Рэндидли улыбнулся Невэа, которая крутилась и вертелась на земле со стороны в сторону, изо всех сил пытаясь привыкнуть к своему новому телу. Он предположил, что она провела так много времени просто плавая в его груди, что заполучив тело, оказалась не готова столкнуться с его ограничениями, что Рэндидли прекрасно понимал.

К счастью, она обладала хорошей самообучаемостью, а потому быстро поняла как поддерживать своё тело в правильном положении для комфортного передвижения. Теперь ей осталось только разобраться с тонкостями использования Манипуляции Землёй, чтобы с помощью этого навыка двигаться по земле и под ней.

Похоже, Манипуляция Землёй была невероятно полезным навыком, и Рэндидли подозревал, что в этом навыке таился большой потенциал, ведь тот Рейд Босс так легко двигался в земле. Кроме того, Рэндидли всё думал о том, что же на самом деле произошло с Рейд Боссом, когда Невэа вошла в его тело.

Он просто исчез? Или они слились? Могло ли оказаться так, что «Невэа» было просто именем соединённых сознаний?

Но была также вероятность, что даже сейчас Рейд Босс оставался внутри неё, скрываясь и выжидая, когда сможет нанести ответный удар…

Это беспокоило Рэндидли, в том числе и потому, что он мало что мог с этим поделать и ещё меньшим количеством способов мог это проверить. Но если говорить о его связи с существом, ранее бывшим в его груди, то Рэндидли определённо был связан с Невэа. Он чувствовал, как к ней течёт всё большее количество Эфира, что возвращается к нему уже смыслом.

Кроме того, у Рэндидли была очень сильная воля и множество навыков, что укрепляли её ещё больше. Ему оставалось надеяться, что Невэа удастся воспользоваться некоторыми из его навыков, чтобы выстоять против любой опасности, которая может исходить от скрывшегося сознания Рейд Босса.

И хотя его план был далёк от идеала, Рэндидли не знал, как он может принять в этом более активное участие. Теперь, когда он подумал об этом, ему стало немного неловко от осознания того, что в данный момент он имеет такую явную слабость, особенно после выздоровления. Не то чтобы Невэа не была сильной, но она ещё не привыкла к своему новому телу. И из самой природы их связи было совершенно понятно, что нанесённый ей ущерб нанесёт большой ущерб и Рэндидли.

По крайней мере, её тело казалось крепким…

Рэндидли покачал головой. Лучше не думать о таких вещах. Вместо этого…

Рэндидли открыл экран своих Путей. После завершения Пути Аемона у него осталось сорок пять ОП, а также прибавилось несколько новых Путей. Казалось, что с тех пор, как он выбрал

Путь Аемона, прошло довольно много времени. Может лучше выбрать несколько более коротких Путей? Ведь в долгосрочной перспективе некоторые из них могут оказаться ему весьма полезными.

Еретик XIV 0/???, Странник 5 Когорты Нексуса 0/50, Путь Контроля 0/200, Базовая Гравировка Маной 0/100, Адепт (+1) 0/250, Экспериментатор I 0/50, Поступь Божества I 0/50, Второй Проросток 0/50, Фантомный Охват 0/150, Менталист I 0/50, Владение Боем III 0/???, Системный Нарушитель 0/1.

Рэндидли нахмурился. Возможно, Системный Нарушитель… Рэндидли не мог разобраться со своими чувствами на этот счёт. Ничего сложного – всего одно ОП. Но не случится ли так, что в следующее мгновение он будет подавлен мощью Системы и умрёт…?

Пока Рэндидли не сможет воспользоваться своими недавно обретёнными способностями управления Эфиром, чтобы разобраться в работе Путей, возможно, лучше оставить этот Путь на потом.

Еретик снова повысился, но Рэндидли предположил, что этого следовало ожидать. Его Эфирные навыки в значительной степени поспособствовали этому, а особенно его навык Системное Вмешательство.

Путь Подмастерья сменился Путём Адепта (+1), и это немного заинтересовало его. Основываясь на своих познаниях работы Системы, Рэндидли вспомнил, что Адепт должен быть следующий рангом основной последовательности Путей, рассчитанный на основе общих характеристик. Его текущее количество характеристик немного превышало две тысячи сто единиц… Так что его Путь перешёл на следующую ступень, когда общее количество его характеристик перевалило за две тысячи?

Куда более странным было примечание «+1». Был ли его Путь Адепта… другим? Может это связано с тем, что его количество характеристик составляет две тысячи сто единиц? Или, может быть, дело в том, что он так и не завершил Путь Подмастерья…?

Рэндидли вздохнул. Слишком многого он не знал, а Путь Адепта требовал 250 ОП, потому Рэндидли решил пока отложить его. По той же причине Рэндидли всё время откладывал Путь Контроля, хотя вместе с его чудовищно развитым Контролем он, вероятно, получил бы ещё большие прибавки и бонусы к Контролю после завершения этого Пути…

Экспериментатор и Второй Проросток вызывали любопытство у Рэндидли, но этого оказалось недостаточно, чтобы влить в них свои ОП. Завершение Пути Фантомного Охвата, Менталиста и Владения Боем скорее всего дадут ему ощутимый прирост силы, но, честно

говоря…

Раз уж Рэндидли вернулся на Землю, действительно ли ему нужно так сильно сосредоточиваться на своих боевых возможностях…? В этом ключе Менталист выглядел притягательнее остальных, но всё ещё мог подождать. Во время занятий фермерством и кулинарией у Рэндидли появилось несколько идей о других способах прокачки и проведения экспериментов, что повысят его силу способами, не связанными непосредственно с тренировками.

Но это не значит, что он забросит тренировки, просто он будет акцентировать внимание на пассивных и поддерживающих навыках, стараясь сократить пропасть в развитии между ними и его навыками копья.

Поэтому взор Рэндидли остановился на Базовой Гравировке Маной и Поступи Божества. Выбирая между ними… Рэндидли почувствовал едва заметный толчок в сторону Поступи Божества. В конце концов, хотя и кажется, что Лукреция пока что сдерживается… но трудно представить, что её хватит надолго, особенно если Рэндидли будет бездействовать. И это он ещё не брал в расчёт того вора в его внутреннем мире, которого он не отговорил полностью от кражи копья…

У Рэндидли разболелась голова.

Его чувство основывалось на простом предположении, что этот Путь поможет ему вмешаться в свой внутренний мир, но оно не давало ему никаких гарантий в верности его хода мыслей. Но основываясь на времени появления Пути, Рэндидли был готов поспорить, что они по крайней мере связаны между собой.

Почувствовав себя достаточно уверенно, Рэндидли вложил ОП в Поступь Божества I. К его удивлению, он сразу же получил уведомление о получении новой характеристики, которая повышалась на одну единицу с каждым вложенным в этот Путь ОП.

Влияние Создателя. Характеристика, измеряющая Вашу способность влиять на Ваш внутренний мир. По мере роста характеристики Вы будете открывать новые способы взаимодействия с Вашим миром. Внимание, характеристика не имеет индивидуального эффекта, а просто влияет на Ваш доступ к связанным способностям.

Рэндидли хмурился всё сильнее, вкладывая ОП в Путь, ведь он так и не получил доступа к каким-либо «связанным способностям». Он даже получил одно из своих четырёх Благословений Навыка Души, и ему не оставалось ничего, кроме как принять такой результат. Проклиная свою удачу в отношении Путей, Рэндидли взглянул на экран своего статуса.

Рэндидли Гостхаунд

Класс: ---

Уровень: Н/Д

Здоровье (Регенерация за час): 1764 → 1815 [+118] (716 → 764 [+27])

Мана (Регенерация за час): 1709 → 1772 [+5] (222 → 297 [+9])

Запас Сил (Регенерация за минуту): 1758 → 1878 (255 → 263 [+9])

Живучесть: 187 → 195 [+9]

Выносливость: 98 → 105

Сила: 135 → 157 [+17]

Ловкость: 176 → 215 [+17]

Восприятие: 153 → 161 [+10]

Реакция: 164 → 176

Сопротивление: 128 → 147 [+15]

Сила Воли: 215 → 242 [+10]

Интеллект: 119 → 147

Мудрость: 88 → 107 [+9]

Контроль: 247 → 271

Фокус: 188 → 224 [+4]

Влияние Создателя: 0 → 45

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 766 → 1272.

Боевые: Владение Копьями Ур 138, Полушаг Белого Фантома (Необычный) Ур 50, Тяжёлый Удар Ур 70, Владение Кинжалами Ур 10, Железная Кожа Ур 47, Уклонение Ур 78, Владение Боем Ур 113 → 116, Блок Ур 54, Спешка Ур 89, Фантомный Натиск Ур 43 → 42, Замах Ур 54, Отклонение Копьём Ур 10, Усиление Ур 108 → 111, Расчётный Удар Ур 69 → 70, Удар с Разворота Ур 36, Пожирающий Плоть Вирус (Необычный) Ур 63, Несравненный Разрез (Необычный) Ур 69, Пронзающий Небеса и Крушащий Землю Ур 39, Боевое Влияние Ур 133, Рвение Ур 92, Контроль Тела: Заморозка Ур 25, Золотые Корни Иггдрасиля (Древний) Ур 74, Крушитель Тупиков Ур 25, Удар Когтями Ур 14 → 33.

7 Ката Пепельного Копья (Рунический): Продвижение Копья – Пепельные Следы Ур 51, Когда Солнце Застывает (Редкий) Ур 1 (Сломанный).

Шесть Знаков Фантомного Копья (Редкий): Первый Знак – Неотвратимое Фантомное Пришествие (Необычный) Ур 85, Пятый Знак – Охват Фантомного Копья (Редкий) Ур 160, Шестой Знак – Дыхание Фантомного Копья (Редкий) Ур 0 → 8.

Эфирные Навыки: Обнаружение Эфира Ур 0 → 18, Манипуляция Эфиром Ур 0 → 34, Живительный Эфир (Редкий) Ур 0 → 26, Системное Вмешательство Ур 0 → 1.

Заклинания: Копьящиеся Корни Ур 48, Удар Маны Ур 28, Щит Маны Ур 26, Контроль Корней Ур 99, Тайная Сфера Ур 22, Огненный Шар Ур 30, Магический Снаряд Ур 4, Исцеляющая Длань Ур 12, Пыльца Раффлезии Ур 20, Призыв Мора Ур 54, Укрепление Маной Ур 65, Стена Шипов Ур 19, Семя Души (Редкий), Мучение (Необычный) Ур 59, Вдохновение (Редкий), Опаляющий Снаряд Ур 73, Круг Пламени Ур 45, Плантаманция Ур 35, Рыдающее Облако (Редкий) Ур 64, Молот Зари Ур 11 → 31, Пылающая Поступь Ур 10 → 16, Прах к Праху (Древний) Ур 22, Истязание Ур 4.

Крафт: Создание Зелий Ур 37, Фермерство Ур 20 → 32, Селекция Растений Ур 9 → 19, Картография Ур 7, Анализ Ур 24, Очистка Ур 17 → 37, Экстракция Ур 23 → 29, Гравировка Маной Ур 74.

Вспомогательные: Физическая Подготовка Ур 89, Медитация Ур 93, Бег Ур 39, Спринт Ур 19, Тихий Шаг Ур 46, Сопротивление Кислоте Ур 22, Сопротивление Ядам Ур 21,

Сопротивление Боли Ур 41 → 61, Первая Помощь Ур 16, Экипировка Ур 25, Искатель Пути Ур 18, Ментальная Стойкость Ур 44 → 51, Сопротивление Проклятиям Ур 15 → 22, Сопротивление Огню Ур 23, Шитьё Ур 11, Нарезка Овощей Ур 2, Ручной Труд Ур 6, Копание Ур 5, Готовка Ур 35 → 42, Грация Ур 65 → 67, Бактериальная Регенерация Ур 116, Превосходство Ур 56, Стойкость Духа Ур 76, Второе Дыхание Ур 71, Родство с Погодой Ур 43, Мастерство Часовщика Ур 16, Отвержение Ур 42, Эфирная Связь (Древний) Ур 3, Гибкость Белых Охотников (Редкий) Ур 44, Живительная Кровь (Необычный) Ур 42, Связь Души Ур 0 → 48, Обоняние Шеф Повара Ур 0 → 10.

Бонусы Навыка Души: +6% → +12% концентрация, +4% → +6% диапазон слуха и зрения, +2% → +3% размер тела, +3% → +6% иммунитет.

Изучая свой статус Рэндидли подумал, что, по крайней мере, он был впечатляющим. Теперь, когда он полностью восстановился… он по-настоящему вернулся.

http://tl.rulate.ru/book/6561/793858