Рэндидли сидел в маленькой комнатке, испытывая лёгкую тошноту от постоянной качки, крепко задумавшись над тем, что он хочет делать дальше.

Рэндидли был таким человеком, который всегда возвращает долги. А Шалу он немало задолжал. Шал защищал Рэндидли, тренировал его, обучил владению копьём, помог разобраться с характеристиками и многое, многое другое. Шал послужил причиной того, что Рэндидли не остался до сих пор в той маленькой комнатке его первого подземелья, застряв там навсегда. Если бы он не пришел… смог бы Рэндидли натренировать себя до такой степени, чтобы выжить там…?

Но даже если бы Рэндидли удалось выжить в том подземелье, ему бы потребовалось много времени, чтобы отыскать возможные способы выхода из него. Он бы долго искал. И без силы Шала было бы практически невозможно выйти оттуда.

Часть Рэндидли задавалась вопросом, не было бы лучше потратить больше времени на тренировку в подземелье, пользуясь эффектом сжатия времени, пока это было возможно. Но если бы он остался там слишком долго и встретился с Судом…

Конечно, вмешательство Шала всё ускорило, что также помогло Рэндидли сосредоточиться на более эффективных навыках. Кроме того, навыки Фантомного Копья стали основой его ближнего боя.

Шал дал ясно понять Рэндидли, что легко справится с ним даже своим коротким копьём, воздерживаясь от использования навыков. И даже так, удары, которыми атаковал Шал, были невероятно мощными, способные полностью подавить Рэндидли. Кроме того, как сказал Шал, стиль Фантомного Копья был сосредоточен на скорости и контроле пространства, что также означало, что Шалу даже не нужно было использовать всю свою силу, чтобы победить Рэндидли.

На вопрос о том, как сильны его будущие противники на турнире, Шал ответил, что есть три основные категории: до 25 уровня, до 50 уровня и до 100 уровня. Поскольку Рэндидли проходит по первой из них, то его противники не будут столь же сильны, как Шал. Но они могут быть достаточно сильными, чтобы заставить Шала стать серьёзным в бою.

А значит, что на текущий момент они намного сильнее самого Рэндидли.

Хотя Кюталь и был маленьким городком из Северной Провинции, в региональном турнире примут участие около тысячи пользователей копья, чтобы в сражениях с сильными противниками получить важнейший опыт. Даже если Рэндидли каким-то образом сможет натренироваться до уровня мастера, что позволило бы ему соперничать с ними, был высокий шанс того, что он просто будет истощён из-за большого количества боев, которые ему нужно будет пройти, чтобы войти в восьмёрку финалистов турнира.

Шал высказал мнение, что для победы в турнире потребуется около ста победных схваток. Если за эти сто боёв он допустит хотя бы одну ошибку, то подведет ожидания Шала и позволит

стилю Фантомного Копья пропасть из списка. А ведь Шал так много сделал для него…

Но Рэндидли нахмурился и покачал головой. Теперь об этом было бессмысленно думать. Сейчас ему нужно было определиться с тем, хочет ли он рассмотреть вопрос о получении класса для помощи Шалу или нет.

С одной стороны, Рэндидли был вполне удовлетворён уровнями навыков, которых они успели достичь. Не то чтобы он не хотел большего, но он считал, что его текущей силы достаточно, чтобы получить доступ к сильному классу. Возможно, это и не будет что-то вроде «Суверена Призраков», получить который повезло Гленделю, но его класс точно будет на уровень выше, чем «Рыцарь» или «Дикарь».

Но с другой стороны… Постоянная угроза Суда, безусловно, была достаточно причиной не оставаться без класса. Но в его ситуации с Эфиром и угрозой Эфирного Истощения была некоторая вероятность, что это было своеобразной угрозой системы, что силой подталкивала его к получению класса.

И Рэндидли действительно не хотел вести переговоры с теми, кто только и мог, что прибегать к угрозам, дабы получить желаемое.

Тем не менее отказ от принятия класса был большим риском. И в своём сердце Рэндидли считал, что достаточно обязан Шалу, чтобы рассмотреть и такой вариант.

Однако, в конечном счёте, он сердцем понимал, что это не было его путём. Если бы он проиграл на турнире, у него ещё будет возможность вернуться к вопросу выбора класса и повторить попытку. И на текущий момент Рэндидли хотел продолжить свой путь силы.

Рэндидли громко рассмеялся, как только понял, что именно Шал был тем, кто заставил его идти в первую очередь именно по этому пути. Чем больше он думал над этим, тем больше верил, что Шал не захочет, чтобы он принял неудобное для себя решение, даже если это ради чести стиля Фантомного Копья.

Шал был тем, кто научил его, что всё, что он может сделать, это крепко держать своё копьё и продвигаться вперёд в будущее.

Посмеиваясь, Рэндидли открыл экран статуса. Прошло довольно много времени и ему очень сильно хотелось узнать, как много ОП он успел получить. К сожалению, изображение глючило, мерцало и покидало поле зрения, заставив Рэндидли нахмуриться. Возможно, что то странное зелье каким-то образом влияет на него до сих пор. Это тревожило его. Может быть была какая-то связанная с экранами биологическая функция, а то, что он выпил, повлияло на неё…?

Но Рэндидли отложил эти мысли. Сейчас было бессмысленно волноваться об этом. Пока он ждал, экран постепенно стал более чётким. Рэндидли наконец сможет подсчитать свои успехи за время тренировок! Его руки медленно сжались в кулаки.

Первым, что заметил Рэндидли, было получение двух навыков: Гравировка Маной и Стойкость Духа. Первый был довольно очевидным, после его работы с Сэмом, а второй вызвал в нём любопытство, поэтому он открыл его описание.

Стойкость Духа. Способность справляться с психическим напряжением, вызванным предельным переутомлением. Скорость восстановления усталости увеличивается с уровнем навыка. Способность использовать несколько заклинаний одновременно улучшается с уровнем навыка.

Медленно кивнув, Рэндидли предположил, что это, вероятно, связано с его упорными и изматывающими тренировками навыков Гравировки Маной и Призыва Мора. Похоже, у него был прогресс 30% на пути создания нового умения, основанного на странных упражнениях, которые показала ему та старая черепаха. Было приятно увидеть, что это действительно работает, и что черепаха не просто где-то прячется, втихую посмеиваясь над ним.

Решив этот вопрос, Рэндидли посмотрел на набранное им количество уровней навыков. Он не мог не усмехнуться, посчитав их число.

В порядке возрастания Рэндидли получил три уровня в Ручном Труде и Готовке, четыре уровня в Создании Зелий, Очистке, Медитации и Укреплении Маной, пять уровней в Кругу Пламени, Расчётном Ударе и Агонии, шесть уровней Пронзающего Небеса и Крушащего Землю, восемь уровней Стойкости Духа и Опаляющего Снаряда, а также десять уровней Призрачного Разреза и Владения Боем.

В дополнение к этому, Рэндидли получил тринадцать уровней Спешки, Грации и Глаз Фантомного Копья, пятнадцать уровней Призыва Мора, Усиления и Гравировки Маной, тоже пятнадцать уровней Фантомного Выпада и шестнадцать уровней Физической Подготовки.

И как вишенка на торте, в ходе своих тренировок он получил девятнадцать уровней Бактериальной Регенерации, двадцать уровней Владения Копьями, двадцать один уровень Работы Ног Фантомного Копья и чудовищные тридцать один уровня в Манипуляции Корнями.

Несмотря на это, Рэндидли понимал, что он также приобрел кое-что ещё. Хотя, скорее, это было тем, что он узнал. У него хватало сил и упорства, чтобы подталкивать себя ближе к своему пределу, не попадая в ситуации, когда на кону стояла его жизнь. В течение нескольких недель он поддерживал строгую дисциплину, тренируясь в суровых условиях и достигая новых высот.

Общее количество полученных им ОП составило 282 единицы. Рэндидли сразу использовал 37 ОП, чтобы закончить путь Усиление I.

Поздравляем! Вы завершили Путь Усиление I! В Вашем теле течёт эфемерная сила, и Вы становитесь искуснее в манипуляции ею. Хотя этот путь был пустынным и Вы не получали никаких вознаграждений, обернувшись назад, чтобы рассмотреть пройденное расстояние, Вы не можете не удивиться тому, как далеко зашли. +30 Запас Сил. Вы получили навык Боевое Влияние 1 Ур.

Боевое Влияние. Отныне Ваша сила течёт также вне вашего тела и заметна другим. Ваша способность оценивать силу тех, кто обладает сравнимой с Вашей или меньшей силой увеличивается с ростом навыка. Способность влиять на других увеличивается с уровнем навыка. Способность противостоять влиянию других личностей растёт с уровнем навыка. Способность немного влиять на то, каким сильным Вы кажетесь другим, растёт с уровнем навыка.

Рэндидли подумал, что на данный момент это умение будет бесполезно для него, но у него есть потенциал. Быть способным «влиять» было довольно расплывчатым утверждением, но это, безусловно, могло помочь в особо напряжённой битве. А если окажется, что с помощью этого можно противостоять влиянию других…

Одна вещь заставила его задуматься. Было написано, что он может противостоять «влиянию» других, но не говорилось именно о Боевом Влиянии. Значит, есть также и другие влияния…?

Он обязательно в другой раз с этим поэкспериментирует. А сейчас… Рэндидли посмотрел на доступные ему пути.

Наблюдатель: 0/??, ?????, Еретик V 0/???, Клятвопреступник 0/25, Посвященный Пеплу I 0/75, Путь Массового Уничтожения I 0/???, Владение Боем I 0/80, Манипуляция Корнями I 0/75, Продвинутая Физическая Подготовка 0/100, Странник 5 Когорты Нексуса 0/50.

Опять же, если он не собирается брать класс, то он и не рискнет взять путь Еретика и получить какой-то странный класс. С его навыком Глаза Фантомного Копья его не интересовал путь Наблюдатель. А Клятвопреступник, как и Еретик, был тем, в достойной награде от чего он не был уверен.

Путь Посвящённого Пеплу был весьма привлекателен, но Рэндидли хотел стать ещё немного

сильнее, прежде чем пойти по этому пути. Эта мысль заставила его подумать, что он может спросить у Шала о Покровителях и добыть больше информации о путях. Возможно, у них есть некая база данных, с помощью которой они помогают новичкам выбрать Покровителя, что имело бы большой смысл. Со временем, вероятно, появилось достаточно много людей, которые добрались до Пути Ученика и прошли по нему как можно дальше, чтобы получить представление о том, какие из них были предпочтительным выбором, основываясь на даваемых ими бонусах, а также на смертности.

Путь Массового Уничтожения оставался ещё более интригующим, но он, скорее всего, был частью цепочки неизвестной длины. Несмотря на то, что у Рэндидли было более 250 ОП, лучше было потратить их на то, что, как он знал, было бы полезно ему, используя навыки и характеристики в тех сферах, где он чаще ими пользуется.

Путь Странника 5 Когорты Нексуса хотя и звучал довольно страшно, но он, вероятно, представлял собой некий бонус для путешествия по миру 5 Когорты. Было сложно сказать, будет ли этот бонус большим или нет… но это явно был своего рода способ передвижения или вознаграждение, поэтому Рэндидли, скорее всего, в конечно итоге вложил бы в него ОП. Но сейчас…

Рэндидли вернулся к заинтересовавшим его вариантам. Владение Боем I, Манипуляция Корнями I и Продвинутая Физическая Подготовка. Его 245 ОП хватало, чтобы закончить два из них, а не все три. Это значит, что ему нужно выбрать, какие два из них он хотел немедленно.

Рэндидли считал, что в будущем он сосредоточится на владении копьём. Но внутреннее чутьё подсказывало, что ему будет сложно сделать это не идя по пути Манипуляции Корнями. Ведь, в конце концов, получение части его опыта в использовании копья было бы невозможным без создания корневых аватаров и использовании их для его тренировки. Исходя из результатов, это было невероятно полезно.

Поэтому, первые 75 ОП ушли на путь Манипуляция Корнями I. Каждые 5 уровней он получал 5 маны, в сумме увеличив свой объём на 75 единиц. И он получил награду за завершение пути.

Поздравляем! Вы завершили Путь Манипуляция Корнями I! Корни следуют за Вашей волей. Корни – это жизненные линии растений, и Вы на них свободно ступаете, взбираясь всё дальше по своему пути. И чем больше корней у Вас под ногами, тем больше путей открывается для Вас… Манипуляция Корнями была изменена на Контроль Корней. Все уровни навыка сохранены.

Разветвление пути! В лабиринте корней Вы видите множество корней, подобных ножам, что медленно погружаются в свою жертву, высасывая из неё жизнь. Также Вы видите мощные корни, которые окружают врагов, продавливая всякое сопротивление и исполняя волю своего хозяина. По какому пути Вы желаете следовать дальше?

Если бы это был выбор между какими-то высасывающими жизнь корнями и могущественными корнями… тогда бы Рэндидли заколебался. Как и сила, эффект высасывания жизни также мог пригодиться ему, ведь он знал, что ему будет много чего нужно, чтобы идти своим путём. Во всяком случае, огонь был его атакующим навыком, в то время как корни в первую очередь использовались, чтобы защитить, проколоть или привязать.

Вы идёте всё дальше по своему пути. Повсюду вокруг Вас простираются большие и древние корни. Вы чувствуете их внимание к Вам, медленно идущему по своему пути в поисках их непримиримой силы. Они дали Вам своё одобрение. Вы получили навык Плантаманция. +10 Мудрость и Контроль.

Контроль Корней. Более мощная версия навыка Манипуляции Корнями. Ваша способность изменять размер и форму корней улучшилась.

Плантаманция. Благодаря Вашему пониманию древних, дающих жизнь корней, Вы можете создавать существ из корней, которые будут следовать Вашей воле. Разнообразие и сила создаваемых существ будет расти с уровнем навыка. Требуемое количество Маны будет снижаться с ростом уровня навыка.

Рэндидли улыбался, читая оповещения.

http://tl.rulate.ru/book/6561/397365