

«Как я могу получить это, не имея возможности контролировать это в первую очередь?? Ну же, думай, Акира! Ты можешь это сделать! Как бы ты получил пассивный тип манипуляции в игре?» мой ум устремился к бесчисленным часам игры в десятки различных RPG. Классы типа мага были теми, кто обычно получал навыки манипуляции природными элементами...

Когда, скажем, базовый класс, такой как [авантюрист], анулся в [Мага], обычно давался выбор элемента, который лучше всего соответствовал предпочтениям или стилю игры игрока. Это было базовое изменение, отказ от других элементов, чтобы специализироваться на одном или двух в зависимости от стиля игры.

Даже более продвинутые классы, такие как [Архимаг] или [Элементалист], могли манипулировать большим количеством элементов, однако это было...

"В большинстве игр получение природной близости к определенному элементу происходило мгновенно, как только происходило [изменение класса]. Но в некоторых случаях требовалось выполнить определённое условие..."

[Динь!]

[Пределы]

[Пользователь достиг определённой точки в игре, когда становится проще разблокировать определённую ветвь навыков. Исследуйте пределы манипуляции и то, как человек приобретает эти навыки, когда этот навык не является врождённым или не может быть разблокирован вручную. В зависимости от найденного ответа, пользователь может получить награду, а может и не получить]

[Таймер Миссии]: [N/A]

[Награды]:

[10 000 опыта]

[10 000 иен]

[Случайный Предмет]

[Случайно ???]

[Повышенная репутация с ???]

[Легче разблокировать все пассивные навыки [манипуляции] ]

[Неудача]:

[Снижение репутации с ???]

[Труднее разблокировать все пассивные навыки [манипуляции]]

[Возможная смерть].

"Просите, и вы получите..." ирония этой фразы не ускользнула от меня, но сам по себе квест ни в коем случае не был неприятным сюрпризом.

"Это должно быть похоже на задание по [изменению класса]. Для того чтобы взять класс более высокого уровня, необходимо выполнить определённые условия. Будь то убийство монстра, крафт предмета, помощь незнакомцу, который в свою очередь даёт вам какой-то предмет, который позволяет вам что-то сделать, чтобы выполнить условия квеста..." Я улыбнулся.

Были условия, которые я должен был прояснить, чтобы пройти этот квест. Из этого описания сразу же можно было выделить две вещи.

Во-первых, это разница в вознаграждениях в зависимости от того, насколько хорошо мне удалось выполнить задание. Очевидно, что я буду стремиться к более лучшим наградам, а не просто пройти по минимуму или вообще ничего не получить.

Во-вторых, когда там упомянули "исследование пределов манипуляции". Это относилось к уже существовавшим навыкам манипулятивного типа, которыми я обладал, а это означало, что я мог найти способ получения других навыков манипулятивного типа с моими нынешними способностями.

Возможно, мне придётся улучшить своё мастерство, но в настоящее время я мог бы завершить этот квест, хотя и с некоторыми трудностями.

«Пределы манипуляций... другими словами, мне нужно использовать свои навыки манипулирования, чтобы создать навыки или способности, которые будут считаться нестандартными и совершенно новыми...» это было довольно сложно, особенно для такого навыка, как [Манипуляция Маной], но для такого навыка, как [Манипуляция светом], это определённо была легкая зада, учитывая, что большинство Ангелов могли создавать только [Копья света].

Было ли это врождённым ограничением или они просто не обладали достаточным воображением, я не знал.

Я глубоко вздохнул и вошёл в маленький причудливый парк на боковой улочке рядом с моим домом. Парк почти никогда не использовался детьми из-за отсутствия игровой площадки или песочницы, а также скамеек, на которых могли бы отдохнуть пожилые люди во время их прогулок.

Но единственное, что там было, - это куча деревьев, которых было больше, чем того было необходимо в парке, учитывая, что в этом причудливо выглядящем парке не было никаких других объектов.

Я сел под огромным деревом, скрестив ноги и положив руки на колени, и сев уже в более чем хорошо знакомую позу для [медитации].

Я глубоко вздохнул, и использовал [Манипуляцию с маной], чтобы медленно вывести свою ману из внутреннего источника наружу.

"Пределы [Манипуляции с маной]... Может быть, я смогу создать что-то вроде брони или чего-то подобного?... Нет! Это же глупо! Это совсем не творчески! Подумай! Ради бога, просто подумай! Подумай о навыке, который не похож на те навыки, которые у меня уже есть...!?" у меня в голове родилась идея.

Образ, возникший у меня в голове, был грубой концепцией, но идея определённо интересная.

Если бы я сам не мог владеть искусством манипуляции в стиле, которым я сам не обладал... Я

просто должен был бы создать что-то, что этим обладало...

Я взял больше половины своей маны из внутреннего источника.

Мысленно формировать эту конструкцию из маны оказалось гораздо сложнее, чем я первоначально думал. Создать такой навык, как [Меч маны] или [Копье маны], было достаточно просто. Мне просто нужно было представить меч или копье и сделать их из маны.

У них не было никаких других деталей или особых черт, которые делали бы их уникальными из всех тех навыков, которые обычно дают в начале игры. На первых этапах игры они были эффективны, из-за их низкой стоимости и относительного высокого урона, поэтому ими обычно часто пользовались, из-за чего они быстро апались.

В конце игры большинство из них переделывались на классовые навыки в зависимости от характеристик, отказываясь от ранних навыков для более мощных предназначенных для высокоуровневых игроков.

Этот навык, несомненно, был для высокоуровневых игроков.

Используя только образ в моем сознании в качестве шаблона и податливую ману, я сформировал своим разумом длинное, но толстое змееподобное тело с четырьмя большими плавниками, занимающими место рук и ног в моем творении.

Голова была сужена потоками маны. Острые зубы, сделанные исключительно из маны, выглядели тупыми, но сила челюсти казалась такой, что она могла прокусить твёрдую сталь.

Я сделал ещё один глубокий вдох, понимая, что ещё предстоит много работы.

Прямо сейчас это была всего лишь конструкция из маны. Безжизненная оболочка, которая могла атаковать только тех врагов, на которых я её направлял. Это творение не было достойно той маны, которую я вложил в него, поэтому я проник своим разум в эту оболочку, формуя Ману внутри змееподобного существа.

Несмотря на моё... отсутствия знаний, когда это касается анатомии змей и угрей, я мог хотя бы в какой-то степени представить себе их скелет.

Маленькие, но гибкие кости, которые могли высвободить силу намного большую, чем позволяло тело... Жёсткая чешуйчатая внешность делала его больше похожим на водяного дракона, чем на морского змея... Вены, мускулы и даже органы - все это больше походило на человеческие, чем на змеиные.

«Это... определённо не самая лучшая моя работа...» решил я.

Я не знал достаточно, чтобы создать десятиметрового водяного дракона, а если не считать скелета, то внутреннее строение этого существа было далеко не идеальным. Несоответствие органов и ужасающая пародия на вены и мышцы делали его внутренности больше похожими на детский рисунок, чем на что-либо другое.

Внешний вид был более-менее нормальным, мощные плавники позволяли этому существу плавать по воздуху. Из-за плотной, толстой чешуи он выглядит более крепким и грозным, чем когда он был без нее.

Голова, как и прежде, была сужена, а морда вытянута. Оскаленные зубы выглядели особенно

угрожающими на этом существе.

Оно выглядело великолепно... но ему не хватало ещё одной вещи.

"По крайней мере, телекинез хоть на что-то годится..." Подумал я раздраженно.

Я достал бутылку с водой и поднес ее к отсутствующему сердцевидному отростку в центре моего творения. Смешав в воде столько маны, сколько смог собрать, я придал ей форму четырехкамерного сердца.

Я старался как можно сильнее придать схожесть тому, что было у меня в голове.

В тот момент, когда водное сердце было установлено на место, я резко услышал дюжину звуков от игры.

В течение тридцати последовательных секунд я не слышал ничего, кроме звука уведомлений [игры], эхом отдающегося в моей голове. Но это было ещё не все.

Я видел, как из сердца растеклась голубая жидкость, совсем не похожая на прозрачную цветную воду, которую я использовал для создания сердца. Вены по всему телу водяного дракона наполнились этой синей жидкостью, и в конце концов просочившись в мышцы и кости, став настолько плотным, что я больше не мог видеть сквозь некогда белую конструкцию маны. Постепенно чешуя и плавники стали одинаково темно-синими.

«Что происходит?» мои глаза расширились, отражая ярко-голубые глаз водяного дракона передо мной.

[Динь! Благодаря непрерывному действию был создан новый компаньон! Благодаря непрерывному формированию и манипуляцией маны родился новый компаньон [Водяной дракон маны]. Он был создан с помощью навыков [Манипуляции Маной], [Телекинеза] , а также нового навыка [Мана-создание]!].

[Водяной Дракон Маны] [Титул: Рождённый из маны]

[Раса]: [Существо из маны]

[Уровень: 1] [Опыт: 00.00%]

[HP: 200/200] [MP: 1000/1000] [SP: 200/200]

[STR: 20] [VIT: 20] [AGI: 50] [INT: 100] [WIS: 10] [PER: 1] [LUC: 10]

[Очки статистики: 0]

<http://tl.rulate.ru/book/35691/782992>