

Дебафф Немошь перестал действовать, как только хп полностью восстановились. А вот травма пока и не думала проходить, вне медитации доставляя ощутимый дискомфорт. С помощью Внутреннего Взора выяснил, что ждать заживления ладони, надо почти семь часов. И это под всеми положительными эффектами. Думаю, если локально повысить концентрацию маны в ране, должно ускориться её восстановление, но перед этим следует выбрать вариант эволюции Контроля Маны, да и разобраться с доступными осколками и профами.

Система предоставила три варианта развития Контроля: Тонкие Манипуляции, Постоянство Формы и Управляющий Потоками. Чтобы не опираться на интуицию, постарался применить Познание на один из вариантов эволюции навыка. За несколько минут удалось донести до системы то, что мне надо и выбрать целью Познания один из вариантов. Раз Познание активировалось, можно считать, что новая особенность и десятый ранг в кармане! Даже если не сработает ни одна попытка, то думаю через полчаса-час, всё равно получу нужную особенность, как никак, прогресс ранга Медитации можно заметить невооружённым взглядом.

Благодаря Персеверации, зациклил идентификацию и Визуализировал статус. Из-за расхода маны на просмотр меню персонажа, скорость Познания хоть и упадёт, зато можно разобраться с другими системками, что в итоге сэкономит время. Новые осколки с профами хоть и были достаточно очевидны по названию, но решил сначала дождаться результата Познания Управляющего Потоками, и только потом принимать решения. А вот с талантами, было проще, определится, из доступных прокачал Талант к Медитации и Талант к Контролю Маны. Оба ускоряли развитие своих навыков на 4%. Даже когда упрусь в кап развития этих навыков, таланты простаивать не будут и станут модификаторами к получаемому опыту от применения этих навыков.

Просидел уже около часа, и ни одной удачной попытки Познания! А она срабатывает каждые полторы минуты, если я сильно не отвлекаюсь и работает Глубокое Дыхание, без него уходит на 30 секунд больше. Жаль, нельзя выбрать несколько вариантов эволюции навыков/осколков, улучшение эффекта Персеверации было бы сейчас весьма уместно. Уже развитие ранга Познания остановилось, и непонятно сработает оно или нет. Но по началу-то опыт шёл, даже почти пятый уровень умудрился получить. Значит, я на верном пути, просто надо подождать ещё. Такое чувство, что Искин мысли подслушивает! Как только я принял решение сидеть до победного, буквально через несколько минут Познание, наконец, сработало.

Управляющий Потоками - Постигая способы управления маной, вы открыли в себе талант воздействовать на потоки Силы. (подробнее...)

Из раза в раз, вы пытались познать скрытое и сокровенное. И в итоге нашли свой путь, как это сделать.

Познанию добавлено новое свойство «Открывая Сокровенное»

В режиме познания вы способны узнать скрытые характеристики

Распознавание скрытых параметров, требует на порядок меньше усилий (подробнее...)

Познание достигло 10 ранга

Дух +5

Доступна эволюция ...

Получен пятый уровень

Гению добавлено новое свойство «Внимательный»

Шанс обнаружить скрытое(полный перечень) +1*ранг %

Осколок души Гений достиг 5 ранга

Интеллект +5

Доступна эволюция ...

Доступен навык «Наблюдательность»

Принять / Отклонить

Не зря я на форуме засиживался. За первый день, да что там, за несколько часов, пятый уровень и первая Черта и это не считая прочих улучшений. И пусть в прямом противостоянии, я точно бы проиграл выходцам из Тренировочного Лагеря, но потенциал!

Описание Управляющего Потоками интриговало, поскольку единица Силы это две маны или пять стамины, что как бы намекает на больший потенциал этой энергии. Поэтому сразу выбрал эту ветку эволюции, не тратя время на распознавание Тонких Манипуляций и Постоянство Формы.

Ощущения практически не изменились, а вот Визуализация Маны эволюционировала до Визуализации Потоков, ранг навыка при этом остался тот же. Теперь, я мог видеть не только голубые потоки маны, но и добавились жёлтые, красные и оранжевые области. Большую часть занимал именно оранжевый, красным в основном выделялся район сердца, а жёлтым — лёгкие. По идее красный это хп, жёлтый — выносливость, а оранжевый это их смешение или наложение. Странно, что передача маны не преобразилась в передачу энергии или Силы, возможно это отдельные способности, которые надо будет освоить.

С новыми вводными, профессия Донора, стала более актуальной, но для начала лучше выбрать эволюцию Медитации и Гения.

Благодаря новому свойству Открывая Сокровенное, скрытые параметры будут распознаваться в десять раз легче, да и, как оказалось, Внимательный от Гения, также влиял на шанс Познания скрытых свойств. Заодно принял Наблюдательность, которая добавила умение Идентификация и пятёрку к интеллекту, в данный момент оно, конечно, значительно уступает Познанию, но возможно, получится их совместить или будут интересные пути развития навыка. А если нет, на крайний случай можно будет удалить навык, освободив слот для другого. Муторно это, конечно, но всё же возможно.

Самым интересным вариантом эволюции Познания, оказалось Искусство, которое предоставляет возможность улучшать аватару! Это намного перспективней, чем Прозрение, усиливающее эффективность Познания и обостряющая интуицию или Сенсорику, что будет визуализировать энергию в пространстве. Тем более Сенсорику, я наверное, смогу получить и через эволюцию Наблюдательности.

Режим Искусства, позволяет увидеть строение аватары и протекающие в ней процессы. Можно рассмотреть отдельные структуры, органы, и потоки силы, которые сплетаются в отдельные узоры. Особенно выделялась травма на правой руке:

Правая ладонь. Разрывы мягких тканей (5:38:41,40,39...)

Возможные варианты выздоровления:

Полная регенерация 95.5%

Шанс обезоруживания/Срав каста 10% на 6 часов 2%

Шанс обезоруживания/Срав каста 8% на 12 часов 1.5%

Шанс обезоруживания/Срав каста 3% на 24 часов 0.99%

Шанс обезоруживания/Срав каста 0,2% навсегда 0.01%

Откладывать, с исцелением травмы не стал, всё же даже минимальный шанс на вечный дебафф был неприятен, поэтому приступил к реализации моей задумки. В панели Искусства попытался перенаправить потоки жизни, маны и выносливости на рану, но добился только ослабления аватары. Как оказалось, в этом режиме, я стал оперировать потенциалом характеристик, а не резервами, из-за этого мои попытки нарушили внутреннюю гармонию энергий. Есть ещё десяток бонусных очков Искусства(ОИ), но перед их использованием стоит разобраться в способе их получения и всё же опробовать идею с напиткой маной, а если получится, то и энергией жизни/выносливости.

Чтобы получить ОИ необходимо войти в особый режим Искусства и накопить определённый объём Силы. Для первого ОИ необходимо 10 000 Силы, а для каждого последующего на тысячу единиц больше. При этом в зачёт идёт только базовое восстановление, большинство баффов, алхимии и прочих эффектов не учитываются.

Думал уже влить ОИ в восстановление травмы, но заметил, что даже простое перемещение уже ускорило восстановление практически в полтора раза, а шанс на вечный дебафф и вовсе исчез, вот только как перенаправил ОИ от травмы, всё вернулось на круги своя. Ладно, не к спеху, как и планировал, сначала разберусь с осколками и профессиями, а уже потом с травмой.

С эволюцией Гения, пришлось минут пять поломать голову. На выбор было несколько вариантов, улучшающих эффективность всех навыков, Медитации и Контроля Маны в частности, а также общее усиление. На нём и остановился, пусть на более специализированных направлениях бонусы сильнее, но не настолько, чтобы на них концентрироваться. Конечно, был соблазн выбрать специализацию в Контроле Маны/Управляющем Потоками, но общее направление будет ускорять прокачку класса/проф и всего прочего, что в итоге даст больше профита. Название, кстати, не изменилось и так и осталось Гением, подрос только бонусный опыт с одного до полутора процентов за ранг.

Статы вкинул в интеллект, в талантах на пятом уровне стал доступен второй ранг Обучаемости и новая ветка Гармоничное Развитие, которая добавляет по единичке ко всем характеристикам, при получении каждого пятого уровня. Её и прокачал.

Ну а теперь, можно, наконец, перейти к расшифровке доступных осколков и профессий. А также узнать, что даст куст в роли пета. Как раз, начиная с уникального ранга, питомцы начинают влиять на аватару, давая новые способности или усиливая старые, и просто так отказаться, как от соратников рангом ниже, уже не получится.

Начать решил с осколка души Сосуд, он больше всего интриговал, особенно если учитывать обстоятельства его получения. Пока шло Познание, заметил едва различимый, на фоне других, поток энергии, который вливался в грудь. Получилось запустить второе Познание на это

явление. Как я раньше не додумался до этого, Познание-то работает за счёт Персеверации и я даже не подумал о возможности использовать эту способность повторно. Хотя толку от этого и нет, всё равно общая скорость от этого не изменится, энергии больше не будет. Кстати, появилась ещё одна идея, как ускорить Познание, но она пока подождёт, поскольку, отменять второе познание не стал, вдруг получу какое-то свойство. Поэтому сосредоточился на поддержании способности, что оказалось не так уж и легко. Как только концентрация сбивалась, Познание переставало накапливать энергию. Также иногда забывал правильно дышать, но с этим было легче, все же годы практики в дыхательных упражнениях выработали своеобразный рефлекс.

Первым сработало Познание на поток энергии и результат был весьма неожиданным!

Пятая глава на бусти бесплатно

<https://boosty.to/alexkos/posts/2328ba0e-e117-4365-837d-51ffab0b38e1>

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3383152>