

Поздравляем! Вам улыбнулся Покровитель Пепла! +10 ко всем характеристикам. Ваше тело было не только очищено Чёрной Ртутью, но она перестроила Ваше тело, уничтожив его до пепла и возвратив Вас к жизни. Вы получили навык Прах к Праху (Древний) Ур 1. Вы, переродившийся человек, снова попадаете под лучи солнца. Потому идите вперёд и распространяйте силу вашего Покровителя.

Поздравляем! Вы пережили испытание Пепла и стали Помазанником Пепла. Столкнувшись лицом к лицу со своими внутренними страхами и слабостями, Вы укрепили своё сознание, достигли душевного покоя и увидели свой путь вперёд. +10 Мудрость и Сила Воли. Из-за достигнутой синхронности Ваш навык Агония эволюционировал в Мучение (Необычный). Все уровни навыка были сохранены.

Прах к Праху (Древний). Ваше тело очистилось Пеплом. Потому в опасных ситуациях оно может превратиться в пепел, уйдя с пути большинства атак. После этого оно вскоре вернётся к обычному состоянию. Высокая стоимость Маны. Диапазон действия и скорость преобразования увеличивается с уровнем навыка. Стоимость Маны незначительно уменьшается с уровнем навыка.

Мучение (Необычный). Вы выпускаете волны боли из Вашего тела. Оказываемые эффекты отныне включают в себя предельную осторожность и растерянность. Ментальный аспект урона увеличен по сравнению с этим же уроном навыка Агония. Дальность действия навыка и урон увеличивается с уровнем навыка.

Рэндидли засмеялся. Это... это немалая прибавка к его характеристикам, а ещё эти два новых навыка... Хотя он ещё не тестировал эти навыки, но по их описаниям он примерно понял их действие. Всё, что он мог подумать про это...

– Какая мощь, – прошептал Рэндидли. Он верил, что эти навыки сделают его намного сильнее. С этой полученной силой Рэндидли на шаг приблизился к тому, чтобы выполнить то, в чём так нуждалась Азриэль. Это немалое увеличение сразу всех характеристик было очень заметным скачком в силе, и он полагал, что это предоставит ему дополнительное преимущество.

Но потом Рэндидли поморщился. Сейчас он вспомнил одну из своих иллюзий, а именно тренировку Драка. Увиденные навыки находились на угнетающем уровне, что подводило к максимуму того, чего способен достичь человек до двадцать пятого уровня...

Это станет состязанием на выносливость. Драку необходимо просто всеми силами продавливать тонкую прослойку Эфира, которую его тело получило от связи класс-Деревня до двадцать пятого уровня. Его тело уже начало испытывать недостаток в Эфире, который требовался для поддержки его уровней навыков и других способностей. Потому Рэндидли нужно выживать и давать отпор так долго, сколько он сможет выдержать... или просто ударить так мощно, что Драк проиграет.

Рэндидли сделал всё возможное, чтобы стереть с лица спонтанную улыбку. Всему своё время. Вдобавок к прибавкам характеристик и полученных навыков Рэндидли получил немало уровней текущих навыков за всё время испытания Пепла. Он получил три уровня в Сопротивлении Боли, девять в Сопротивлении Огню, по шесть в Ментальной Стойкости и Боевом Влиянии, три в Отвержении, два в Контроле Тела: Заморозка, четыре в Рвении и по десять уровней в Живительной Крови и Превосходстве.

Это подводило Рэндидли к выбору, что делать с имеющимися девятью ОП. А путей было немало, даже несколько новых появилось.

Еретик XII 0/???, Странник 5 Когорты Нексуса 0/50, Путь Контроля 0/200, Базовая Гравировка Маной 0/100, Путь Подмастерья 0/150, Экспериментатор I 0/50, Мучение I 0/125, Поступь Божества I 0/50, Промежуточное Боевое Влияние 0/200.

Без раздумий Рэндидли отбросил Еретика и Странника Нексуса. Кроме того Базовая Гравировка Маной и Экспериментатор, вероятно, были занятыми путями, что дали бы ему полезные навыки, но сейчас Рэндидли находился в катастрофическом положении, когда требовалось получение значительной силы и немедленно.

Помимо пути Мучение I, в который превратился путь Агония I, оба новых пути были привлекательными. Поступь Божества... Рэндидли сразу припомнил свой внутренний мир, и как там ему поклонялись. Если это путь, который наделит его навыками манипуляции со своим Навыком Души, то это важный путь, но в текущий момент от него будет мало пользы. Путь Боевого Влияния может дать ему могущественный навык или другую вещь, что положительно скажется на его силе, но в краткосрочной перспективе он вряд ли сможет помочь ему. Да и его цена в двести ОП...

Поэтому после такого отбора выбор был между Путём Контроля, Путём Подмастерья и Мучением. Рэндидли и сам был рад пройти Путь Контроля, но всё время появлялся другой более нужный путь. С одной стороны он был одним из самых дорогих путей на текущее время, но с другой стороны... Если бы он значительно увеличил бонусы его Контроля, то, вероятно, оно того бы стоило. Ведь наибольшие шансы на успех имел тот план боя, когда Рэндидли отвлекает Драка своими заклинаниями, удерживая его на расстоянии.

Путь Подмастерья был одним из ключевых путей Системы, что дал бы ему новые навыки и отличную прибавку в характеристиках. Но никто это не гарантировал. Да и потребовалось бы время на прокачку новых навыков до приемлемого уровня. А вот путь Мучений...

Приобретённый за время испытания Пепла опыт говорил ему, что нужно задействовать все свои навыки и способности. Даже если он и мог своей Агонией ранить некоторых соперников в этом турнире, этого навыка не доставало, чтобы ощутимо повлиять на Драка. Если бы у него

было что-то, что могло бы вызвать у него большие неудобства и быстрее истощить его Эфир...

Это станет тем, чего Драк не сможет предположить и создать меры противодействия. Потому Рэндидли вложил ОП в путь Мучение. И как довершение к приятным событиям каждые десять ОП Рэндидли получал десять Здоровья, Мани и Запаса Сил. Какое прекрасное увеличение его основных параметров.

В довесок к этому он получил благословение Очищающего Дождя и Смертоносного Холода. На этот раз Рэндидли был абсолютно уверен, что бонусы за пути меняются, поскольку на этот раз его концентрация увеличилась сразу на 2%, а за второе благословение он получил уже восемь свободных единиц характеристик. Большую часть этих характеристик Рэндидли вложил в Восприятие, чтобы поспевать за движениями Драка.

(п.п. Раньше было 1% к концентрации и шесть свободных единиц характеристик.)

Окончив всё эти манипуляции, Рэндидли взглянул на свой статус.

Рэндидли Гостхаунд

Класс: ---

Уровень: Н/Д

Здоровье (Регенерация за час): 1473 → 1633 [+118] (608 → 643 [+27])

Мана (Регенерация за час): 1506 → 1627 [+5] (174,75 → 202,75 [+9])

Запас Сил (Регенерация за минуту): 1525 → 1645 (237 → 247 [+9])

Живучесть: 169 → 179 [+9]

Выносливость: 77 → 87

Сила: 119 → 132 [+17]

Ловкость: 150 → 167 [+17]

Восприятие: 108 → 133 [+10]

Реакция: 142 → 158

Сопротивление: 105 → 115 [+15]

Сила Воли: 152 → 181 [+10]

Интеллект: 109 → 119

Мудрость: 62 → 85 [+9]

Контроль: 214 → 231

Фокус: 165 → 178 [+4]

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), Изящный Кожаный Пояс Мастера Ур 49 (+5 Живучесть, +5 Сила, +5 Ловкость, +10 Сила Воли, +15 Сопротивление, +9 Мудрость, +4 Фокус, +10 Восприятие, +100 Здоровье).

Навыки (Навык Души: Мир Четырёхцветного Часового Механизма Ур 397 → 501.

Боевые: Владение Копьями Ур 119 → 120, Полушаг Белого Фантома (Необычный) Ур 49 → 50, Тяжёлый Удар Ур 66, Владение Кинжалами Ур 10, Железная Кожа Ур 47, Уклонение Ур 65 → 67, Владение Боем Ур 88 → 91, Блок Ур 48, Спешка Ур 76 → 78, Фантомный Натиск Ур 43, Замах Ур 54, Отклонение Копьём Ур 10, Усиление Ур 95 → 97, Расчётный Удар Ур 66, Удар с Разворота Ур 36, Пожирающий Плоть Вирус (Необычный) Ур 55 → 57, Несравненный Разрез (Необычный) Ур 65, Пронзающий Небеса и Крушащий Землю Ур 39, Боевое Влияние Ур 97 → 105, Рвение Ур 71 → 76, Контроль Тела: Заморозка Ур 19, Золотые Корни Иггдрасиля (Древний) Ур 45 → 54, Крушитель Тупиков Ур 15.

7 Ката Пепельного Копья (Рунический): Продвижение Копья - Пепельные Следы Ур 24 → 27.

Шесть Знаков Фантомного Копья (Редкий): Первый Знак - Неотвратимое Фантомное Пришествие (Необычный) Ур 83, Пятый Знак - Охват Фантомного Копья (Редкий) Ур 137 → 138.

Заклинания: Копьящиеся Корни Ур 36 → 38, Удар Маны Ур 28, Щит Маны Ур 26, Контроль Корней Ур 95 → 97, Тайная Сфера Ур 22, Огненный Шар Ур 30, Магический Снаряд Ур 4,

Исцеляющая Длань Ур 12, Пыльца Раффлезии Ур 20, Призыв Мора Ур 53, Укрепление Маной Ур 64 → 65, Стена Шипов Ур 17, Семя Души (Редкий), Агония Ур 47 → Мучение (Необычный) Ур 47, Вдохновение (Редкий), Опаляющий Снаряд Ур 73, Круг Пламени Ур 44 → 45, Плантаманция Ур 29 → 32, Рыдающее Облако (Редкий) Ур 64, Молот Зари Ур 6, Пылающая Поступь Ур 10, Прах к Праху (Древний) Ур 0 → 1.

Крафт: Создание Зелий Ур 37, Фермерство Ур 20, Селекция Растений Ур 9, Картография Ур 7, Анализ Ур 24, Очистка Ур 17, Экстракция Ур 23, Гравировка Маной Ур 69.

Вспомогательные: Физическая Подготовка Ур 83, Медитация Ур 80 → 83, Бег Ур 39, Спринт Ур 19, Тихий Шаг Ур 46, Сопротивление Кислоте Ур 22, Сопротивление Ядам Ур 21, Сопротивление Боли Ур 29 → 32, Первая Помощь Ур 16, Экипировка Ур 25, Искатель Пути Ур 18, Ментальная Стойкость Ур 17 → 23, Сопротивление Проклятиям Ур 15, Сопротивление Огню Ур 14 → 23, Шитьё Ур 11, Нарезка Овощей Ур 2, Ручной Труд Ур 6, Копание Ур 5, Готовка Ур 35, Грация Ур 47 → 50, Бактериальная Регенерация Ур 90 → 93, Превосходство Ур 28 → 42, Стойкость Духа Ур 45, Второе Дыхание Ур 55, Родство с Погодой Ур 43, Мастерство Часовщика Ур 16, Отвержение Ур 36 → 39, Эфирная Связь (Древний) Ур 3, Гибкость Белых Охотников (Редкий) Ур 22 → 26, Живительная Кровь (Необычный) Ур 13 → 23.

Бонусы Навыка Души: +2% → +4% концентрация, +2% → +3% диапазон слуха и зрения, +1% размер тела, +1% → +2% иммунитет.

По собственному и скромному мнению, его уровни характеристик приближали Рэндидли к уровню какого-то монстра. Почти все были выше сотого, а многие уже приближались к двухсотому. С точки зрения навыков дела шли весьма неплохо. После окончания этого турнира он определённо станет намного сильнее. Вопрос был только в том, удастся ли ему выполнить уговор с Азриэль.

Сейчас на арене столкнулись интересы многих сил. Если Рэндидли поверит увиденному в испытании, то Шал сейчас находится под контролем очень необычной и могущественной женщины, которая, как подозревал Рэндидли, была Лукрецией. Кроме того, как предупредил Бертарн, Лукреция предпринимала некоторые попытки повлиять на бои, соблазняя участников силой.

Возможно, что она даже каким-то образом поймала душу Дайаны. Что делало любые схватки с ней весьма... А у Рэндидли вообще хватит сил, чтобы хоть что-то противопоставить ей...?

Но пока он решил не думать об этом, хоть ему не помешает поговорить с Диввельтианом. Из всех людей, находящихся в этом городе, он был единственным могущественным копейщиком уровня Адепта, которому Рэндидли мог доверять. Пусть даже... если основываться на той истории Дайаны и тому, как она пыталась показать, будто Лукрецию везде в этом мире прогоняют и избегают... Сейчас было трудно разобрать, могут ли они справиться с ней или нет.

А может Рэндидли лучше поговорить с кем-то более вовлечённым в события Северного Региона...?

Но эта мысль напомнила ему, что за ним следит Гильдия Гравировщиков, а здешние Стили желают, чтобы он прекратил свои тренировки с Азриэль. Рэндидли не слушал ни тех, ни других. Могут ли они поверить ему и поддержать...?

И это всё происходило на фоне той напряжённости между Драком и Азриэль, что вовлекало в это политические силы, стоящие за ними. Ещё оставалось то обещание, что если она проиграет Драку, то выйдет за него замуж. Он не был уверен даже в том, что был смысл давать это обещание, но благодаря этому он смог продержаться в турнире до этих пор. Ведь если он даже сейчас не может увидеть все удары Драка, то если бы ему тогда пришлось сражаться с ним...

Тяжело вздохнув, Рэндидли прекратил задумываться над подобными неутешительными предположениями возможного будущего и вернулся в настоящее время. Как же много всего ему нужно сделать до столкновения с этим непреодолимым противником. И прежде всего ему нужно победить Сиэль, последовательницу Стиля Стального Пера.

<http://tl.rulate.ru/book/6561/602635>