

*Ваш навык призыва повысился на +1 ур.

Это в значительной степени подтверждает это. Дело в потраченном ОМ, а не в количестве призванных вещей. Это отличная новость. По мере прокачки медитации будет повышаться заработок опыта. Пришло время для еще одного теста.

[Призванный нож

СИЛ 110. ЛОВ 105. ТЕЛ 85.]

[Призванный нож

СИЛ 105. ЛОВ 110. ТЕЛ 85.]

[Призванный нож

СИЛ 110. ЛОВ 110. ТЕЛ 80.]

Мне почти удаётся получить максимальные характеристики одновременно. Теперь, чтобы подтвердить мои подозрения относительно формулы. Я добавил +1 ИНТ.

[Призванный нож

СИЛ 115. ЛОВ 110. ТЕЛ 85.]

Окей, теперь +1 ВОС.

[Призванный нож

СИЛ 100. ЛОВ 115. ТЕЛ 85.]

И, +1 МУД.

[Призванный нож

СИЛ 115. ЛОВ 95. ТЕЛ 90.]

Окей. Таким образом, каждая характеристика даёт еще 5 очков параметров. Есть и другие ограничения. Ножи до сих пор справлялись со всеми ОМ, которые я мог потратить. У пауков были предела на параметры со значениями 20, 100 и 80. Всё еще впечатляет, но я задаюсь вопросом, насколько эффективными они будут. Я имею в виду, что размер очень важен. Они были неспособны причинить мне вред, и я не мог сравнить их с чем-либо другим.

Существовал дополнительный лимит в 10 очков, который я не мог понять. Было ли это базовое значение, или на что-то влияла другая характеристика? У меня 11-й уровень, так что я не думаю, что дело в этом. Может ли это быть удачей? Стоит потратить очко, чтобы выяснить это. Я присвоил +1 УДЧ.

[Призванный нож

СИЛ 117. ЛОВ 96. ТЕЛ 92.]

Вы только взгляните на это? +2 к максимальным показателям по всем направлениям. 3 очка в удачу более эффективны, чем 1 очко в каждую из других ментальных характеристик. Компромисс заключался в том, что я не смогу вызывать абсурдно одномерных существ.

Это того стоит.

О, класс! Это также увеличивает мои ОЗ и ОМ на 1 каждый. Технически это плохая отдача от инвестиций, поскольку другие характеристики имеют x5, x2 или x0. Тем не менее, я всё равно собирался положиться на удачу, так что я просто отнесусь к ОЗ & ОМ как к бонусу. Это должно довести мои теоретические пределы до 299 СИЛ, 299 ЛОВ и 274 ТЕЛ. Мои практические пределы составляли 140 из-за того, сколько ОМ я могу добавить сразу. Будет ли этого достаточно, чтобы ранить Краулера? Я не планировал выяснять это. Мне также придётся задаться вопросом, на что похож ментальный показатель в 100 баллов. Сверхчеловек, если мне придётся гадать, с моим Шардом, делающим всю тяжелую работу. Мне все еще не по себе от такого количества перемен.

С другой стороны, как часто говорил мой папа:

- Я предпочту быть удачливым, чем хорошим.

Подождите. Я уже начал склоняться к удаче, но была еще одна характеристика, которую я еще не проверил. Может ли харизма также быть скрытой характеристикой? Я присвоил ХАР +1. Ничего. Те же ограничения. Те же ОЗ. Те же ОМ. В чем смысл ХАР? Это ничего не дало! Ворча про себя из-за потраченного впустую очка, я приписываю все остальные свободные очки удаче.

91 очко довели удачу до 96, но я не почувствовал изменений. Что вообще делала удача, помимо улучшения разных вещей?

*Доступно новый перк: Баловень Судьбы

[Баловень Судьбы

Предвидение, нацеленное на вас, с вероятностью 50% может оказаться неверным. Открывает другие перки УДЧ.]

Это заставило меня задуматься. Я уже собирался отбросить это как бесполезное по сравнению с другими перками, которые мне доступны в настоящее время, но что-то меня остановило. У меня нет лишних очков перков, чтобы тратить их на полезные только в ограниченных ситуациях. Но это? В мире не так уж много предсказателей. Единственный, о ком я знал, была Симург. Повлияет ли это на неё? Я не планировал находиться рядом с ней, если могу этого избежать. Губители невероятно могущественны, но их способности не уникальны. Бегемот может контролировать любой тип энергии, в то время как Легенда может манипулировать "только" светом. Это не означало, что Легенда слаб, или что не было других кейпов, которые могли бы контролировать энергию. Черт возьми, Мими находится в соседней комнате.

Могут ли где-то существовать кейпы, обладающие даром предвидения? С чего бы мне получать перк, который полезен только против Симурга?

*Состояние паранойи сведено на нет Разумом Игрока.

Окей. Успокойся. Во-первых, наверняка есть такие кейпы. Во-вторых, мне пока не нужно о них беспокоиться. В конце концов, у Джека нет предвидения, и он все еще бежит по округе двадцать лет с огромной наградой за голову.

Одно последнее испытание. Я призвал свой кинжал с высоким СИЛ, сунул руку под рубашку и ткнул.

[Призванный нож

СИЛ 140. ЛОВ 96. ТЕЛ 92.]

*Тело Игрока подавлено.

*Кровотечение (незначительное) сведено на нет Телом Игрока.

Я моргнул. Это не тот результат, которого я ожидал. Это имело довольно много последствий, и я не уверен, что мне понравится хоть одно из них. Я не знал какой СИЛ обладает Краулер, но я почти уверен, что она составляет около 250. Судя по тому, сколько урона я получил, как только он перестал сдерживаться, и по моей сопротивляемости к урону в то время. Я также предполагал, что 1 СИЛ = 1 урон. Поскольку другие не использовали мои правила, я не мог сказать со 100% уверенностью. В любом случае, я был уверен, что СИЛ ножа меньше, чем у Краулера. Так как же это не только причинило мне боль, но и обошло мои ОЗ? Тело Игрока, казалось, питало слабость к моим собственным способностям. Делало ли это меня похожим на льва, которого убил Геракл? Неужели у меня настолько жесткая шкура, что её можно проткнуть только моими собственными когтями? Или когтями Сибири, но она не в счет. Мои предыдущие попытки причинить себе боль были неэффективны. Единственным отличием были лучшие характеристики ножа.

Это еще один эксперимент, который мне нужно провести. Выяснить, каков этот порог, и убедиться, что я его не превзойду. Дрожь пробежала у меня по спине. Если Джек когда-нибудь доберется до одного из моих собственных ножей... Лучше даже не допускать такой возможности. Я подождал, пока нож исчезнет из-за отсутствия ОМ. Много времени не потребовалось, чтобы определить предел. Любой нож с СИЛ 131 или более обойдет Тело

Игрока. 130 было вдвое больше моей СИЛ или ТЕЛ. Так что, скорее всего, это связано с одной из этих характеристик или с обеими. Я бы поставил на ТЕЛ.

Проблема заключается в том, что теперь существовало два эффекта, которые могли игнорировать мою (откровенно говоря, нечестную) форму Излома. Если бы это была только Сибирь, я бы не волновался. Она была одним из сильнейших Бугаёв. Никто не мог противостоять ей, так что проигрыш ей не был неожиданностью. Вторая сила, даже если она моя собственная, обозначала закономерность. Что ж, я по-прежнему один из самых крепких людей в округе. Могу утешиться этим.

Удовлетворенный своими успехами, я решаю уделить сну целых три часа.

Я проснулся и почувствовал сожаление.

Увеличенный максимум для призываемых объектов - это хорошо, но я только что понял, что не имеет значения, каков мой максимум, если я не могу потратить ОМ, чтобы достичь его. Я должен был повысить свою удачу ровно настолько, чтобы обеспечить максимальную гибкость при призыве 3-го уровня. Я мог повысить его еще больше, когда получу свой следующий уровень призыва. Что, если за это время что-то случится, и мне отчаянно понадобится усиление в другой области?

Вот почему стоит тщательно всё обдумывать, прежде чем что-то предпринимать.

*Вы получили +1 МУД.

И мне не нужно, чтобы моя сила тыкала промашку мне в лицо.

Ох? Никакой награды за ТАКОЕ откровение?

Что я делаю? Не похоже, что моя сила может говорить со мной. Я веду себя глупо. Хех. Немного удивлен, что это не вознаградило меня за такую глубокую оценку. Я покачал головой. Ничего не остается делать, кроме как продолжать двигаться вперед. Интересно, может ли моя сила призвать работающую машину? И если да, то насколько быстрой она будет? Если уж на то пошло, я не знал максимальной скорости фургона. Учитывая, кто его улучшал, это может превышать вторую космическую.

Конечно, я не умел водить машину, так что это вроде как не имело значения.

Я чувствовал себя довольно хорошо. Я почти уверен, что мне больше не нужно есть, но немного бекона будет очень кстати. Я потянулся, а затем направился в кухонный уголок. Здесь на удивление хорошо укомплектованный холодильник. Держу пари, они наполняют его каждый раз, когда посещают город.

*Меланхолия сведена на нет Разумом Игрока.

Я нашёл сковороду и начал готовить бекон. Аромат разбудил всех остальных. Вскоре люди стали воровать МОЙ бекон, так что мне пришлось готовить еще. Который, в свою очередь, также был сворован.

*Выполнив новое действие, вы создали навык готовки.

Протестую. Я уже умею готовить. Почему этого навыка не было в моем профиле персонажа?

*Ваш навык готовки поднялся на +1.

Спасибо.

Наконец мне удалось взять пару ломтиков для себя и сел за стол. Сибирь уставилась на мою тарелку.

- Вот. - Я протянул ей левую руку, в то время как правой пользовался для еды.

*Ошибка! Тело Игрока подавлено.

*Умеренное Кровотечение сведено на нет Телом Игрока.

*Ваш навык сопротивления боли увеличился на +1.

*Репутация с Сибирью +10.

Потеря пальцев в какой-то момент перестала меня беспокоить. Настолько, что, учитывая выбор, я предпочёл им бекон.

Джек приподнял бровь.

- Ты пожертвовал пальцами, чтобы спасти свой бекон?

- Не впервой.

**Джек Остряк удивлен.

- Так держать, Киллер.

- Я не это имел в виду. - Я повернулся, чтобы посмотреть на него. - Сегодня мой день в лаборатории, и Сибирь всё равно заберет объедки. По крайней мере, так это пройдет на полный желудок.

Казалось, над головой Райли зажглась электрическая лампочка.

- Пищеварение! - На ее лице засияла огромная бесхитростная улыбка. - Я могу проследить, как ты перевариваешь пищу!