

Дата: 25 марта 2321 года

Время: 3:24

Место: город Скай-Блоссом, поместье Уайтбёрнов, Южное крыло, Дом для гостей

Коллективный искусственный интеллект - это программа ИИ, способная создавать подчинённые ИИ, эти "рабы" делятся своими знаниями друг с другом, создавая сеть коллективного разума. Это облегчает основному ИИ слежку за своими второстепенными версиями, а также управление ими. Не говоря уже о том, насколько эффективным мой коллективный искусственный интеллект стал после получения дара предвидения. Так что мне не придётся заморачиваться в будущем с подчинением каждой моей новой части души со своим сознанием основному, или как вариант - отдельно присоединять дочерние ядра к материнскому. Вот что при должном умении делает переход в другие, более крутые ранги! Представив, как контролировать и управлять сотнями лаконичных рабынь и сотнями дочерних рабов, я чувствовал холодок. Кого волнует верность, когда можно просто заставить всех подчиняться тебе беспрекословно?

Для меня было нормально поработить свои дублирующиеся сознания, но, поработав других людей ядром дочери бедствия, эту способность нужно было использовать ограниченно и тайно, потому что, как только станет известно, что я могу поработить людей, можно только представить себе последствия, которые обязательно последуют за этим.

Теперь поговорим про следующий аспект моей новой карты-корня, эхолокации души. Это - модифицированный вариант эхолокации.

Моя новая способность очень похожа на классическую эхолокацию, но принципы ученика души, поглощенные человеческим ядром Бедствия, увеличили его способность слышать частоты путей души до такой степени, что потребляемая ментальная сила и задействованный стресс незначительны. Здесь совершенно не требуется, чтобы рот излучал определенные частоты, чтобы слышать пути души в близлежащей области, но для увеличения диапазона эхолокации вы можете использовать рот для излучения частот, которые будут отражаться обратно в ухо и сообщать о присутствии, числе, размерах и других аспектах информации о всевозможных путях души на большом расстоянии.

Я сразу попробовал способность эхолокации души, так как это была способность сенсорного и обнаруживающего типа, это умение не вызовет никаких волнений и не потревожит моих хозяев. Эхолокация души была другим опытом по сравнению со "Зрачками души". Всё-таки зрение и слух - два абсолютно разных по своей природе чувства, но как только я активировал эхолокацию души, я почувствовал другую связь с окружающим меня миром, чем обычная, и частоту, излучаемую миром и объектами. Частот было великое множество, и прослушивание этих частот делало эти неодушевленные предметы более яркими, как если бы я мог видеть их своими ушами. Это мне придавало уверенности для того, чтобы создавать карты с закрытыми глазами, а может быть - даже во сне.

И зрачки души, и эхолокация души имеют свои преимущества, но для создания карт я бы все равно выбрал зрачки души, поскольку мы, люди, зависимы от наших глаз больше, чем от ушей, и если мы внезапно переключимся на уши, то основной сенсорный ввод просто отправит меня назад на миллионы эволюционных лет - даже несмотря на то, что мои душевые пути уха и рта были изменены и улучшены, чтобы опять же перескочить через все ограничения, которые были уже давно позади. Я не говорю, что эхолокация души - плохой навык, или она менее эффективна, чем "Зрачки души", но я всё-таки человек, который привык видеть, я предпочитаю видеть пути своей души, а не слушать их.

Тогда зачем добавлять эту способность к карте? Я добавил эту способность различать различные неизвестные и неопознанные пути души в ядре души на основе частоты, которую они излучают. Различение неизвестных и неопознанных путей души в ядре души своими глазёнками утомительно, поскольку они часто требуют более острой концентрации и присутствия разума, но эхолокация этого не делает, поскольку это способность различать и идентифицировать разные пути души на основе частоты, которую они излучают.

После изучения эхолокации души и всех её чудесных применений я сосредоточился на манипулировании энергией души. Как уже упоминалось, я смог поглощать, хранить и излучать энергию души в больших количествах в моей плоти и крови, что привело к меньшей потере и потреблению энергии души при реструктуризации и перестройке трансформирующих способностей ядра души бедствия

Не говоря уже о том, что благодаря манипуляциям с энергией души я могу вооружить энергию души внутри меня, чтобы увеличить силу и защиту моего тела или напрямую стрелять снарядами энергии души, не беспокоясь о том, что энергия души иссякнет. Было весело, что я смог материализовать энергию души и сформировать ее в соответствии с моим воображением, но более сложный дизайн покрыл большую ментальную силу, и это потребовало высокого уровня контроля энергии души, что было для меня пустяком благодаря моему ИИ улья и возможности клепать рабов в промышленных масштабах.

После этого я принялся за изучение следующей фишки моей удивительной карты-корня - дочернего ядра бедствия и проверить, как это работает. К моему удивлению, я могу создать ядро дочери бедствия в форме ядра или карты на моей странице создания карты гримуара. Если это - ядро, то оно может напрямую сливаться с хозяином посредством проглатывания ртом и занимать ячейку, предназначенную для карты-корня. Но в форме карты дочернее ядро бедствия должно быть непосредственно помещено в пустой слот для исходной карты объекта, чтобы его надеть.

Дочернее ядро бедствия тоже имеет способность "Бессмертное ядро", так что оно также может питать и защищать душу субъекта. Пока ядро не разрушено, хозяин ядра останется жить, что бы с ним не стряслось. Но здесь это было больше похоже на то, что душа субъекта попала в ловушку искусственного интеллекта ядра дочери бедствия, в то время как над ней доминируют, контролируют и управляют.

Дочернее ядро бедствия также может дать субъектам, интегрированным с ним, некоторые способности из родительского ядра, основанные на авторитете созданного дочернего ядра.

Есть несколько уровней авторитета дочернего ядра, которые я перечислю ниже:

Уровни Дочернего ядра:

1. Раб
2. Слуга
3. Подчинённый
4. Правая рука
5. Друг

Эти степени свободы дочернего ядра, которые можно дать ему, не только показывают приоритет того, сколько способностей и силы могут быть включены в дочернее ядро бедствия, но также показывают уровень свободы, который даётся. Благодаря свойствам дочернего ядра и подчинённого коллективного искусственного интеллекта я могу спокойно превратить свою жертву с дочерним ядром в безмозглого раба и приказывать ему делать всё, что я хочу. С помощью этой системы я могу полностью контролировать, сколько свободы следует предоставить испытуемым, в зависимости от того, насколько я им доверяю.

Дочерние ядра бедствия готовы к использованию после создания, всё, что им требовалось - это обладающая сознанием душа, чтобы заключить в тюрьму своё ядро тела и выполнить свое предназначение. Я могу использовать дочь бедствия как на людях, так и на монстрах. Карточная форма дочернего ядра бедствия предназначалась для ученика карты, а основная форма - для монстров, которые могли его проглотить. В любом случае, я мог управлять ими обоими с помощью ведомого ИИ.

Когда я размышлял о природе и запретных возможностях дочерних ядер бедствия, совершенно внезапная мысль пришла мне в голову. Эта мысль была настолько гениальной, что она меня заставила встать на ноги в волнении, и я не мог дожидаться того самого часа, когда у меня появится возможность поэкспериментировать с ней ...

<http://tl.rulate.ru/book/63316/1736355>