

Я вложил все оставшиеся очки в ветку Детерминатора. Создано четыре уведомления.

Детерминаторы - это стены из камня, каждая из них - неудержимая сила. +5% к показателям регенерации.

Меньше разума и больше машины, они движутся в одном направлении. Вперед. +5% к показателям регенерации.

Чтобы остановить одного, нужно убить его. Чтобы подружиться с одним, нужно встать с ним на одну линию. +5% к показателям регенерации.

Ибо у них воля из стали, а разум из металла. Теперь ты среди них. +10% к показателям регенерации.

Когда я принял решение на то, что должно произойти, я придерживался того, что говорили эти изречения. Даже когда я схватился с этой новой реальностью, каждое из этих изречений подбадривало меня. Но да, мой регенерирующий процесс, который увеличился на 30%, стал приятным бонусом. Это позволило мне восстанавливать около пяти очков здоровья в минуту. С моим сопротивлением урону это было больше похоже на пять с половиной.

Итак, я мог получать пять единиц здоровья в минуту против любого количества летучих мышей, которое я мог втиснуть в радиус действия боли. Не самая радужная перспектива, но что поделаешь. Я мог с этим справиться. Нужно было. Мне на самом деле нужно было научиться использовать Боль. Когда я обдумывал это, мои мысли прервало сообщение.

Боль - Высасывает здоровье всех ближайших отрядов, включая заклинателя. Чем больше здоровья заклинатель высасывает из себя в секунду, тем больше эффективный радиус действия ауры. Урон по себе сокращается телосложением. Сила воли увеличивает урон от Боли. Текущее преобразование: $1,08 \text{ (бонус силы воли)} / 0,945 \text{ (бонус телосложения)} = 1,14$.

Я потирал виски, не давая глазам закатиться. О господи, математика, и даже выше уровня третьего класса - моей самой большой слабости. Настроившись, я понял суть. Сила воли помогала Переносимости боли, в то время как характеристика телосложения делала меня более устойчивым к урону. Учитывая это, я призвал силу к активации.

Подобно взрыву петарды в моем черепе возникла головная боль, сопровождаемая жгучим дискомфортом, который охватил все мое тело. Через минуту по моему лбу скатилась капля пота, и я задумался, сколько я теряю здоровья. Похоже, я теряю внушительную его часть каждую секунду, если так больно.

В правом углу моего зрения появился интерфейс, отображающий здоровье, ману и усталость. Удобно.

Во время битвы с летучей мышью он был бы очень полезен, но я отнесся к нему с недоверием. Очевидно, я был аномалией для этой системы. В левом верхнем углу этого интерфейса отображался отрицательный эффект:

Потеря здоровья от агонии - [5/мин]

Я ошеломленно уставился на это. На мгновение я усомнился в своем существовании, растерявшись от того, что столь сильная боль приводит к такой незначительной потере здоровья. Невероятный дискомфорт поразил меня, прежде чем появилось еще одно уведомление:

Уровень навыка! [Уровень переносимости боли | Уровень 13]

Когда я сложил два и два, у меня в голове мелькнула гениальная мысль. Моя Выносливость к Боли дала мне очки умений для ветки Решимость. Я задумался над тем, какие были все уровни умений, когда появился список:

| Ave Maria (lvl 1), Выносливость к Боли (lvl 13), Отчаяние (lvl 8), Танец Смерти (lvl 6),
[Уклонение (lvl 1) |

Это были умения и описания от раньше. Они действовали как-то неопределенно, поэтому я хотел ясно и четко понять, что они делают. Эта система, какой бы она ни была, меня не подвела.

Ave Maria | Уровень 1 - Плюс %0,5 к успешности рискованных планов.

Я не мог поверить, что такое есть.

Выносливость к боли | Уровень 13 - Минус 13% воспринимаемой боли.

Отчаяние | Уровень 8 - Дополнительная сила воли, даруемая в отчаянии.

Это было мощное усиление, когда оно мне понадобится. Безусловно полезное умение.

Танец смерти | Уровень 6 - Плюс 6% к наносимому урону при получении урона.

Уклонение | Уровень 1 - Плюс 1% к скорости уклонения и минус 0,5% к времени реакции уклонения.

Каждый навык оказался полезным, а многие из них изменили жизнь. Похоже, система давала мне очки навыка, когда я их использовал; своего рода награда за использование баффа. Это означало, что я мог использовать "Агонию" для танец Смерти, "Терпимость к боли" и, возможно, даже "Отчаяние", если это потребуется.

Фактически, эти навыки были получены просто выполнением действий, которые были навыками. После небольшого размышления я подумал, что если поработаю над боксом, система тоже распознает это как навык. Я встал в обычную боевую стойку, расставив ступни немного шире плеч. Я поднял плечи высоко и вперед, защищая подбородок.

Мой вес перенесся на носок левой ноги, а правая нога с силой прижималась к земле, позволяя мне наклониться вперед. В отличие от некоторых боксеров, я ставил левую ногу на полную стопу во время боя. Я хотел обладать силой, чтобы бить тяжело и мощно, как молот. Это стратегия принесла мне боевой псевдоним: Выносливый. Я молился, чтобы это имя оправдалось в этой ситуации.

Несколько раз взмахнув, я сбился с ритма, хотя и практиковал их много раз до этого. Непрекращающаяся боль агонии отвлекала меня, поэтому я пожелал, чтобы моя способность

прекратилась. Так и случилось. Я выполнил несколько хуков, джебов, оверхэндов и прямых ударов, прежде чем появилось уведомление.

Боксер | Уровень 1 — Многие решили использовать оружие, отличное от их тела. Вы выбрали более простой и прямой путь, и он вознаграждает вас ослепительными руками из закаленной стали.

Я поднял кулаки в знак успеха, в голове играла тема Rocky. Я проверил навык.

Боксер | Уровень 1 — Плюс 1% к твердости кулака, скорости кулака, урону кулака и общей скорости при использовании кулаков в качестве оружия.

Я махал кулаками еще несколько минут в своей маленькой скалистой бухте, насколько это было возможно тихо. Примерно через полчаса я вспотел, читая свои уведомления.

Уровень навыка! [Бокс | Уровень 8]

Бонусы от навыка уже дали о себе знать. Это превзошло все мои ожидания, честно. Я добился годового прогресса в своем спортзале всего за несколько минут. В особенности меня поразила скорость моих кулаков. Порой они становились размытыми в моем сознании, хотя это могло быть из-за пота и обезвоживания.

Как бы то ни было, это принесло мне радость и уверенность. Я потянул шею, затем взглянул на убитую мною летучую мышь. Две другие слетелись к ней и начали пожирать, подобно голодным собакам, дерущимся за кусок мяса. Я поморщился от отвращения, затем постучал костяшками пальцев по лбу. Нужно было сосредоточиться. Несомненно, становиться сильнее было забавно, но если я буду лениться, то погибну. У меня была цель поважнее.

Например, не умирать.

Я повышал силу боли до тех пор, пока она не уравнилась с моим здоровьем. Взрывная головная боль, покалывание на коже и жгучая боль в мышцах уже начались. Она медленно, но верно разрывала меня, и это ощущение продолжало преследовать меня. После нескольких минут адаптации я начал наносить удары. Это напомнило мне о боях в последних раундах боксерского матча. Иными словами, это было просто ужасно.

Я попытался найти в себе силы, чтобы по-настоящему выложиться во время тренировки, но тут надо мной пролетела летучая мышь. Я замер быстрее, чем горничная, застигнутая на воровстве. Летучая мышь приземлилась на сталактит в пятидесяти метрах от меня, а затем прикрыла себя крыльями, полностью растворившись в камне.

В этот момент я посмотрел на темноту в стороне от светящихся водоёмов. Летучих мышей не было видно. Абсолютно не видно, словно их накрыли плащом-невидимкой. Эти убийцы таились там в пещерах, выжидали, прятались. Собственно, было странным, что они ещё не поняли, что я там.

Я отмахнулся от этих беспокойств. Другие, неотложные дела поглотили мое внимание, например то, что слепые летучие мыши роятся везде. Это беспокойство усиливалось, пока холодный пот не полился по моему лбу. Меня могли окружить эти чертовы твари со всех сторон. Мне нужна была способность сражаться с десятками, возможно, даже с сотнями за раз, а не только с одной. В противном случае меня разорвала бы орда, подобная той, которую

мне удалось убить.

Уровень навыка! [Отчаяние | Уровень 9]

Мне нужно было прокачаться со скоростью, которая бросала вызов общепринятым нормам.

Осознав это, я открыл меню персонажа и обнаружил тринадцать очков дерева. Я взглянул на имеющиеся варианты деревьев.

| Я Неопытный[0/5], I Начинаящий[0/5], I Боец(Убить существо на 20 уровней выше вас)[0/25]|

Судя по моим навыкам дедукции, "Решимость II" должна была быть доступна. Должно быть, для этого требовалось что-то, чего я еще не сделал, поэтому я подавил свою нерешительность. Нужно было спешить. Я вложил все очки в ветку "Боец".

Боец наслаждается острыми ощущениями от битвы и вкусом крови. Он сражается ради удовольствия, а не по необходимости. +1% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

Ты стремишься присоединиться к ним и жить ради битвы. Ты процветаешь в славе. Тебе ничего больше не нужно, ибо что же еще такое воин, как не сумма его сражений? +1% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

Собрал мысли, я решил выжить в этой пещере. Вновь с яростью я замахал кулаками. Я боролся за улучшение, словно молнии пронзали мои вены. Я думал об ответных ударах, слабых местах и даже о том, как перераспределять свой вес. Я пытался как можно меньше двигаться, чтобы увернуться от невидимых врагов. Через несколько минут пот градом катился с моего лба и подмышек.

Оказывается, тренироваться в процессе распада собственного тела - это сущий ад. Сама по себе тренировка уже была тяжелой. Она и постоянный панический страх перед моим положением напрягали мой ум как никогда ранее. Тем не менее, я вложил время и усилия, чтобы завершить задачу. Во мне было что-то такое. Конечно, я про себя жаловался на все, что мне нужно было сделать, но как только я твердо настраивался, я это выполнял.

Смерть была главным мотиватором. Ее приближающаяся угроза закалила мой разум, и я продолжал это делать. Во время тренировок мои мысли переносились к людям, которых я знал. Большинство из них думали, что я стоик. Майкл знал, что это не так. Я надеялся, что с ним все в порядке, но после того, что летучая мышь сделала с камнем, я в этом сомневался. Это причиняло мне боль, но все же был шанс, что он и Келси выжили.

Я ухватился за этот шанс. Проходили часы, и мои веки становились тяжелыми. Я не мог сказать, сколько времени прошло с момента начала тренировки или активации Схемы. Не было ни солнца, ни телефона, ни какой-либо реальной точки отсчета времени.

Эта странная привычка была моей слабостью. В отличие от других студентов, у меня не было телефона. Я никогда не любил, как он поработает своих пользователей. Создавалось впечатление, будто не люди владели телефонами, а телефоны - ими.

Такие мысли витали в моей голове, пока я тренировался. Даже когда я выдохся, мои движения становились все точнее, и с каждой минутой я становился сильнее. Я разблокировал несколько

уровней навыков и освоил пару новых умений. Шум разрываемого на части труп помог мне в этом. Он подстёгивал меня двигаться вперед, постоянно напоминая о том, что со мной случится, если я остановлюсь.

Крайне уставший, я дошел до своего убежища под нависающими скалами. Там, на боку, я и заснул. День был длинный, и страх больше не мог меня преследовать.

После достаточно посредственного отдыха я проснулась от звона летучих мышей, роем круживших над моим убежищем. Вместо того, чтобы вылавливать многочисленных насекомых в пещере, они спотыкались, словно пытаюсь убежать. Они, должно быть, проголодались — несколько летучих мышей ранее опустились до каннибализма, но они избегали каждого насекомого здесь.

Я, должно быть, была для них насекомым, потому что они также проигнорировали меня. Я не могла понять, почему, но это дало мне возможность, которую я не собиралась упускать. Я открыла меню своего персонажа, заметив тридцать семь очков дерева. Двенадцатью из них я закончила ветку бойца, оставив мне еще двадцать пять. Появилось три уведомления.

Так сражайся в своей жизни. Найди смысл в войне. Найди исполнение в кровопролитии. Стань битвой и вдыхай ее. +1% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

На этих телах, на которых ты стоишь, осталось так мало всего. Ты построил мосты из тел и купался в океанах крови. +1% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

Ибо ты — воплощение войны, монстр в человеческом обличье. Поглоти эту тьму и будь поглощен ею в ответ. +1% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы. Открыт боец II.

Я резко вздохнул, когда поговорки заговорили вслух, каждая из них одновременно жуткая и вдохновляющая. Я изучил оставшиеся древа талантов.

| Я неопытный[0/5], I новичок [0/5], II боец (убить существо на 30 уровней выше тебя)[0/50]|

Что ж, первое древо бойца уже дало мне большие преимущества, так что я выбрал его, прежде чем вложить в него все свои очки дерева. Два уведомления снова появились друг за другом.

Ты продолжаешь свой путь. Известен под многими именами, но в основном тем, что оставляешь после себя. +2% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

На вашем пути нет ничего. Вы не знаете семью. Ваша радость - это лязг стали, фонтан крови, бойня, происходящая от убийства. +2% к общему множителю сопротивления и множителю физической силы.

Я не согласен с некоторыми из этих изречений, но они мне были нужны в любом случае. Хотя бонусы были невелики, со временем они накапливались. Я проверил уровни своих навыков, чтобы оценить свой прогресс.

| Ave Maria (уровень 1), Терпимость к боли (уровень 17), Отчаяние (уровень 13), Танец смерти (уровень 11), Уклонение (уровень 3), Боец (уровень 18), Физическая подготовка (уровень 7),

Сосредоточение (уровень 5) |

Сосчитав все, я получил семьдесят пять общих очков дерева. Я взглянул на бонусы Физической подготовки и Сосредоточения.

Физическая подготовка | Уровень 7 - Подготовить свое тело - значит подготовить свой ум. Вы использовали последнее, чтобы достичь первого, и поэтому вы взамен обретаете силу и скорость. Повышенный расход выносливости во время деятельности, но также и повышенная сила.

Концентрация | Уровень 5 — Необузданный разум — ужасная вещь. Он следует куда хочет, удовлетворяя порывы вместо достижения целей. Вы решили не идти этим путем. Поэтому ваш разум — инструмент вашей воли. При фокусировке ускоряется получение навыков.

Я поднял дрожащий торжествующий кулак. Этот навык объяснял, откуда взялись многие другие способности. Я мог бы довести их до чего-то полезного, особенно навык физической формы. Бонус к силе означал, что я стал немного быстрее, а это было крайне важно. Независимо от моих навыков, мне все еще требовалось как можно больше регенерации для того, что я планировал сделать.

Поняв это, я открыл меню персонажа.

Меню персонажа

Здоровье — 128/198 | 5,15/здоровье в мин. | Мана — 40/40 | 0,80/мана в мин | Выносливость — 198/198 | 51,48/выносливость в мин.

Устойчивость к урону — 6,1 % | Психическая устойчивость — 8 % | Стихийная устойчивость — 0 % | Плазменная устойчивость — 0 % | Радиационная устойчивость — 0 %

Физическая сила — (+)9,8 % | Дебаффы — агония (5,15 здоровья в мин.)

Экран слегка изменился, вероятно, из-за новых бонусов. Это меня не удивило, учитывая, что эта схема искажала реальность. Динамический интерфейс не был чем-то удивительным.

Вглядываясь в цифры, я с оптимизмом думал о борьбе с другой летучей мышью. Однако после размышлений о последнем сражении я отбросил эти надежды. Тогда меня спасла удача, а не собственное мастерство. Полагаться на случай снова, особенно учитывая, насколько низок мой показатель удачи, меня пугало.

Мое сознание наполнили образы гнилых зубов и дыхания летучих мышей. Я задышался, прежде чем избавиться от страха. Это было неподходящее время. Сейчас летучие мыши все еще роились вокруг меня. Я терпел растущую жажду, мысленно готовясь к дальнейшим тренировкам.

Это было все, что я мог сделать.

После того, как орда затихла, я встал. Я боксировал с тенью, несмотря на боль, которая бушевала у меня в голове. Время снова тянулось медленно, и моя мотивация угасала. Убить этих летучих мышей казалось безнадежным делом. Я считал, что у меня нет никаких шансов.

Однако несколько близких контактов с летучими мышами напомнили мне, почему я продолжал в том же духе. Это было не время для сомнений; сейчас настало время отчаяния, которое приобрело несколько уровней, раз уж я это упомянул. Спустя несколько часов я потерял всякий запал к тренировкам. Во рту пересохло, а губы немного потрескались. Горло горело от жажды. Мне нужна была вода, позарез.

Голод также терзал меня, выжигая желудок, но по сравнению с жаждой он мерк. Интенсивные упражнения без воды давили на меня, уничтожая мою волю. Я хотел вскоре получить несколько очков силы воли, чтобы продолжать подталкивать себя. Однако до этого убийство летучей мыши было в приоритете, поэтому я вложил еще десять очков навыков в ветку бойца.

Одиночество — это успех для тебя. Это означает, что все уже пало перед тобой. Эта тишина — твой дом. + 2% к общему коэффициенту сопротивления и коэффициенту физической силы.

Я лично предпочитал более оживленную обстановку. Обновив информацию о своем статусе, я запланировал сумасшедший рывок к прудам со светящейся водой. Несмотря на опасность, я больше не мог игнорировать зов воды. Она выглядела чертовски привлекательно. Размышляя о пути к светящемуся пруду, я нашел решение в тишине. Мне нужно было быть тихим.

Я мог находиться рядом с летучей мышью, пока она меня не услышит. Превратив эту мысль в действие, я некоторое время крался вокруг своего небольшого каменного укрытия, пока не появилось уведомление.

Получен навык! Подкрадывание | Уровень 1 - Тени — ваша мантия, а тишина — ваш друг. Они вещают вам темными оттенками, а вы отвечаете им действиями.

Я оттачивал новый навык, пока боль не начала меня разъедать. Все это время я катался, уворачивался от воображаемых мечей и даже срубил несколько людей ударами карате. Шутки в сторону, на некоторое время я прокачал свое Подкрадывание, Уклонение и Толерантность к боли. Получив некоторые навыки, я привел в исполнение свой гениальный план.

Будь. Очень. Тихим.

Я проскользнул на десяток футов вперед, прежде чем надо мной прошелестела летучая мышь. Когда ее крылья раскрылись, она появилась из ничего, словно материализовавшись из пустоты. Логика и физика бессильны были объяснить ее появление, но оно происходило прямо перед моими глазами, словно в сюрреалистическом сне. Я тотчас застыл на месте, чувствуя, как холод пронизывает мою кровь.

Летучая мышь спикировала вниз. В паническом ужасе я оттянул Эгонию от чудовища. Оно

приземлилось рядом со мной. Существо открыло пасть, втягивая в себя мой запах. Размахивая крыльями, оно приближалось все ближе, пока не оказалось в нескольких дюймах от меня. Холодный пот стекал по моей спине, а я сдерживал дыхание. Я чувствовал, как кровь стучит в моих ушах. От ужаса левое веко начало дергаться.

Но я остался неподвижен и получил еще одно уведомление.

Уровень мастерства! [Отчаяние | Уровень 17]

В тот момент что-то во мне сломалось. Я презирал эту Схему. Это негодование посеяло во мне семя и питалось этой огненной искрой ярости. Я ненавидел эту чертовщину. Я ненавидел её со страстью. Зубы мои стиснулись, кулаки сжались. Она упомянула об ошибке, когда вызвала меня в Кровавые Холмы.

Вся эта затруднительная ситуация, моя жизнь превратились в этот ад только потому, что Система допустила ошибку. Я мог умереть из-за сбоя. Пока летучая мышь дышала мне в шею, мой гнев разгорался, как тлеющие угли в огне.

████ w e b n o v e l . c o m

Навык разблокирован! Презрение | Уровень 1 – Злость – это одно, а презрение – совсем другое. Оно осуждает объект гнева как ничего не стоящий, как неудачу во всём. Презрение может разжечь, но оно также может и вдохновить. Ты сам решаешь, чему оно будет способствовать.

Цитата раздалась, пока летучая мышь открыла пасть рядом со мной. Между её гнилыми зубами гноились кусочки мяса, словно сбитый на дороге и пролежавший неделю труп. Тело подсказывало мне бежать, но разум понимал: если я не застыну на месте, то умру прямо здесь.

Повернув лицо, я уставился на существо, которое отстранилось от меня. Оно склонило голову к земле, потирая камень когтями. Летучая мышь подняла взгляд, прежде чем снова взлететь. Ветер от ее крыльев коснулся боков моего лица, прохладный и освежающий. Я медленно выдохнул с облегчением, наблюдая за ее подъемом.

Я прикрыл руками лицо, ужас все еще терзал меня. Глаза защипало, прежде чем я беззвучно постучал себя по лбу, выходя из оцепенения. Не важно, что я хотел лечь в яму и умереть. Мне нужно было двигаться дальше. Подождав секунду, я снова приказал Агонии действовать. Я прополз еще несколько футов, совершенствуя навык.

Я достиг середины пути между бассейнами и моим укрытием из камней. Мой рюкзак лежал в нескольких футах от меня, полный еды, которую я мог съесть. Желудок требовал остановиться и пожирать пакеты с мясом и ореховую смесь. Я заглушил его мольбы. Сначала вода.

Я продолжил свой путь и примерно через десять минут добрался до бассейна с голубоватой водой. Когда я подошел к нему, я сдуся, словно воздушный шар. Я отключил «Агонию», и отсутствие боли накрыло меня, как волна свежего воздуха. Я прислонил губы к воде, прежде чем начать пить.

Холодная, свежая и бодрящая, я пил до тех пор, пока не почувствовал, как мой живот распух. Я подождал несколько минут, прежде чем снова и снова пить. Я сидел в этом крохотном кусочке рая, наслаждаясь восхитительным вкусом. Это был момент без постоянной боли, усилий и жажды.

Однако этот момент пролетел незаметно. Я сделал глубокий и медленный вдох, прежде чем подняться из бассейна. Мне хотелось искупаться, но на это потребовалось бы время. Это было скорее отдаленной мечтой, чем насущной потребностью. Забравшись обратно, я через пять минут добрался до своего рюкзака. Я достал несколько кусочков вяленого мяса, быстро их съел и взял то, что осталось от моей смеси из сухофруктов и орехов. Вернувшись, я добрался до своего укрытия с гораздо более полным желудком.

Прежде чем вновь применить Агонию, я позволил себе пятиминутный перерыв. Агония пронзала меня, словно холод зимнего утра, заставляя мучиться как в аду. Погрузившись в нее, я снова приступил к изнурительной тренировке. Это было лучше, чем предаваться размышлениям. Если бы я заиклился на своем положении, многие его аспекты вонзались бы в меня, как острые камни под ногами.

Меня не спрашивали, хочу ли я быть здесь. Эта система забросила меня сюда, пока я не осознавал происходящего. Холод, ужас, даже боль от Агонии — все это насадало на меня со всех сторон. Несмотря на эти огорчения, мне нравились отдельные части процесса. Повышение уровня, тренировки и развитие давали мне мотивацию, которой у меня никогда прежде не было.

Однако плохие стороны этого подземелья с лихвой перекрывали хорошие. И это было колоссальным поглощающим превосходством. Эти мысли жгли мой разум во время тренировки. Эта ярость помогала мне игнорировать боль. Я наслаждался мечтами наяву, где я преумножал эти мучения вдесятеро тому, кто создал эту Схему. Я представлял, как разбиваю лица вдребезги. Я воображал, как вырываю их зубы и топчу животы. Это приносило мне утешение.

Пробудившись от этого гипнотического состояния, я вздохнул. Моё нутро говорило мне, что погружение в эту злобу — плохая идея. Учитывая количество пота на мне, я тренировался здесь часами. Я потягивался, держась в тишине.

Появилось уведомление.

Уровень навыка! [Презрение | Уровень 13]

Я нахмурился, прежде чем проверить новые бонусы к цели навыка.

Подкрадывание | Уровень 11 – шум снижается при подкрадывании, но расход выносливости увеличивается. Эффект увеличивается с уровнем навыка.

Гнев | Уровень 13 – Пока активен, Гнев увеличивает Силу, Выносливость, Силу Воли и Больюстойчивость, но уменьшает Харизму и Восприятие.

Может, все же не так уж и плохо валяться в Гневе. Ну да, конечно, я был бы в это время совершенно невыносим, зато какие существенные бафы. Они отлично сработали бы с Мучениями. Бросив взгляд на экран выбора персонажа, я увидел тридцать семь неиспользованных очков умений. Я вложил пятнадцать очков в ветку "Боец II", завершив ее. Появились два уведомления.

Ты – воин, солдат, наемник. Ты способен быть кем угодно для победы в битве. +2 % к общему множителю сопротивляемости и множителю физической силы.

Ведь на поле боя ты обретаешь жизнь, оставляя после себя лишь смерть, но в сражении ты действительно оживаешь. +2 % к общему множителю сопротивляемости и множителю физической силы. +10 к здоровью и выносливости.

Я сжал кулак в знак победы. Эта ветка дала мне очко выносливости, возместив потери здоровья. Я еще не вложил двадцать два очка умений и бросил на них беглый взгляд.

| Новичек [0/5], Начинающий [0/5] |

Не имея иного выхода, я вложил пять очков в каждую из них.

Вы научились перемещаться по недавно найденным экранам. +5 к здоровью, мане и выносливости.

Теперь вы отправляетесь в суровый мир, созданный схемой. Подготовьтесь к его испытаниям. +5 к здоровью, мане и выносливости.

Они ни в коем случае не были ужасными, но и ничем особенным тоже. Никакого нового дерева для меня не открылось, когда остальные были завершены. Это имело для меня смысл. Схема вознаграждала за подлинные усилия и трудности, а не за бесконечный гринд. Чтобы прогрессировать, мне нужно было сначала что-то сделать.

Я имею в виду, если бы вы могли бесконечно прокачивать ветви навыков, то стать смехотворно сильным было бы просто. Все были бы сильны. Никто не был бы настолько глуп, чтобы выйти и умереть без какой-либо реальной причины. Они бы просто вязали, бегали на месте или практиковали какой-то другой навык, пока не стали бы подобными богам.

Чтобы хоть как-то продвинуться, у меня не было другого выхода, кроме как совершенствовать свои нынешние навыки, пока я не смогу прикончить летучую мышь. В противном случае я рисковал стать частью летучего помёта, скопившегося в углах пещерного пола. Пора было взять себя в руки.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: идёт перевод

<http://tl.rulate.ru/book/91820/3025158>