

Очнулся я уже в капсуле, но самое странное, что игровая сессия закончилась вовремя! Служба поддержки особо не помогла разобраться в ситуации, и причине почему я вырубился и проспал в игре больше часа. Сказали, что всё в рамках игрового сценария, моему здоровью ничего не угрожало и напомнили о пунктах договора, который я подписывал. Всё равно, очень странная ситуация, и те ощущения, что я испытал, вызывают очень много вопросов к Трансформе.

Зашёл на форум и создал тему обсуждения, где описал свою ситуацию. Сразу набежали тролли, которые стали изощряться в остроумии. Кроме завуалированных оскорблений, ничего стоящего за 10 минут, так никто и не написал, поэтому засиживаться в созданной ветке не стал.

Начал искать похожие случаи, как через несколько минут пришло, наконец, личное сообщение от автора поста о втором классе! За пять сотен золотых или шестьдесят тысяч рублей, Синдик обещал предоставить информацию, как получить второй класс любому игроку. Как оказалось Призванием игрока был Нотариус, и гарантом сделки служил договор в Теллуре. С каждым днём проработка игры поражает всё больше и больше!

Отписался Синдику, что подумаю, и как решу — отпишусь. Все же не уверен, что готов заплатить такую сумму, за информацию о втором классе. Пусть и гарантом выступит Система, в чьём могуществе я недавно убедился.

Да и всего, на донат, я выделил только сорок тысяч. Для многих моих идей потребуются расходники и услуги других игроков или местных, а они не бесплатны. На первых уровнях много монет не заработаешь, да и не тянет меня выполнять копеечные начальные квесты или днями фармить мусорные ингредиенты. Намного проще вложить немного реала, в начале игры. Пускай я не планирую зарабатывать на Теллуре, как некоторые профессиональные игроки, а рассматриваю игру как хобби, но любое дело требует вложений ресурсов.

Буквально через несколько минут, как я закончил переписку с Синдиком, позвонил представитель Трансформы. Повторно объяснил то, что случилось в Теллуре. Он предложил мне приехать в районный офис для подписания разрешения на использование моей психоматрицы и если меня устроят требования, работу тестером, за весьма неплохой оклад! Договорились, что подъеду завтра к 15 часам. Как раз с утра успею добраться до Ауруса, небольшого городка в 15 км от моего Обелиска Возрождения.

Офигеть, видимо, в игре произошло, что-то чрезвычайное. Раз корпораты так зашевелились! Хотел сразу отписаться Синдику и купить информацию, но спешить всё же не стал, возможно, получится узнать способ получить второй класс в корпорации бесплатно.

Мой топик форума превратился в форменную помойку, даже по сравнению с другими постами. Удалил его и перешёл на часть форума, где размещались наёмники и паровозы. Несколько дней назад узнал о мини-достижениях, если не умирать до пятого, десятого и пятнадцатого уровня, думаю, если продержаться дольше, получится выполнить скрытый квест, получив более интересную награду, чем обнуление штрафа к опыту или снижение посмертного дебаффа, поэтому договорился с одной командой, что к 10 утра, они подойдут по координатам моего Обелиска Возрождения и выведут меня без смертей к Аурусу. Пати из роги, танка и хиллера 25 — 30 уровня. У них были неплохие отзывы, с закреплёнными системными контрактами. По оплате договорились на шесть тысяч — тысяча предоплаты и ещё пятёрка после выполнения. Можно было бы поискать обычных игроков, кто откликнулся помочь бесплатно, но они могут в любой момент передумать, в отличие от наёмников, которые на этом зарабатывают.

Как разобрался с этим вопросом, стал думать по поводу второго класса. В игре их множество, но большинство — это вариации довольно стандартных и привычных по другим играм. Как и многое другое в Теллуре, классы тоже могут пройти эволюцию, но не на пятом или десятом ранге, а в связи с игровыми событиями.

Магов как второй класс, наверное, могу отместить сразу. Я хочу овладеть всеми элементами и видами магии, а две или одна специализация, не так важно. Главное — найти способ, чтобы были доступны все заклинания и сомневаюсь, что дополнительная специализация в этом поможет.

Шаманы с тотемами и призывом духов или Жрецы с их молитвами, тоже не интересуют. В Теллуре Шаманам действительно приходится плясать с бубном, а Клирикам зачитывать молитвы, чтобы работали их способности. А это совсем не то чем я хочу заниматься.

Лучники, Арбалетчики и иже с ними, тоже в топку. Как и различные воинские классы. А вот роги с их инвизом и скрытностью смотрятся значительно интересней. Хм...Роги ближний бой... Точно Монахи! Этот класс должен быть одним из самых мобильных в игре, плюс у меня, есть неплохие навыки в единоборствах, а самое главное, у монахов должны быть бонусы к Медитации, а, соответственно, к Искусству. По сути это же культивация!

Воспользовавшись переводчиком, стал зависать на китайской части форума. И достаточно быстро наткнулся на подходящую тему. Разные виды медитаций, поглощение алхимических препаратов, создание техник. Азиаты явно разбирались лучше меня в данном вопросе. Вот только ничего, кроме пафосных названий, узнать не удалось. Даже вводя напрямую иероглифы в поисковик, интернет не помог разжиться полезной информацией. А за информацию о способностях, они заламывали такие суммы, что шестьдесят тысяч, который просит Синдик, уже не кажется такими большими деньгами. Но вот намёк на то, что Монахи получают бонус, в данном направлении, узнать получилось, поэтому сделать вторым, а то и первым классом Монаха смотрится отличной идеей!

Время за компом и размышлениями пролетело незаметно, уже час ночи, а в игру желательно войти полдесятого, а то и раньше, чтобы успеть разобраться с системками до прихода команды наёмников.

Ещё час или больше не мог уснуть и прикидывал перспективы Монаха и Мага в одном флаконе. По-моему, получалась отличная комбинация, в стиле азиатских магов культиваторов. Также пришла идея с профой алхимика — культивацию иногда называют внутренней алхимией и чем не повод испытать и эту идею. Вот только если с осколками и навыками у меня пока идей не особо было, что брать, то вот с профессиями идеи были. Как минимум Ритуалист и Зачарователь, желательно картографа получить для удобства, тот же травник, скорняк и другие добывающие профессии лишними не будут, плюс многие интересные варианты наподобие Донора о которых я не знаю... А слотов всего 5, пусть ограничение в количестве профессий не такое жёсткое, как в навыках или осколках, и можно выучить шестую, седьмую и т.д. Но с каждой последующей будет увеличиваться не только штраф к скорости развития всех профессий, но и ко всему получаемому опыту. Если верить одному игроку, который, видимо, хотел получить достижение, при десяти профессиях их развитие полностью останавливалось, а штраф к получаемому опыту был 90%.

По идее должны быть способы снизить получаемые штрафы за превышение пула профессий. Как вариант, те же ремесленные осколки. Я правда знаю всего два: Умелец, который специализируется на изобретательстве и создание новых рецептов или уникальной экипировки и Подмастерье, для стандартного крафта и специализации на одном направлении, но это, если

мыслить узко, я думаю, что и второй осколок можно развить во что-то подходящее для сразу нескольких профессий. С этими мыслями я и отошёл в царство морфея.

Проснулся по будильнику невыспавшийся, но контрастный душ и плотный завтрак немного исправили эту ситуацию. На часах без десяти девять, и думаю, уже можно, погрузится в Теллуру....

Поляна с моего отсутствия практически не изменилась, только исчезла Колючка и место, где она была, заросла травой. Активными эффектами на аватаре была Реабилитация, Вдохновение и новый бафф Благословение Жизни. Причём Вдохновение не имело таймера! Моя идея сработала!

Только за счёт этого баффа, я получил огромное преимущество над другими игроками. Вот только Вдохновение стало расходовать по одной Пране в секунду на поддержание. Благо появилась и новая шкала с этой самой Праной.

Так что там случилось вчера:

Своими действиями вы заслужили внимания одной из первичных Сущностей — Жизни. Вы входите в сотню первых Вечных кто может похвастаться подобным.

Репутация с Жизнью +5

Награда: Базовые характеристики +5

Сродство с Жизнью +5%

«Прикосновение Жизни»

Восстановление базовых параметров +0.1% / секунду

Слава +900

На вас наложен эффект Благословение Жизни

Восстановление всех параметров 1% / секунду (1ч:32м:51,50,49...)

Ваша Слава превысила показатель в 1.000

Получено достижение «На слуху»

Любое ваше значимое деяние наверняка будет на слуху, но помните, что злые языки горазды перевирать любую истину, особенно когда для сплетен есть основания и причины

Вы стали самым известным Вечным с именем Олли. Штраф к получаемой славе отменен. Вы получаете часть славы ваших Вечных с тем же именем.

Вы вошли в топ — 7.000 известных Вечных кластера

Получено достижение «Стезя Великих Дел 4»

Улучшено качество наград получаемых за выполнение заданий и убийство уникальных монстров +14 %

(подробнее...)

Получен 8 уровень

Вы ощутили прикосновение Великой Сущности и это несомненно оставило свой след на вашей ауре.

Гению добавлено новое свойство «Отмеченный»

Интерес Сущностей/Божеств/Духов (полный перечень) к вам повышен.

Гений достиг 6 ранга

Дух +5

Слияние навыка «Искусство» и осколка души «Химеролог»

Очки талантов –1

Эволюция Искусства в Истинное Искусство

«Истинное Искусство» достигло 12 ранга

Очки Искусства +108

Базовые характеристики +2

Получен 9 уровень

Истинному Искусству добавлено новое свойство «Слияние»

Возможно провести Слияние осколков/навыков/профессий (полный список....)

Истинное Искусство достигло 13 ранга

Очки Искусства + 13

Базовые характеристики +2

Получен 10 уровень

Сосуду добавлено новое свойство «Малый Резервуар»

Открыт Параметр Малый Резервуар

Объём Малого Резервуара $500 + \text{Ранг Сосуда} * \text{Уровень аватары} / 2$

Сосуд достиг достигло 2 ранга

Дух +5

Управляющий Потоками добавлено новое свойство «Преобразование Праны»

Вы способны преобразовать 1000 единиц Силы в единицу Праны

Управляющий Потоками достиг 8 ранга

Интеллект +5

Сосуду добавлено новое свойство «Резервуар Праны»

Поступающая энергия в «Малый Резервуар» без потерь преобразуется в Прану

Объём Резервуара Праны 100 + Ранг Сосуда*Уровень аватары/10

Сосуд достиг 3 ранга

Дух +5

Истинному Искусству добавлено новое свойство «Репродуцирование»

В режиме Искусства возможно сохранить и воспроизвести Ранг/2 эффектов

Истинное Искусство достигло 14 ранга

Очки Искусства + 14

Дух +10

Получен 11 уровень

Четыре уровня за раз! И это не считая множества улучшений. С другой стороны, я удостоился внимания Жизни, что вместе со Смертью стоит даже над богами. После внимания Великой, статус весьма приятно изменился:

Имя: Олли

Уровень: 11

Опыт: 14.74/100%

Слава: 1350

Раса: Человек

Свободные очки:

Талантов: 4

Искусства: 40

Характеристик: 30

Характеристики:

Сила: 64

Ловкость: 74

Телосложение: 92

Интеллект: 149

Дух: 151

Параметры:

Выносливость: 1380 / 1380

Жизнь: 920 / 920

Мана: 1490 / 1490

Сосуд: 1033(сила) / 1033

Резервуар Праны: 103 / 103

Осколки души:

Талантливый/Гений 6 ранг

Сосуд 3 ранг

Магия Крови 2 ранг

Навыки:

Истинное Искусство/Познание/Медитация 17(14+3) ранг

Управление Потоками/Контроль Маны 11(8+3) ранг

Наблюдательность 1 ранг

Профессии:

Писарь 1 ранг

Химеролог 2 ранг

Донор 1 ранг

Что-то не сходится, ОИ должно же быть, вроде бы больше. Оказалось, Жизнь улучшила Сосуд за мой счёт и потратила в общей сложности 140 ОИ. Если такое значение пришлось бы культивировать, понадобилась бы прорва времени, но благодаря Истинному Искусству, очки развития тепеть я буду получать каждый уровень, а не только с повышением ранга навыка или в медитациях. Не зря я брал себе осколок Химеролога, он и правда пригодился в развитии Искусства, пусть и не так, как я думал изначально. Надо попытаться получить его повторно, если такая возможность, конечно, есть. В режиме Искусства, проверил, смогу ли создать ещё один Малый Резервуар или увеличить существующий. Оба варианта оказались возможны, вот только курс весьма грабительски. Чтобы создать дубликат Малого Резервуара надо 200 ОИ, а Жизнь справилась всего за 40. Расширение основного Сосуда стоило значительно дешевле, по одному ОИ за двадцатку объёма, а вот расширение Резервуара Праны требовало по очку Искусства за каждую единицу резерва.

Вдохновение сейчас работает только за счёт Благословения Жизни. Без него, я сейчас, просто

не способен генерировать столько энергии, чтобы его поддерживать. Для получения одной Праны, необходимо 1000 единиц Силы, а это 2000 маны, 5000 выносливости или, благодаря Силе Крови, 800 хп.

Попробовал применить новое свойство Искусства «Репродуцирование» к Благословиению Жизни. Чтобы воссоздать структуру, необходимо аж 100 ОИ и по десятке Праны на поддержание. Таких запасов у меня не было, но получилось сохранить энергитический узор баффа за 10 ОИ, чтобы воссоздать его в дальнейшем. Когда-то я смогу дорасти до того, чтобы Благословение Жизни регенило в плюс.

На 30 оставшихся ОИ сильно не разгуляешься. Возникла идея сделать так, чтобы реген не простаивал и при полных барах автоматически наполнял Сосуд, а из него излишек переходил в Резервуар Праны. В общем, идея оказалась реализуема. За 10 ОИ получилось соединить накопители, а вот чтобы осуществить передачу маны, жизни и выносливости, система затребовала в сумме 300 ОИ: восемьдесят за ману, сотню за хп и сто двадцать за стамину.

За реализацию своей задумки, получил четвёртый ранг осколка и свойство Сообщающиеся Сосуды, благодаря которому, как я и планировал, избыточная энергия из Сосуда переходит в Резервуар Праны.

Больше интересных идей, куда вложить оставшиеся ОИ с пользой не было, даже не помогло новое свойство Слияние, поэтому закрыл панель Искусства и перешёл в значительно расширившийся пул расовых талантов. В древе адаптации добавилось сродство и сопротивление Жизни, а так же Ускоренное Восстановление, прокачал пока только Восстановление. На первом ранге оно добавляет по единичке параметров раз в десять секунд и это считается базовым регеном, значит, Медитация и прочие эффекты будут его усиливать. А вот с оставшимися тремя талантами было сложнее выбрать.

Добавились ветки к Гармоничному Развитию: Ловкач, Силач, Крепыш, Интеллектуал и Духовный, которые давали бонусные характеристики, как и Гармоничное Развитие, каждые пять уровней персонажа, но уже для своего направления. На десятом можно выбрать только одну из этих веток, следующая возможность выбрать другую или улучшить старую, появится на 20, 30 и т.д. уровнях. Выбрал Духовного. Так же появились возможность улучшить Обучаемость до третьего ранга и повысить до второго прокаченные таланты. Выбрал третий ранг базового таланта и второй ранг Таланта к Контролю Маны

Также отметил, что не принятые вчера осколки и профы исчезли. Что, впрочем, проблемой не было. Друидизм и Селекционер, хоть и весьма перспективны, но слишком мало слотов чтобы тратить их на выращивание растений. Тем более что желательно в комплект брать ещё и профу Травника, Фермера и Зельевара/Алхимика. Друг Животных тоже неплохой осколок, который улучшал взаимодействие с питомцами, но тратить один из двух оставшихся слотов, даже будь такая возможность, я бы всё равно не стал. И последний потерянный осколок Жертва. Не знаю, что он делает, но совсем не жалею, что утратил возможность его принять.

На разбор статуса и новых свойств Искусства, ушло почти пятнадцать минут. Пятнадцать минут Благословения Жизни! Которые можно было использовать для ускоренной прокачки.

7 глава на бусте бесплатно

https://boosty.to/alexkos/posts/9041f222-eb80-4d3e-ae7e-469ec737c675?share=success_publish_link

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3383158>