

Когда очнулся, голова болела, как после похмелья, а системный трей манил новыми сообщениями:

Повторяя одно и то же действие снова и снова, вы смогли перестать на нём концентрироваться и не отвлекаясь занимались другими делами.

Медитации добавлено новое свойство «Персеверация»

В режиме медитации вы способны «заикнуть» какое-либо действие и больше не фокусироваться на нём.

Медитация достигла 5 ранга

Дух +5

Доступна эволюция навыка ...

Выполнено скрытое задание: «Экзерциция»

Описание: Достигните пятого ранга навыка на нулевом уровне.

Награда: Скорость развития навыков +5%

Слава +90

Слова и образы мимолётны, лишь текст может пройти сквозь века. Скопировав десятки текстов, вы встали на путь повелителей письма.

Доступна профессия «Писарь»

Принять / Отклонить

Сконцентрировавшись на собственном теле и потоках маны в нём, вы стали лучше чувствовать свой резерв и управлять маной.

Медитации добавлено новое свойство «Чувство Маны»

Расход маны во время медитации - $0.5 \times \text{ранг} \%$

Медитация достигла 6 ранга

Интеллект + 5

Доступна эволюция навыка ...

Сделайте выбор или при следующем шаге, мироздание сделает его за вас...

Получен первый Уровень

С первых уровней вы проявили необычайный талант к Медитации, раскрыв многие её грани в кратчайшие сроки.

Гению добавлено новое свойство «Тергар»

Увеличение ранга Медитации + ранг Гения/2

Гений достиг 2 ранга

Дух +5

Всё в мире пропитано потоками силы и вы не исключение. Пусть пока только в своём теле, но без чьей-либо помощи, вы сделали первые шаги, чтобы контролировать одну из граней этих сил — ману.

Доступен навык «Контроль Маны»

Принять / Отклонить

Критический показатель Маны:

Получен негативный эффект «Рассеянность»

Получен негативный эффект «Слабое Магическое Истощение»

Сила заклинаний - 25%

Восстановление Маны - 30%

Восстановление Выносливости/Жизни -10%

Обнуление показателя Маны:

Получен негативный эффект «Обморок»

Получен негативный эффект «Магическое Истощение»

Сила заклинаний - 50%

Восстановление Маны - 50%

Восстановление Выносливости/Жизни -20%

Да! Всё получилось. Полученные особенности вообще шикарные. Тергар значительно усилит потенциал Медитации, ведь до первой распечатки, навыки и осколки можно прокачать только до 15 ранга, а предметы, повышающие уровни способностей, как минимум эпики.

Распечатка — дискуссии по этой теме на форуме не прекращаются ни на секунду. Для получения 50 уровня, необходимо пройти особый ритуал, который является наградой за сложную цепочку квестов и у каждого игрока она своя. Правда, и счастливчиков, которые успели докачаться до 49 уровня, и решили поделиться информацией, можно по пальцам пересчитать.

Свободные статьи за полученный уровень вложил в интеллект, увеличив бар маны на 50, а в расовых талантах прокачал единственный доступный вариант — Обучаемость из древа Одарённость. Как и Гений, талант ускорял развитие персонажа, по одному проценту за каждый ранг. Уже сейчас получился неплохой бонус к получаемому опыту, который в будущем будет всё выше и выше. Поскольку модификаторы опыта не складываются, а перемножаются!

Опыт в Теллуре начисляется за любое действие, и только системе ведомо, сколько она начислит за тот или иной поступок. Стандартные способы получения, такие как квесты и фарм,

естественно, работаю и намного эффективней других. Но те же крафтеры, спокойно могут получать свои уровни только за ремесло, хоть и не так быстро. Даже я получил уровень, развивая только Медитацию.

После принятия Контроля, стал ощущать ману, даже находясь вне медитации, также она стала значительно лучше откликаться на мои желания. За самостоятельное освоение, получил бонус в виде уменьшения расхода маны, по проценту за каждый ранг навыка. Бар маны, был заполнен, чуть больше чем на 20%, поэтому время для экспериментов ещё не пришло, да и стоит разобраться с оставшимися системками.

Принятая профессия Писаря порадовала пятёркой к интеллекту, уменьшила затраты маны создания свитков на 15%, а самостоятельное освоение, добавило небольшой шанс расшифровать тексты и знание письменного языка нашего кластера - Гипербореи. Весьма неплохое приобретение для будущего мага, которое потом позволит создавать и копировать свитки заклинаний.

А вот с Персеверацией, пришлось немного повозиться, чтобы понять, что это такое. Как оказалось, с её помощью, я мог заикнуть не только системные способности, но и практически любое действие и персонаж будет самостоятельно его поддерживать! Главное, чтобы действие было однообразным и не слишком сложным.

Пока разбирался с Персеверацией, мана полностью восстановилась и дебафф истощения прошёл. Хотя контроль маны и улучшился, но создать и удержать нормальную сферу маны всё равно не выходило, думаю, с получением новых рангов навыка ситуация улучшится.

Перед тем как прокачивать навык Контроля Маны, надо разобраться с эволюцией Медитации и максимально поднять её ранг. Кроме полученного опыта, а, соответственно, и уровней за новые ранги, Медитация ускорит восстановление маны, что позволит, эффективней развивать Контроль.

Искин предоставил выбор аж из пяти вариантов эволюции Медитации: Чакры, Поток Сознания, Познание, Программирование и Пранаяма. Как бы не были интересны другие варианты, отходить от своего плана не стал и выбрал Познание.

Медитации добавлен «Режим Познания»

Наполняя предмет Силой, вы способны познать его характеристики.

В режиме познания вырабатываемая аватарой энергия направлена на идентификацию объектов. За каждые 1000 единиц Силы, есть шанс распознать характеристику предмета (подробнее...) :

Обычного ранга 100%

Необычного ранга $70(10 \cdot \text{ранг Познания})\%$

Редкого ранга $35(5 \cdot \text{ранг Познания})\%$

Уникального ранга $14(2 \cdot \text{ранг Познания})\%$

Эпического ранга $7(1 \cdot \text{ранг Познания})\%$

Легендарного ранга $0,7(0,1 \cdot \text{ранг Познания})\%$

Покопавшись в справке, выяснил, что для получения единицы Силы, надо одно хп, две маны или пятёрка выносливости. Сейчас под Реабилитацией и активном Глубоком Дыхании, я генерировал чуть больше четырёх единиц Силы в секунду. На попытку расшифровать характеристику надо почти четыре минуты, а вот если без ауры Реабилитации и Глубокого Дыхания, потребовалось бы почти полчаса.

Для начала решил испытать Познание, применив его к одной из лепёшек хлеба, которыми меня одарила система. Из первичного набора мне достался ещё Посох Путешественника, кусок сыра, фляга с водой и десяток медных монет, ну и рубаха со штанами на мне. Так как у лепёшки, вероятней всего, обычный ранг — шанс расшифровки характеристики должен быть 100%. Несколько срабатываний дали информацию о описании, весе и размере лепёшки и только на четвёртый раз об эффекте от употребления. Необычных ощущений в режиме Познания не было, мана вроде бы перетекала в предмет, но это чувство было такое смутное, что даже не уверен, было ли оно или это плод моей фантазии.

Пока занимался идентификацией Пшеничной Лепёшки, откатился Транс. Перед тем как, пытаться получить новое свойство для Познания, решил глянуть форум. На форуме появилось обсуждение поста о получении второго класса, но каких там только предположений не было. Причём некоторые пользователи писали несколько «стопроцентных» способов получения второго класса, которые противоречили друг другу. Синдик — автор предыдущего поста так и не отписался. Как только транс закончился, перешёл к получению нового свойства для Познания.

Вместо предмета выбрал целью идентификации саму аватару. Чаще всего, описание эффектов (бафы/дебафы/травмы и т.д) неполное или вовсе не отображаются. Есть множество способов узнать эту информацию. Внутренний Взор — один из них.

Неудача, неудача... Лишь с шестой попытки прошло Познание и я получил желанное свойство и ранг Медитации. Это ещё повезло, насколько я понял, аватара считается объектом уникального ранга и шанс идентификации был равен всего 14%.

Познанию добавлено новое свойство

«Внутренний Взор»

Распознавание эффектов на аватаре, требует на порядок меньше усилий (подробнее...)

Познание достигло 7 ранга

Базовые характеристики +1

Синергия свойств «Визуализация», «Внутренний Взор» и «Чувство маны»

Контролю Маны добавлено свойство «Визуализация Маны»

В режиме Познания визуализируются потоки маны в вашей аватаре.

При использовании Визуализации Маны скорость роста навыка Контроль Маны незначительно увеличивается.

Контроль маны достиг 2 ранга

Интеллект +5

Получен второй уровень

Визуализация Маны — Офигенное свойство! Видеть потоки маны и как они меняются под твоей волей восхитительно! Слил ману практически до критического значения, пока игрался. Вовремя остановился, всё же опыт с Обмороком мне не понравился. Жаль, пока не получилось увидеть структуру Вдохновения, как я рассчитывал. Надеюсь при эволюции Познания или Контроля Маны, это всё же выйдет и получится реализовать мою задумку.

Статы за уровень снова вкинул в интеллект, в расовых талантах выбор тоже был небольшой, открылась только одна ветка, в которую и вложил единственный талант. Талант к Навыкам, как несложно догадаться по названию, ускорял развитие навыков на 2% за ранг.

Для развития Медитации у меня осталась информация только по двум особенностям: Отрешённость и Оpozнание. Причём Отрешённость не относится к перкам Познания. В данный момент, её получить будет сложнее, а после эволюции навыка на десятом ранге в Черту, может, и вовсе невозможно. Поэтому стоит заняться этим сейчас.

Болевой фильтр у меня выставлен на максимальные 20%. Кроме бонусного опыта, корпорация даёт скидку на покупку капсулы и абонентскую плату. Как сказал генеральный директор Трансформы, это связано с работой психоматриц и без болевых ощущений, нагрузка на сервера, для корректной работы осязания и вестибулярного аппарата и других чувств аватары, намного больше. Именно поэтому чем больше болевой фильтр, тем больше скидка.

Даже в реальности мне один раз очень пригодилось подобное свойство медитации. Как-то раз отдыхали с друзьями несколько дней на море, и я умудрился в первый же день сильно сгореть. К ночи ощущения стали настолько болезненными, что уснуть было просто невозможно. Ни обезболивающих, ни крема от загара тогда не захватили. Была осень, и вода уже остыла до такой степени, что долго в ней не просидишь, а после, из-за соли, кожу стягивало, и зуд просто сводил с ума. Портить отдых товарищам не хотелось, поэтому решил терпеть. Ту ночь я провёл как в трансе. Хотя, почему как, именно в трансе я её и провёл. Медитативные практики очень помогли тогда отвлечься от боли.

Система в роли стартового оружия выдала Посох Путешественника, лучше был бы кинжал, с ним бы не возникло проблем с членовредительством, а, соответственно, источником боли, поэтому придётся импровизировать. Решил повнимательней осмотреть поляну, возможно, найду острый камень, которым получится нанести себе урон для получения Отрешённости. Но ситуация решилась по-другому. Заметил небольшой, всего в пару ладоней, колючий куст. Думаю, он идеально подойдёт, если колючки у него небутафорские.

Небутафорские! Прошёл дамаг в десяток единиц и небольшое кровотечение, отнимающие единичку жизни раз в несколько секунд. Смешной урон, особенно находясь рядом с Обелиском Возрождения. Во время укола, можно было почувствовать небольшую боль, а в месте, куда впилась колючка, немного зудело, доставляя небольшой дискомфорт. И это небольшая заноза! Отрешённость точно лишней не будет. А то часть идей по раскатке персонажа будет весьма экстремальна и болезненна. И что-то у меня уже нет уверенности, что смогу и захочу терпеть подобное с пятой частью от реальных ощущений.

Перед тем как приступить к экзекуции, решил применить к нему Познание. Три попыток и все неудачно. Возможно, этот куст редкого или уникального ранга! Будь он необычного — точно бы смог его уже идентифицировать. Потребовалось ещё несколько попыток, и шанс Познания наконец сработал, вот только результат был не тем, что я ожидал...

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3383148>