... ну, он определенно заслуживал удара, по крайней мере, за это. — Он просто вел себя как дерьмо. Кто-то должен был внушить ему немного здравого смысла. — Хм. Ну, что угодно. В любом случае, эти парни мне не очень нравились, — пожала плечами Эрани. — Черт возьми, я действительно много выпил. Головная боль. — Мне бы очень хотелось, чтобы у нас была какая-нибудь целебная магия, которую мы могли бы использовать, или что-то в этом роде, — я нахмурился. — Возможно, враждовать с группой, в которой был Джаннин, было не лучшей идеей. — Нет-нет, в любом случае я сомневаюсь, что это сильно поможет. Как я уже сказал, просто нужно немного времени. Она потерла глаза ладонями. — Отвлеки меня. Что, э-э... что ты получил за повышение уровня? — О, ну, я поднялся до 20-го уровня после убийства Ксаг'дуула, так что я получил немало. Я объяснил ей все свои новые способности, которые я получил, а также тот факт, что я пошел дальше и выполнил план Магического Кристалла, который мы обсуждали заранее, и Модернизированную Сангвиническую Связь. — Черт, я отсутствую всего на одну ночь, а ты получаешь кучу всего, — усмехнулась Эрани. — А вы? Что ты получил? — Ох, эм, — Эрани внезапно смутилась. — Я еще не... еще сделал свой выбор? — Что? Почему? — Просто, типа того... — она рассеянно потерла культию, в которой заканчивалась ее левая рука. — Отвлеклась. — Ох, ну, да, — я моргнул. Конечно, она бы отвлеклась. Я был таким идиотом. — Извини, — начал он, — обо всем этом. Наверное, я мог бы лучше справиться с боем с Ксаг'дуулом, и... — Нет, нет, — Эрани покачала головой, затем вздохнула. — Это не твоя вина. Просто... ну знаешь. Хм, спасибо, что поговорили со мной вчера вечером. Когда я был, ну, знаешь, пьян и в истерике. Я засмеялся и обнял ее, притягивая в боковые объятия. — У тебя не было истерики. И это не проблема. Я тоже имел в виду то, что сказал. Она молча кивнула, склонив голову мне на плечо. — В любом случае, — сказал я, — Айнаш сейчас делает перерыв, чтобы поспать, так как она не спала всю ночь, наблюдая за нами. — Она была? Ух, бедная девочка. — Да, нам, вероятно, нужно следить за тем, как мы пьем, чтобы мы могли, по крайней мере, оставаться достаточно трезвыми, чтобы не потерять сознание из-за неё. Но я подумал, что мы могли бы просто побыть здесь немного, пока она немного отдохнет, а затем отправиться в соседний город. Дорога туда с Экспедайтом не займет больше полдня. — Да, это нормально. Я пойду дальше и пройду повышение уровня. Нужно взять Заклинание и Талант. — Хороший. Знаешь, что ты выберешь? — Точно нет.