

Я получил в гильдии камень, предупредил, что возможно несколько дней не появлюсь и сейчас бежал в Темный лес. У меня там на примете есть неплохая пещера. Лися предупредила, что у моих звериных духов тоже будет повышение уровня и находиться в городе не самая лучшая идея, ведь по легенде у меня еще не должно быть никаких духов, поэтому мы решили уйти.

Я бежал и приводил свои мысли в порядок, готовясь к прорыву на следующий уровень.

Я бы очень хотел взять корень духа [Хаос]. Отличный корень могущий перевернуть любую битву с ног на голову. Мало того, именно в этом корне духа самые необходимые для иссекай историй навыки: Полет и Телепорт. Полетать на мече, это же кайф? Ну конечно при полете навыком корня [Хаос] меч не нужен, это может быть любой предмет, хоть метла. Но важен антураж:) Вот только одна загвоздка. Я культиватор и было бы смешно иметь возможность телепортироваться только в ту точку, до которой могу дотянуться рукой. Я не знаю, как в моем случае этот телепорт бы сработал, у меня нет знакомых культиваторов с корнем [Хаос], чтобы спросить их, поэтому оставим этот вопрос до открытия среднего дантяня. Даже Лися не знает, что меня ждет в это время. Будут ли мои корни духа работать в режиме обоих дантяней, или я могу определить энергия какого дантяня будет использоваться для какого корня или может вообще будет отдельный набор корней духа для каждого? А бассейн маны? У меня их будет два? Или он будет общий? В любом случае пока мечты о любом магическом корне придется отложить.

В этом мире есть отдельные техники и приемы, поэтому выбирать корень ближнего боя, в котором много приемов не стоит. Для меня оптимальным является либо [Общие повреждения], либо [Ловкость]. Корень [Общие повреждения] не имеет спец приёмов, почти все его навыки, это увеличение урона, увеличение боевой статистики и т.д. и только его ОП навык активный. [Берсерк] - в течении 3х секунд пользователь будет наносить только критические атаки и его атаки будут игнорировать защиту. Кд 60 секунд. Было бы имбово, если бы не то, что любые атаки по пользователю будут иметь те же модификаторы. Пользоваться этим навыком надо с умом, только когда ты не находишься в фокусе. Плюс этого корня в том, что все его улучшения действуют на любые навыки наносящие урон, как физические, так и магические.

Корень ловкость немного более специфический. Он имеет некоторые приемы и дает разные бонусы к разному оружию. Обычно игроки говорили "оружие ловкачей". Под этим подразумевалось следующие типы оружия: легкое, среднее, метательное и стрелковое. К стрелковому относилось только легкие и средние арбалеты и луки. Тяжелые арбалеты, огромные луки и огнестрельное оружие сюда не относится. Для меня этот корень хорош тем, что я как раз и использую оружие ловкачей. Даже моя триграмма относится к метательному оружию и получит бонусы корня, а фэйцзянь, по идее, должен относиться и к метательному и к легкому типу и мне даже интересно, не получит ли он оба бонуса? По идее должен. Корень [Ловкость] так же имеет несколько отличных навыков, которые отдельно не выучить, прибавку

к мобильности и в купе мне даст намного большую прибавку к бою оружием, но ничего не прибавит к магическому урону.

Итак, я прибыл к пещере, проверил, что поблизости и в самой пещере никого нет, натаскал камней, зашел в пещеру и завалил вход. Мой наследуемый титул [Друг леса] из прошлой жизни снижает агрессию зверей и в обычной обстановке, без агрессии с моей стороны, зверь не нападет. Я это уже проверил ранее тем, что на охоте спокойно подошел к семейке пасущихся кабанов и сидел между ними и даже погладил мелких и секач не обратил на меня внимания. После такого доверия, убить эту семью мне не позволила совесть. Пришлось искать других кабанов. Я думаю именно поэтому мне так легко находить мелких зверей среднего ранга, они не воспринимают меня угрозой и не прячутся.

Эта пещера находилась в зоне ранга С и я нашел её увлекшись преследованием подранка. Люди сюда прийти не должны, зверей мне бояться нечего, метки на мне нет - можно приступать. Я решил, выбираю корень [Ловкость]

~ Мастер, отзови Шун, эволюцию нужно проходить в духовной форме. Еще, уравний всю свою статистику, ~ предупредила меня лисичка.

Я это сделал и спросил: ~ Итак, что я должен делать? ~

~ Садись в медитацию, бери кристалл Души в правую руку, а полученный в гильдии камень в левую, активировав кристалл, дальше поймешь, ~ дала ценные указания моя наставница.

Я задействовал кристалл, все как обычно, значок корня духа продолжает мигать, как и... стоп! Я давно не обращал внимания, но значок сначала мигал красным ореолом, потом желтым, затем зеленым, а сейчас он изумрудный с золотой окантовкой и уже практически светится, а не мигает. Итак...

Я просто построил намерение добавит корень духа и у меня появилось окно с пустым корнем. Я хорошо знаю игровую пиктограмму двух скрещенных кинжалов, а за ними арбалет. Иконка корня [Тень] вместо арбалета имеет на фоне плащ с капюшоном. Я построил образ пиктограммы и намерение корня [Ловкость]... ничего не происходит. Я решил, что не зря же таблички с корнем имеют описание всех навыков. Итак, первый тир:

[Легкое оружие][Метательное и стрелковое оружие][Среднее оружие]

Кажется, я на верном пути. На экране начала проявляться сетка с навыками корня духа, но второй и далее тир был пустой. Я помню, что этот кристалл должен мне показать все навыки до которых я могу дотянуться, но для инициации корня, видимо только первой строки не хватает. Попробуем. Даже если и есть отличия от игры, в первых трех тирах не должно быть разницы.

[Колотые раны][Пробивающая способность метательного и стрелкового оружия][Рваные раны]

Изображение сетки навыков моргнуло и стремительно начало полностью проявляться. Видимо этого хватило, для проявления всего дерева навыков:

Ловкость

Легкое оружие(F)

Метательное и стрелковое оружие(F)

Среднее оружие(F)

Колотые раны(F)

Пробивающая способность MCO(F)

Рваные раны(F)



Вдруг мое тело окутал жар, который я еле-еле мог терпеть.

~ Мастер, не теряй концентрацию и циркулируй как можно больше энергии. Терпи как можешь. Если все сделаешь идеально, получить по пять очков в каждую статистику бонусом, ~ взволнованно произнесла моя лисичка.

Я старался как мог, но достаточно много энергии утекало. Не люблю я боль, она меня отвлекает. Надо быть Буддой, чтобы в такой ситуации сохранить сто процентов концентрации. Через некоторое время, шторм энергии стал стихать, и я перед глазами увидел новое окно моей статистики:

Состояние тела

79%

Бассейн маны

9%

Усталость тела

92%

Ментальная усталость

87%

Нагрузка на душу

33% →

Активные призывы

0/2

Сила

29 -/+

Ловкость

29 -/+

Интеллект

29 -/+

Дух

29 -/+

Физическая стойкость

29 -/+

Ментальная стойкость

29 -/+

Свободные очки

0

Всего очков статистики

174

~ Ого, какой я уставший. Такс, получил по четыре очка бонусом, ~ перед эволюцией я усреднил все очки и теперь любовался красивой статистикой.

~ Посмотри еще раз на свой второй корень духа, ~ сказала лисичка таким тоном, что я сразу понял, что меня ждет огромный сюрприз.

Ловкость

Легкое оружие(F)

Метательное и стрелковое оружие(F)

Среднее оружие(F)

Колотые раны(F)

Пробивающая способность MCO(F)

Рваные раны(F)

Повышенный шанс уклонения от магических атак(F)

Дальность действия MCO(F)

Повышенный шанс уклонения от физических атак(F)

Увеличенный урон от кровотечения(F)

Повышенная меткость MCO(F)

Увеличение силы удара средним оружием(F)

Повышенный шанс критического удара при использовании ЛО(F)

Повышенный шанс критического удара при использовании MCO(F)

Повышенный шанс критического удара при использовании СО(F)

Троекратный урон первой атаки из невидимости

Возврат

Атаки со спины имеют дополнительно 50% шанс крита

- Как!?? - в голос вскрикнул я пребывая в шоке.

~ Средний уровень гораздо более предсказуем. При прорыве ты получаешь по 10 очков в каждую статистику. Если все твои статисты превышают двадцать единиц, то ты имеешь шанс получить бонусом размер превышения. У тебя статисты превышали на 5 и ты мог получить еще по 5 очков, если бы хотя бы один статист превышал норму на 4, то ты бы мог получить максимальный бонус в 4 очка.

А дальше все просто. В среднестатистической норме все происходит так: Человек прорывается на 60ти очках статистики и за средний уровень получает еще 60 очков и открытый первый тир навыков. При наборе каждых десяти очков общей статистики, у человека открывается следующий тир, ~ пояснила моя всезнающая наставница.

~ Погоди, так при достижении в общей статистики 210 очков, у меня откроется ОП навык, и я смогу переходить на высший уровень? ~ воодушевленно спросил я.

~ Да, но... Ты перейдешь на высший уровень, но первый тир третьего корня будет ранга G. Навыки как бы есть, но использовать их нельзя и добивать десять очков ОП тира всё равно придется. Вот только на высшем уровне прокачка еще медленнее. Да и про бонусы ты знаешь, а учитывая то, что тебе уже будет 10 лет... ~ замолчала Лиса задумавшись.

Ну да, столько много переменных и она не знает, что там будет.

~ Эммм. Так мы ради 24х бонусных очков так долго тянули с переходом на следующий уровень? ~ решил сменить я тему.

~ Во-первых, 24 очка на дороге не валяется. Во-вторых, мы боролись за 54 очка. Поверь, на среднем уровне эти 54 очка ты бы запарился поднимать, а на низком ты их прокачал менее, чем за полгода, и ты сразу прошел середину среднего уровня и получил кучу навыков. Это очень ценно. Ты заметил, чем отличается дерево от игрового? Почти все навыки имеют ранг. В игре первый навык первого тира давал бонус в 25% к урону легким оружием. Здесь этот навык на ранге F дает 5% и прирост в 5% в каждом ранге до ранга B (25%) на ранге A 35% и на ранге S 50%. И так все навыки почти всех корней. Да, ранг S вкачать очень долго. Но если бы ты открыл только первую строчку и использовал фэйцзянь то у тебя прокачивался бы ранг первых двух навыков корня. А сейчас, с первых минут качаются сразу все открытые навыки, дальше сам додумашь или мне разжёвывать, ~ улыбаясь спросила хитрая бестия.

~ Не надо, я все понял. Ты бы знала, как я счастлив, что ты у меня есть. Без тебя, я бы влачил жалкое существование и...~

~ Без меня тебя бы убил тот проверяющий или даже еще раньше Яанг. Я тебе не говорила, но сейчас ты уже можешь прикинуть какая статистика была у того чувака. Мой удар, который я использовала и на нашем козлике, и по тому злыдню - на время парализует дух, а значит вырубает всю статистику и делает тело крайне уязвимым. Конечно крепость костей и кожи никуда не делось, по его телу циркулируют энергии, бассейн маны на месте, но когда дух ничем этим не управляет все становится несколько хаотичным, что небольшой толчок может даже вызвать взрыв. Именно поэтому ты, со своими ничтожными силами его пробил. За то время, за которое он ничего не контролировал, ты, используя его собственную энергию, смог нанести достаточно урона, что бы его дух уже не мог "сесть обратно за руль".

Это ОП способность, поэтому используя её, я месяц испытываю слабость и восстанавливаюсь. В это время, моё состояние, как у человека, заболевшего гриппом, довольно не приятно, знаешь ли. Используя эту способность ранее, чем через месяц, я сильно потеряю в своем развитии и время восстановления увеличится до трех месяцев. Именно поэтому я старалась первое время не допускать опасных ситуаций и больше не использовала эту способность. Это козырь могущий переломить ситуацию жизни и смерти и никак иначе, ~

сказала Лися внимательно наблюдая за моей реакцией.

Да, точно. У меня тогда силы было сколько? Единиц 5? Я сейчас смотрю на свою статистику и понимаю, что только чудо позволило мне справиться с тем магом. А был бы он физическим типом, то у меня не было бы надежды даже поцарапать ему слизистую глаза.

~ Спасибо тебе огромное, ~ я коснулся лбом пола и продолжил. ~ Значит я тебе спас жизнь и ты очень быстро мне вернула долг. Я безмерно благодарен тебе, что ты у меня есть~.

~ Первым делом, ты спас мою Душу, а я всего лишь твое бренное тело этого воплощения. Это совершенно разные вещи. Да и сейчас у нас есть более важные дела. Ты ничего не забыл? ~

<http://tl.rulate.ru/book/95730/3331093>