

Бай Пу стоял перед выбором. Ему открылось четыре варианта карьеры, словно четыре дороги, уводящие в разные миры. "Кровавый воин", жаждущий битвы, - путь силы, путь берсерка. "Преследователь Кровавого Проклятия" - путь ловкости, путь убийцы или стрелка. "Страж Кровавой Брони" - путь выносливости, путь танка, неуязвимого щита. "Кровавый Маг" - путь духа, путь мага. Сердце Бай Пу не колебалось. Он выбрал "Стража Кровавой Брони". Хотя другие варианты манили, Бай Пу действовал рационально. Он нуждался в том, чтобы его талант "Сердце Эволюции" раскрылся в полной мере, чтобы 1+1 было больше 2. "Сердце Эволюции" имело два ключевых таланта: "Адаптивная Эволюция", которая снижала получаемый урон, - идеальный инструмент для танка; и "Контроль Чистой Крови", позволяющий управлять рабами, подобно частично развитой профессии призывателя. Но призыватели боятся мгновенной смерти. Если призывателя убить, все его могучие создания окажутся бесполезными. Бай Пу выбрал танка - самый надежный вариант. Танк - опора отряда, а порой целой команды. Могучий танк, подобный стальному щиту, позволяет осуществить самые сложные задачи. Выбор был сделан. "Воля Духовного Мира" провозгласила: * [*Вы выбрали усиленную элитную профессию: Страж Кровавой Брони.*] * [*Главный атрибут Стража Кровавой Брони: Выносливость. При каждом повышении уровня вы получаете 2 очка силы, 2 очка ловкости, 4 очка выносливости и 2 очка духа.*] * [*За счет усиленной элитной профессии вы получаете (10) очков к основным атрибутам.*] * [*Выносливость +10.*] * [*Вы получаете (3) очка приоритета: 1 базовый приоритет для пробужденных и 2 очка приоритета усиленной элитной профессии.*] * [*В соответствии с особенностями вашей профессии "Страж Кровавой Брони" отношение вашего здоровья к выносливости увеличивается до 20:1 (каждое очко выносливости дает 20 очков здоровья).*] * [*Вы получили мастерство "Тяжелая броня": При ношении тяжелой брони ваша скорость движения не будет снижаться. В тяжелой броне вы получаете свойство "Стабильность", труднее сбить вас с ног или отбросить.*] * [*Вы получили особый энергетический слот: Кровавая Битва Духа.*] Багряный свет разлился вокруг. Бай Пу ощутил, что его тело преобразилось. Кости и мышцы стали плотнее. Вес тела явно увеличился, хотя размер не изменился. Новая, мощная энергия наполнила его кровь. Это и была "Кровавая Битва Духа", но Бай Пу еще не мог ею управлять. "Кровавая Битва Духа" - это ресурс, который расходуется при активации умений Стража Кровавой Брони. Обычные атаки не позволяют мобилизовать эту энергию для увеличения урона. * [*Вы изучили профессиональное умение: Плоть Брони (две звезды).*] * [*Плоть Брони: Вы можете наносить заклинания плоти на доспехи тяжелой брони. Активация заклинания позволит поглощать энергию плоти окружающих врагов, усиливая вашу защиту. Вы можете наносить заклинание только на одну часть доспехов тяжелой брони одновременно.*] Информация хлынула в его разум. Бай Пу автоматически усвоил методы нанесения и активации заклинания плоти - еще один раздел плетящей алхимии. К сожалению, по воле Духовного мира или по иным причинам заклинание плоти не поддавалось усилению путем самостоятельного обучения и не могло быть передано другим. Бай Пу уточнил детали заклинания: * [*Заклинание Плоти: Наносит (1-3) очки темного магического урона в секунду пораженному врагу в зависимости от уровня повреждений врага и позволяет вам получать то же количество очков щита в течение 120 секунд. Приоритет щита: (5), верхний предел (30) очков.*] "Приоритет" - это уровень определяющей силы при конфликте умений в бою пробужденных. Например, если здоровье Бай Пу упадет до 1 очка, он активирует профессиональное умение "Плоть Брони", приоритет щита будет равен 5 очкам. Если противник применит пробивающую атаку "игнорирующую щит", но приоритет будет ниже 4 очков, Бай Пу сможет отбить удар щитом. Если же приоритет достигает 5 очков или выше, Бай Пу сможет лишь защищаться самостоятельно, что было бы весьма опасно. - Ты стал другим, - заметила Цинь, глядя в Бай Пу. - Да, - спокойно ответил он. Благодаря отношению здоровья к выносливости 20:1, 15 очков конституции Бай Пу давали целых 300 очков здоровья! В сравнении с 50 очками здоровья, которые были у него при входе в Духовный Мир, уровень его выживаемости увеличился в несколько раз. Сила пробужденных и простых испытателей просто несравнима. Бай Пу вспомнил, что ему пришлось

боротся с целой командой пробужденных. Сложность миссии, присвоенная "Волей Духовного Мира", действительно была адской. "S-класс" означал "адскую сложность".- Когда ты уходишь? - Цинь поняла, что Бай Пу достиг своей цели и не задержится долго.- Через полмесяца, - ответил Бай Пу.После выполнения миссии у него оставалось еще восемь дней свободного времени для исследования. Итого, он сможет свободно исследовать "Плоть Чумы: Мир Истоков" шестнадцать - семнадцать дней.Это ценное время. Пробужденные могут использовать его для выполнения побочных заданий, сражений с мощными монстрами, получая разные награды. Даже если возникнет опасность, они могут вернуться в реальный мир в любой момент, но полученные награды останутся. Бай Пу решил использовать это время для очистки оставшихся оплотов "Авангарда Кровавого Кольца".Элитные монстры-абберрации, которые составляли "Авангард Кровавого Кольца", подчинялись только приказам командира - "Кровавой Руки Голлону". После смерти Голлона они остались без командира и стали как сторожевые псы, защищая свои оплоты и не атакуя никого самостоятельно. Это было выгодно. Не разгораясь в "Северных Землях" Брэндена, "Авангард" мог постепенно быть уничтожен. Бай Пу решил вступить в сражение.Хотя у него теперь была усиленная элитная профессия, могучие атрибуты и мощные профессиональные умения, его боевой опыт был крайне беден, боевые навыки практически отсутствовали.Он был подобен Дюан Юю, который только что впитал внутреннюю энергию учеников "Секты Меча Безграничных Возможностей": энергия есть, а боевых техник нет, поэтому невозможно в полной мере раскрыть свою силу. Битва с оставшимися врагами "Авангарда Кровавого Кольца" не была опасной, но позволяла отточить боевые навыки. Он решил обучиться владению одноручным оружием и щитом, развивая хотя бы две боевые специализации до продвинутого уровня.Базовая специализация - это уровень испытателей, а продвинутая - стандарт для пробужденных.В свободное время после сражений Бай Пу собирался изучить "алхимию" под руководством Цинь."Плоть Чумы: Мир Истоков" - это "изначальный мир". Многие знания, полученные в изначальном мире, можно было использовать и в реальном мире, поскольку изначальный мир был построен на основе определенного исторического периода настоящей Земли и был очень похож на нее. С помощью местных жителей и систематического обучения знаниям изначального мира некоторые пробужденные могли освоить "дополнительные профессии"! В реальном мире многие крупные силы жаждали специалистов с дополнительными профессиями.Бай Пу не собирался раньше времени возвращаться в реальный мир. "Супергруппа" определенно отомстит ему за этот поражение, как бы он не защищался. Хотя у Бай Пу уже был план противодействия, переменные были непредсказуемы, и у врагов было слишком много способов отомстить!В этом случае с каждым усилением Бай Пу возможность ответа становилась чуть больше.