Но и это был не конец. У Рэндидли всё ещё оставалось 170 ОП и два заслуживающих внимания Пути.

Если выбирать лишь между этими двумя, то небольшое преимущество было у Владения Боем. Рэндидли подозревал, что он даст ему в результате ещё один активный навык. А если говорить о Продвинутой Физической Подготовке, то она должна дать ему какой-то пассивный навык, который, по всей вероятности, будет не менее полезным.

Учитывая эти факты, оба пути были равноценны и не слишком разнились друг от друга. Но это только усложняло выбор Рэндидли. Более того, и тот и другой путь имел отношение к физическим характеристикам, поэтому вероятно он получит примерно одинаковые характеристики или Запас Сил, идя по определённому пути…

Тяжко вздыхая, Рэндидли поднялся на ноги и пошёл к стене маленькой комнаты, где находился небольшой таз с водою. Деревянные доски под его босыми ногами несколько прогибались, что заставляло его всё время держаться начеку. Но его высоких характеристик и навыка Грация оказалось достаточно, чтобы твердо стоять на земле. Он приподнял тазик и долгое время напивался из него, думая о своём выборе.

Ну, раз уже тут не намечается очевидного решения, придётся положиться на свою интуицию.

Таким образом Рэндидли выбрал путь Продвинутая Физическая Подготовка. Это объяснялось тем, что в названии пути было слово «Продвинутый», что в это мире подразумевало более высокоранговый навык. Да и стоил он больше ОП. Всё это склонило Рэндидли к мысли, что за этот навык награда будет немного выше, чем за любые другие доступные ему на это время. В итоге за весь путь он получил десять Выносливости, по одному очку за каждый десятый уровень, а также бонус за завершение пути.

Поздравляем! Вы закончили Путь Продвинутая Физическая Подготовка! Этот путь был очень скалистым и изменчивым, а восхождение очень крутым, но когда Вы гордо стоите на вершине, Вы чувствуете, как сквозь Ваши лёгкие проходит насыщенный воздух, изменяя вас самих. Но путь всё тянется и тянется вдаль. Это лишь его начало. +5 Живучесть и Восприятие. Вы получили навык Второе Дыхание.

Второе Дыхание. Когда Ваш Запас Сил опускается ниже пометки 50%, Вы получаете дополнительные единицы Запаса Сил в минуту за каждый уровень навыка.

Посмеиваясь Рэндидли откинул в сторону это уведомление. Если у него вот так будет складыватся пассивная регенерация Запаса Сил, то он непременно покажет чудовищную мощь

в любой схватке. Дополнительные единицы в Живучесть и Восприятие также порадовали его. Всё произошло так, как он прикидывал. Полученный пассивный навык оказался невероятно полезным. Он испытывал некоторое удовлетворение по причине того, что он предугадал конечный результат.

И его последние 70 ОП он вложил во Владение Боем I, которое сейчас остановилось на значении 70/80. Каждые двадцать уровней давали ему одну Силу и одну Ловкость. Вполне очевидно, что под конец у него имелось по три новых очка того и того.

Медленно, но верно Рэндидли начал разбираться со своими приобретениями. Боевое Влияние и Второе Дыхание были такими навыками, что он не мог дождаться, пока они не вырастут до такой степени, что станут его козырными картами. Плантаманция тоже заинтриговала его, но из всех навыков Рэндидли больше всего интересовал усовершенствованный Контроль Корнями.

По большей части интерес был вызван его влечением создать новый навык, основываясь на тех причудливых движениях старой черепахи. Было ясно, что те движения разработаны с целью значительно укрепить ноги и сформировать основу для будущего навыка. И чем дальше продвигаться, тем сильнее по вашему телу будет растекаться нестерпимое напряжение, способное ослабить и изнурить до пределов ваши конечности.

Но по мере того, как ваше тело будет совершенствоваться, ваши ноги и основа станут более могущественными. И лишь такие движения могли предоставить необходимую сложность для прорыва вперёд. При этом для создания навыка также требовался стойкий образ. С получением нового навыка образ стал более чётким: могучие, древние, неумолимые корни, что поддерживают его. Эти корни настолько сильные, что, казалось, они могут удержать весь мир, даруя жизнь древу над ними.

В этом же случае таким древом станет Рэндидли.

При помощи такого навыка Рэндидли ожидал, что его способности сосредотачиваться на конечном образе возрастут. Хотелось бы надеяться, что прибавка от вложенных ОП вместе с этим грядущим навыком поможет ему выстоять в предстоящем Региональном Турнире.

Если подсчитывать все характеристики, то он заработал +125 Запас Сил, +90 Здоровье, +165 Мана, +6 ко всем регенерациям, +10 Выносливость, +17 Живучесть, +5 Восприятие, +8 Сила, +8 Ловкость, +10 Мудрость, +28 Контроль и +15 Фокус. Сверх этого у Рэндидли оставалось двадцать две единицы свободных характеристик. Но прежде, чем он решил что нужно с ними делать, его внимание привлекло ещё одно уведомление.

Поздравляем! Вы достигли сто единиц в характеристике Контроль. Согласно этому, у Вас есть возможность начать Путь Контроля. Желаете ли Вы этого?

Если такой сценарий срабатывает при каждом достижении характеристики сто, то хоть это, казалось, не так просто достичь, но и заметных трудностей в этом не было. Упоминание об этом пути вызывало мысли, что на него придется потратить изрядное количество ОП, но за это он мог не беспокоиться, ведь его не сняли с текущего пути.

К тому же он предположил, что ему дали выбор: пойти этим путем или нет. Если он этого не сделает, будут ли в будущем другие возможности принять этот же путь? А если и другие характеристики? Пусть даже он думает верно, но этого ли он желает…?

В конце концов, его магия полностью завязана на Контроле. Помимо Контроля он, может быть, выбрал бы Интеллект или Ловкость. Но у Рэндидли не имелось каких-либо догадок, к чему приведёт такой выбор. И сейчас пришло самое время решиться…

По сути, Путь Контроля был его путём. Благодаря Работе Ног Фантомного Копья, благодаря его корням, удерживающим противников на месте, он мог завершить много схваток, ударив по обездвиженным врагам своей огненной магией или навыками копья.

Рэндидли выбрал «Да».

Поздравляем! Вы выбрали Путь Контроля. +1 Контроль за уровень. Кроме этого Вы открыли доступ к Пути Контроля I 0/200. Не страшитесь неизвестного, ведь именно Вы выбрали этот путь. Но и не мешкайте попусту, впереди Вас находятся другие расы, ищущие свой собственный путь.

Рэндидли стало немного плохо. Путь, на который нужно 200 ОП, что за…? Безусловно, это тяжелая ноша. Но текст идущий вместе с этим делал это предложение привлекательным. Путь, завершение которого должно иметь значительный эффект.

Ещё больше интересным был тот бонус за уровень. Вот только Рэндидли никак не мог уяснить себе, полезно ли будет такое для классеров. Ведь если они бы полагались на повышение уровней в качестве основного источника новых характеристик, они бы уже все поднялись в уровнях и больше не смогли бы воспользоваться таким бонусом эффективно.

В тот момент Рэндидли припомнил некоторые детали, что завлекли его в такое глупое положение. Он открыл список своих друзей и отправил сообщение Даниелю, говоря, что с ним всё в порядке, и что он будет отсутствовать какое-то время. После он объяснил доступ к пути, который открывается, когда достигаешь 100 пунктов в какой-то характеристике, и как этот

путь добавляет очко в бонус за повышение уровня.

Рэндидли довольно посмотрел на свой экран статуса.

Рэндидли Гостхаунд

Класс: ---

Уровень: Н/Д

Здоровье (Регенерация за час): 548 → 731 [+8] (234 → 301 [+12])

Мана (Регенерация за час): 874 → 1044 (91,75 → 107,75)

Запас Сил (Регенерация за минуту): 678 → 898 (85 → 115 [+4])

Живучесть: 70 → 89 [+4]

Выносливость: 42 → 52

Сила: 60 → 71 [+12]

Ловкость: 79 → 93 [+12]

Восприятие: 46 → 51

Реакция: 62

Сопротивление: 29 → 33

Сила Воли: 70

Интеллект: 96

Мудрость: 46 → 56

Контроль: 85 → 116

Фокус: 53 → 71

Снаряжение: Средняя Кожаная Туника Ур 5: (+2 Живучесть), Перчатки Быстроты (+1 Живучесть, +3 Ловкость), Ожерелье Кота Тени (Редкий) Ур 20: (+1 Живучесть, +2 Сила, +7 Ловкость).

Навыки (Навык Души): Цикл Гнили и Пепла Ур 51 → 376.

Боевые: Владение Копьями Ур 56 → 79, Фантомный Выпад Ур 53 → 69, Работа Ног Фантомного Копья Ур 44 → 66, Глаза Фантомного Копья Ур 28 → 44, Фантомный Полушаг Ур 18, Тяжёлый Удар Ур 30, Владение Кинжалами Ур 10, Железная Кожа Ур 27, Уклонение Ур 38, Владение Боем Ур 43 → 57, Блок Ур 33, Спешка Ур 30 → 43, Фантомный Натиск Ур 15 → 16, Замах Ур 34, Отклонение Копьём Ур 10, Усиление Ур 32 → 47, Расчётный Удар Ур 22 → 28, Удар с Разворота Ур 21 → 23, Грань Распада Ур 23, Призрачный Разрез Ур 7 → 17, Пронзающий Небеса и Крушащий Землю Ур 3 → 10, Боевое Влияние Ур 0 → 1.

7 Ката Пепельного Копья (Рунический): Продвижение Копья – Пепельные Следы Ур 2 → 3.

Заклинания: Копьящиеся Корни Ур 13 → 14, Удар Маны Ур 28, Щит Маны Ур 24, Манипуляция Корнями Ур 28 → Контроль Корней Ур 61, Тайная Сфера Ур 22, Огненный Шар Ур 30, Магический Снаряд Ур 4, Исцеляющая Длань Ур 9, Пыльца Раффлезии Ур 15 → 17, Призыв Мора Ур 17 → 33, Укрепление Маной Ур 14 → 18, Стена Шипов Ур 7 → 8, Семя Души (Редкий), Агония Ур 27 → 36, Вдохновение (Редкий), Опаляющий Снаряд Ур 5 → 14, Круг Пламени Ур 7 → 13, Плантаманция Ур 0 → 1.

Крафт: Создание Зелий Ур 30 → 34, Фермерство Ур 20, Селекция Растений Ур 9, Картография Ур 7, Анализ Ур 24, Очистка Ур 12 → 16, Экстракция Ур 1, Гравировка Маной Ур 0 → 15.

Вспомогательные: Физическая Подготовка Ур 36 → 54, Медитация Ур 35 → 39, Бег Ур 23, Спринт Ур 19, Тихий Шаг Ур 23, Сопротивление Кислоте Ур 22, Сопротивление Ядам Ур 16, Сопротивление Боли Ур 20, Первая Помощь Ур 13, Экипировка Ур 25, Искатель Пути Ур 18, Ментальная Стойкость Ур 15, Сопротивление Проклятиям Ур 3, Сопротивление Огню Ур 14, Шитьё Ур 11, Нарезка Овощей Ур 2, Ручной Труд Ур 3 → 6, Копание Ур 5, Готовка Ур 16 → 19, Грация Ур 14 → 28, Бактериальная Регенерация Ур 3 → 27, Превосходство Ур 2 → 3, Стойкость Духа Ур 0 → 9.

После всех тех прибавок навыком и характеристик, Рэндидли переживал чувство громадного роста. Его уровни навыков явно выше, и было приятно видеть, насколько он вырос за эти пару недель. Его новые характеристики, особенно это касалось Маны и Запаса Сил…

Тщательно просмотрев свои характеристики, Рэндидли вложил двадцать единиц свободных характеристик в Сопротивление и две в Реакцию. И вот настал тот момент, когда глядя на свои характеристики Рэндидли не мог приметить ни одной отчётливой слабости, по крайней мере, на текущий момент. С Ловкостью, Интеллектом и Контролем на таких высоких уровнях он практически не будет иметь сложностей с удерживанием врагов на расстоянии своими заклинаниями.

Что привело к тому, что Рэндидли задался вопросом может ли он использовать заклинания на турнире. Если нет, то такое, по крайней мере, осложнит его и так нелёгкую ситуацию. Но всё же он надеялся, что это не станет большой проблемой; в конце концов, не так уж и много людей развивали одновременно и Запас Сил, и Ману. С ограниченным количеством навыков, они должны сосредоточиться лишь на одной сфере и следовать нужным им путям для наибольшей выгоды.

Но это всё уже будет завтра. Завтра у него будет возможность испытать свои новые навыки, поговорить с Шалом о турнире и изучить этот необычный город на плаву. Сейчас же…

Рэндидли достал со своего пространственного кольца кожаный наруч и Руническую Иглу. Имея настолько развитый Контроль, Рэндидли надеялся наконец-то преодолеть рубеж в 40% гравюры. Рэндидли предположил, что если ему удастся эта затея, то что-то обязательно случиться.

Но прежде чем начал вырезать он предпринял некоторое действие, что удивило даже его самого. Тот телепорт прервал его обычное время принятия чёрного зелья, и потому к вечеру он смог разглядеть размытые уведомления. А как только он выпил зелье снова, меню медленно истаяло, пока совсем не скрылось из виду. Рэндидли не хотел терять своё преимущество в том, что он игнорирует любые уведомления. Напротив, он отдал предпочтение совершенствовать себя, не опираясь на системные данные.

Когда он принял уже ставшее для него привычным зелье, Рэндидли глянул на бутыль. После всего случившегося, сосуд всё ещё казался полным. Ему ещё не удалось использовать всё время. Но, по его мнению, это даже к лучшему.

Пожав плечами, Рэндидли отложил зелье и приступил к тренировкам.

http://tl.rulate.ru/book/6561/400127