

Быстро проверив свой контроль над технологиями, я начал писать программы, снова. На сей раз будет ПО для нас двоих, меня и Селесты. Вспоминая как Харлан и Рита обсуждали что есть возможность получить улучшение для ИИ напарника, которое позволяет вывести информацию перед глазами, почти так же как головной дисплей. Имея Кибернетический Глаз и внедрение Селесты в поток моей маны делая «подключение», почему бы не использовать это?

Первая попытка была неудачной, потому-что я не принял во внимание неспособность Селесты внедрятся в мой поток маны, что означает невозможность вывода энергии таким же способом как она ее черпает. Был другой путь как она могла вывести это перед глазами, так как фактически она создает свою голограмму. Просто нужно создать обходно путь, позволяющий ее функции голограммы пройти через мою ауру и соединится с моим Кибернетическим Глазом. Тем временем, я также создал специальную программу доступа для глаза, которая позволит пройти подключению.

В отличии от копирования технологий, или их контроля, это будет метод сопряжение их Техномагией. После написания двух программ, я задействовал чуточку Техномагии для прокладки соединения, и серия окон появилось передо мной.

Программа Соединение установлено между Фаленел и Селеста

Позволяет ИИ напарнику соединится с интерфейсом Кибернетического Глаза, а также переделывать и изменять восприятие набором эффектов.

Техномагия продвинулась до Базового!

Манипуляция Маной продвинулась до Новичка!

Глаза Ауры продвинулись до Базового!

Открыто Новое Заклинание!

Технологический Интерфейс — Техномагия - □

Это заклинание позволяет вам производить интерфейс технологии, и использовать себя как носитель отображаемой информации.

Затраты Маны: 50

До того как протестировать соединение, я радостно улыбнулся трем сообщениям о продвижении. «Работает нормально, Селеста?»

После вопроса, внезапно зажглась от сияния желтого света, который был виден только для моего Кибернетического Глаза. Хотя, если приглядеться, это не комната зажглась, а каждый предмет ярко сиял слоем желтого света, прежде чем свет быстро двигался дальше. Потом, высветился белый текст мелким шрифтом внизу моего обзора. Раз - два, раз — два?

«Слишком быстро для системы обнаружения, но в остальном норма. Теперь, давай дальше, вычисли траекторию.» я указал пальцем на ближайшую стену, и от моего Кибер глаза я мог увидеть толстый пульсирующий, в стену, луч из моего пальца. Двигая пальцем вокруг, луч двигался за ним. «Замечательно, в будущем это должно очень помочь. Теперь, подними 3D представление ауры волка.»

Так же, это было видно только для Кибернетического Глаза, модель ауры появилась передо мной. «Измени узор кожи на змеиную чешую. Затем добавь крылья неразлучника.» Пока я оглашал изменения, она добавляла их в ауру. «Хорошо... Сейчас, если конечно добавить чуток больше частей, должен получится маленький дракон. Ну по крайней мере, что-то такое же.» Я записал финальную ауру глазом, под различными углами получая всю картину.

Программа соединения предложила Селесте немного мелких способностей. Одно из основных умений создание голограммы в видении Кибер глаза, изменяя полученную мной информацию. Именно это и позволило совершить все прошлый действия. С ее собственными умениями обработки, она будет в состоянии легко просчитать сопротивление ветра, основываясь на ветряном потоке маны увиденным Глазами Ауры, поэтому система прицеливания должна быть точной.

Вторая одна из наиболее важных умений была способность сохранять ауры напрямую в память, что предварительно сформирует образ перевоплощения. И последнее, позволяет ей отображать имеющуюся у меня информацию прямо в глаз через программу, как и ее голограмму. Это будет давать мне все что мне нужно, по крайней быть компетентным с тем что я буду делать.

К сожалению, этого не достаточно для внедрения ИИ в мою голову, но это первый шаг в верном направлении. Я все еще буду нуждаться в ношении браслета, для работы программы. Но, это должно значительно упростить мою работу в механике.

Закончив с программами уже стало поздновато, поэтому я пошел в кровать. Проснувшись утром, я быстро проверил рощу, и то что там было меня удивило. Одна из птиц, не уверен какая точно, сидела на земле напротив ростка дерева Сердечного Яблока и пела ему. Так как я был в гармонии со всей магии в роще, то был способен почувствовать легкую магическую реакцию на это. Подобным образом другая птица сидела на дереве Насыщенного Фрукта, видимо отдыхая. Тем не менее, я мог почувствовать порыв маны ветра входящий в нее и выходящий, как цикл.

Они что начали изучать магию? Одна Природную Магию, а вторая развивает Воздушное Родство? Ну, полагаю это должно было произойти рано или поздно. Слегка вздохнув я вышел из рощи. Следующие два часа, я потратил на развитие Близости с Молнией. Несмотря на то что мне удалось поднять его до 1%, я уже мог подключить к энергосети отеля, это было хорошим продвижением.

Покинув отель, сегодня я направился в сторону посадочной станции, где Селеста нашла вакансию механика. Прибыв на место, похожее на автобусную станцию, заместо автобусов здесь здоровые копые видные машины, что выстреливали в небо. Селеста отправила меня в сторону, где стоял большой мускулистый человек, кричащий приказы людям. Когда человек повернулся, он меня шокировал... Стоп, это женщина?!

Несмотря на ее спину, выглядевшую как у профессионального штангиста, когда она повернулась то у нее четко прослеживался ее пол. Конечно, недостаточно для того чтобы я поверил, но они же там есть. «Да, что ты хочешь?»

Мой ум на момент отключился после ее фразы. «Ах, да, извините. Я слышал что вы ищите сотрудников, хочу подать заявку на позицию.»

Она рассматривала меня недолго, а потом вздохнула. «Тогда покажи мне свой ИД.» Посмотрев на него, она слегка поиздевалась над уровнем. «Только лишь 12? Ну ладно, это не слишком важно. У тебя есть навыки который будут полезны тебе здесь?»

«Я пристойны программист, и практикуюсь в Техномагии, если это считается.» Она удивилась этому, наверно это ломает стереотип «друид равняется на природу», но кивнула. «Да, считается. Ты можешь использовать близость с огнем или металлом?»

«Я могу использовать огонь, но пока не тренировался с металлом.» Если честно, я считал что металл не имеет свое собственное родство, думал что это под часть земли. Однако Селеста показала мне что у меня есть 1% в Близости к Металлу. Может следуют развить ее до

определенного пункта?

«Ну, по крайней мере это сэкономит на газовых горелках. Ты будешь диагностировать и чинить. Если ты получишь некоторые навыки, я переведу тебя на более тяжелую работу. Оплата будет зависеть от количества выполненной работы, так что не расслабляйся. Ты здесь возможно для заработка на оплату проезда до станции, верно?»

Я кивнул, из-за чего она вздохнула. «Мало кто остается на долгое время, но оно и понятно. Ты хочешь свалить отсюда и посмотреть на вселенную и все в этом роде. Видишь вон того костлявого?» Она указала на кого-то сидящим за столом, перед горой запчастей. «Пока ты здесь, будешь работать с ним. Он у нас единственный Техномаг, поэтому он будет рад помощи. Надолго удержишься у нас?»

«Спасибо вам большое, мадам. До тех пор пока не получу нужную сумму денег, или работу на корабле.» Сказав это, я отправился к коллеге. Он был очень полезен, хотя и попросил меня делать большую часть тяжелой работы, так как он не особо хорошо построен. Я быстро понял, что он не игрок а житель мира. От него я узнал несколько интересных фактов об игре.

Перво наперво, текущая дата в игре была Двенадцатый Месяц, День 23 3015 года А. Г. Когда я спросил что значит А. Г. он сказал что не особо уверен, так как это было древним летоисчислением, расы которая начала свои межзвездные путешествия. Так как он любил поговорить, я не стал его останавливать. Возможно мне удастся изучить что нибудь из преданий и легенд игры.

Следующие несколько дней, все было так. Утром я просыпался, и развивал Молненное Родство в течении двух часов, потом шел в звездный порт и работал с коллегой, которого оказалось звали Джозефом. Мы говорили во время работы, иногда об истории мира, а в другое время о самой работе. По возвращению в отель, я тренировался в Близости с Молнией еще два часа, перед сном.

Во время наших «лекций истории», которые на самом деле были дискуссиями, я узнал много вещей. Множество рас утверждали что они первые создали межзвездные путешествия, хотя они все соглашались когда это случилось. Первый межзвездный перелет произошел на планете, чье имя отличается в зависимости от того кого вы спрашиваете, поэтому просто назовем ее Колыбель Жизни, а запущена она была по текущему летоисчислению, конечно же это был 0 А. Г.

Первое путешествие наладила контакт со множеством рас, делившись с ними их технологиями чтобы распространить возможность путешествия. Хотя, по началу было сказано что «первая раса» не делилась технологиями, они долгое время полностью контролировали их. Несколько

людей отправились искать Колыбель Жизни, называя его центром известной части вселенной, но никто не достиг успеха. Или, если быть более точным, никто не был способен сообщить об успехе. Ближайший доклад был об нахождении Планеты Подземелий.

Естественно, я спросил в каком это смысле, и он сказал что много миров имеет подземелья, места с чрезвычайно плотной магией, в котором монстры и предметы будут появляться случайным образом. В первые дни А. Г. это были те места где люди научились руническому языку. И очень редко эти подземелья были больше нормы. Иногда находились планеты с Городом Подземелий, Континентом подземелий или даже Луна Подземелье. Однако был всего один доклад о Планете Подземелий.

Так, о самой работе. Даже если я почти не имел опыта в механике, задачи были на удивление легки с помощью Джозефа. Сканируя объект Техномагией, было очень легко найти поломанные части ауры и определить неисправность в устройстве. После этого, я использовал показанное им заклинание для разборки устройства, дающая доступ ему к ремонтируемой части, а затем повторно собирал другим заклинанием. Повторный сбор был довольно прост, так как у меня есть помощь Селесты в записывании исходного состояния ауры.

Производство этих работ дали мне некоторые бонусы, наиболее очевидными были получение двух навыков Инженерия и Тех. Обслуживание. Первый отображал мое понимание машин, второй же был под-навыком для их ремонта. К моему удивлению, мой навык Рисования был доступен и для Инженерии, похоже для рисования чертежей. Я также получил и другие бонусы, такие как несколько уровней в Техномагии и увеличение интеллекта. Почему-то я даже получил целых два уровня, даже не убивая монстров. Спросив почему, мне дали простой ответ «опыт работы». Хотя, я и не получал очки характеристик при получении уровня, скорее всего это являлось отображением полученных мной бонусов.

В последний день работы, мне удалось достигнуть 5% в Молненном Родстве, подарившее мне навык Манипуляцией Молнией. Было ощущение что если я продолжу улучшать близости с Молнией, Воздухом и Водой, со временем я смогу получить умение контролировать погоду. Хотя я в этом и не был заинтересован сейчас, и поэтому решил создать Семя Молнии. С ее помощью я добавлю погодную систему в роцку, и даже расширю ее.

Вместо того чтобы получить большую сумму и купить билет на корабль, мой босс (ее звали Сэм), заплатила мне приличную сумму и дала рекомендательное письмо для получение работы механика на корабле с Х-23. Хотя заработал только двадцать серебра за пять дней работы, я не был не удовлетворен. Особенно тому что полет на шаттле для меня будет бесплатен.

Позабывшись об этом, я вернулся в отель на еще одну ночь, обдумывая планы на завтра. Магазин Животных, а затем на шаттл. Можно заняться Техномагией позже, или попытаться понять ее самому. В любом случае, я пока еще недостаточно опытен для этого, пока что.

Имя

Фаленел

Раса

Полу-эльф(лесной)

Титул

Мстительное Сердце

Слава

0

Уровень 14

28%

Класс

Друид

Под-класс

Дикий Форматор

Божество

Малтфэн

Здоровье

150/150

Регенерация Здоровья

0.25

Мана

570/570

Регенерация Маны

0.67

Сила

12

Мудрость

70

Ловкость

20

Интеллект

57

Сноровка

20

Харизма

9

Живучесть

15

Удача

14

Не распределенных очков

0

Земля 8%

Огонь 7%

Воздух 8%

Вода 8%

Молния 5%

Свет 8%

Тьма 7%

Растения 7%

Удача 2%

Безумие 2%

Навыки

Манипуляция Маной - Новичок Уровень 2: 0%

Природная Магия — Базовый уровень 4: 20%

Воздушная Магия - Начинаящий Уровень 6: 41.5%

Владение Луком - Начинаящий Уровень 3: 25.9%

Владение Кинжалом - Начинаящий Уровень 3: 14.1%

Дикая Удача - Начинаящий Уровень 8: 30%

Рисование - Базовый уровень 6: 50%

Травоведение - Начинаящий Уровень 5: 2%

Сборщик - Начинаящий Уровень 6: 6%

Алхимия - Базовый уровень 1: 0%

Имитация Структуры Маны - Базовый уровень 8: 11%

Повар - Базовый уровень 3: 52%

Полет — Начинаящий Уровень 6: 12.3%

Глаза Ауры - Базовый уровень 2: 0%

Техномагия - Базовый уровень 5: 19%

Программирование - Средний Уровень 3: 10%

Рунический Язык — Средний Уровень 1: 0%

Инженерия - Базовый уровень 1: 18%

Тех. Обслуживание - Базовый уровень 3: 2%

<http://tl.rulate.ru/book/1905/42687>