

Глава 21. Призыв.

— И так, посмотрим, какой график тренировок у тебя будет на этот месяц. — Сказал я Данилу, перед тем, как пригласить его на тренажеры. С силой у него было все хорошо, но вот скорость его подводила. Ему больше всего подходила роль танка, чем кого-либо другого. Покивав головой подтверждая мысли, решил по какому пути тренировок он пойдет. Ему нужно было развивать только 2 параметра, сила и живучесть. Второстепенным параметром являлась выносливость и ловкость. Все же остальные параметры были самыми последними, что нужно было развивать ему.

Направив его путь по тяжёлой атлетике, я сам стал тренироваться. Сейчас я развивался разносторонне, но это было понятно, из-за умения контролировать ману. Благодаря ей, я смог быть на уровне с тем же охотником уходящий в ловкость или же громилой развитый в своей силе и живучести.

Мне же нужно было развивать не только в силе и ловкости, но и в магии. Её развивать я мог только одним способом, полностью опустошая себя и поддерживая это состояние. Чтобы же его опустошить я использовал множество навыков для своего развития. Вовремя же бега, я использовал нити для начала, чтобы опустить резерв до нуля и уже следом полностью остановить восстановление маны оставив резерв на постоянном нуле.

Так прошёл день, останавливаясь только на еду и отдых. Так, как у Данила не было навыка медитации, ближе к ночи он ушёл, я же остался здесь продолжая упорные тренировки. Кто-нибудь мог сказать, что я монстр, не сплю ни ночью, ни днём, при этом постоянно нахожусь в идеальной форме, но они ошибались бы. Мне хотя бы раз в день нужна медитация для пополнения тела энергией.

В середине ночи, когда поблизости никого не было, я достал искусственно созданный камень монстра и думал, как призвать самого монстра.

Не долго думая, я сначала направил ману в ядро, из-за чего она начала материализовываться. Для начала я придал ей форму сферы, но не водил ни одного из элементов. По началу, ничего не происходило, но со временем, когда концентрация маны становилось все больше и больше, я почувствовал, что мана стала, какой-то иной.

Положив ядро на пол, но не переставая вливать в него ману, осмотрел его полностью. В скором времени мана перестала концентрироваться и начала расти в объёме, из-за чего я перестал подпитывать её. Но меня поразило то, что связь с ним никак не оборвалась от прекращения подпитки. Тут я заподозрил что-то не ладное.

Мысленно управляя, я приказал пройти не много в сторону от меня, на что шар маны среагировал. Шар маны хоть и выглядел, как заполненный водой шарик, но им не являлся. Проверив системные оповещения, я понял, что на самом деле сотворил.

[Создан навык особым действием [Призыв]]

[Призыв]

[Внеуровневый. Активный. Вы создаёте монстра используя свою ману, как основу тела. За каст вариативно. Потребление в минуту вариативно.]

[Список призыва]

[Слизень]

[Самый слабый монстр, но имеющий большое преимущество против воинов. За каст 50 маны. Поддержание 10 маны в минуту.]

Так это всё-таки слизень, но почему навык внеуровневый? Хотя, если подумать, то сам призыв использует всю ману и чем больше её будет использовано, чем сильнее будет призванный монстр. Вот только какую роль играет это ядро в призыве?

Некоторое время понаблюдав, я наконец понял в чем его суть. Он позволяет поддерживать монстров без его подпитки, а канал, что держится между нами, является каналом контроля.

[Имя: —]

[Раса: Слизень]

[Ранг: обычный]

[Пол: —]

[Возраст: 0 лет]

[Титулы: —]

[Класс: —]

[Уровень: 2 (450/2000)]

[Здоровье: 105/105 (0.01 в мин.)]

[Выносливость: 35/35 (2.5 в минуту)]

[Сила: 5]

[Ловкость: 3]

[Выносливость: 5]

[Живучесть: 10]

[Интеллект: 1]

[Мудрость: 1]

[Душа: 1]

[Свободные очки: 5]

По характеристикам, слизень этот очень слаб, но меня интересует другой вопрос. Почему отображается шкала свободных очков и почему он второго уровня, а не первого? Попытавшись влить в него манну, я понял причину его уровня. От напитки его маной, он становится сильнее в уровне, но не в параметрах. Из-за того, что он был призван мной, он не мог сам распределить очки так, как у него не было своей личности или это так действовала на него система.

Прокачав его до 3 уровня, я внёс все свободные очки в ловкость, чтобы понять, как он изменится. Сейчас его скорость немного меньше моей и насколько она будет отличаться в реальности предстоит мне разобраться. Приказав ему бегать вокруг по комнате он устремился в сторону от меня, из-за чего его силуэт для меня был похож, как быстро бросившийся мяч. Его скорость и вправду была мала, но, из-за своего размера, она только увеличилась.

Остановив его я приказал поднять гантелью, что у него, как и ожидалось не получилось. Прокачав его до 4 уровня и влив все в силу, он смог поднять только самую лёгкую гантелью. Похоже, что размер тела очень влиял на характеристики. Чем меньше размер, тем больше скорость. Так же и наоборот, чем больше размер, тем больше сила.

Отменив призыв, он превратился в ману и развеялся в воздухе, ядро же осталось лежать на полу, как будто секунду назад он не был катализатором для монстра.

Мне стало интересно, как можно было развить этот искусственный камень монстра. Ведь не просто так, существуют множество видов камней монстров. Они могут быть такими же круглыми, как этот камень, или же иметь свою собственную форму.

Все оставшиеся время до прихода Дениса, я пытался развить этот камень, что у меня получилось с трудом. Теперь его резерв и восстановление манны увеличен на 10%.

(От Автора)

Всем привет.

Я изменил время выхода по причине то го что выходу на работу на два месяца.

Да я не буду отдыхать.

Я сейчас коплю на новый ПК так, как этот страшно виснет и не потянет запланированные работы по дипломной на 4 курсе. Для этих работ нужно будет по крайне мере 4 ядерный комп. Вообще потрачу около 40к.

Потраченные деньги вами на этом сайте сначала уйдут на арт, дальше уже нужно будет смотреть.

Всем спасибо за внимание.

<http://tl.rulate.ru/book/15452/322942>