

Глава 20. Объединение.

Оказалось, что меня не было аж целую неделю. Я конечно подозревал, что я отсутствовал довольно долгое время, но не целую неделю же. Переживала больше всех, как ни странно - Эрис. Похоже, мы стали настоящими друзьями, почему я не думаю, что она в меня влюбилась, как во всяких глупых гаремниках? Да хотя бы потому, что Система сама мне показывает, что у нас только дружественные отношения. Хотя я и не особо расстроен, так как я уже люблю двух девушек и думаю, что 3 будет перебор.

Когда я вернулся, все конечно беспокоились, но долго это не продлилось и всё вернулось на круги своя. Я продолжал преподавать.

Но после объединения навыков я стал как умнее, так и быстрее, а также и выносливее, ведь теперь все эти характеристики у меня под трёхсотку, что даже превосходит предел интеллекта, которого я достиг (55 очков), поэтому, я, похоже, сломал человеческий предел, хотя теперь у меня не человеческое тело, а тело игрока, поэтому человеческие пределы мне не ведомы.

Я так же заметил ещё одну имбалансную хернюшку - если я делаю что-то, что должно было поднимать какую-либо одну характеристику, которая участвовала в объединении, то поднимается не только эта характеристика, но и все остальные, которые были с ней объединены. (П.А. Т.е. если ты читаешь, то поднимаешь не только интеллект, но также и силу, ловкость, магию и жизнь. Всё это из-за объединения характеристик, или же «тела игрока») В теории это так же работает и с навыками, но так как сейчас у меня все навыки объединены и из-за того, что они у меня на уровне Мастера, проверить сию догадку не представляется возможным. Так что сейчас развитие у меня идёт семимильными шагами.

Так же я экспериментировал с Объединением. Оказывается, есть несколько типов Объединения: с объединением свойств и форм, с объединением свойств, с объединением форм.

Первый тип - объединяется и свойство и форма существ или органических/неорганических веществ/предметов: объедини палку с мечом - получится заточенная палка (со всеми свойствами меча, включая цвет, твёрдость, заточка и форму), которая будет такая же длинная или меч станет буквально деревянным (нужно просто выбрать - что соединять, меч с палкой или палку с мечом); объедини зайца и черепаху - получится заяц с черепашьям панцирем, который будет таким же крепким, как и оригинальный панцирь или черепаха с заячьими лапами и ушами; объедини кости с металлом - кости буквально становятся металлическими или метал примет вид кости, с которым его соединяют.

Второй тип - объединяются только свойства: объедини палку с мечом - получится палка, которая переняла все свойства меча, но не изменяет форму и цвет; объедини зайца и черепаху - получится заяц со шкурой, твёрдость которой сравнима с черепашьям панцирем или черепаху, которая будет такой же резвой, как и заяц; объедини кости с металлом - получают кости, такие же крепкие, как и металл.

Третий тип - объединяется только форма: объедини палку с мечом - получится палка, формой как меч, но без его свойств или меч, с деревянным видом, но железных свойств не потеряет; объедини зайца и черепаху - получится заяц с черепашьям панцирем, который не будет таким же крепким, как и оригинал или черепаха хоть и примет вид полу-зайца, но его свойств иметь не будет; объедини кости с металлом - кости принимают металлический вид, но не перенимают свойств металла, та же херня и с металлом.

Так же, при объединении, объединяется и память. Об этом я узнал, когда соединил двух преступников, которых поймал в городе. Сами они мне ничего бы не сообщили, но мне это было и не нужно, так как я создал способ, с помощью которого мог читать/изменять/удалять память/мысли. Я могу прочесть всю их жизнь, могу сделать их беспрекословными рабами или же вообще овощами. Как я этого добился? Это было сложно, но я додумался, что мысли и память - это просто электрические импульсы, которые гуляют по телу и мозгу, и, если сумеешь контролировать импульсы в теле человека, то получится так же буквально управлять человеком и его мозгом. В ходе изучения сей мысли было поджарено 23 мозга разных преступников, а овощами стало 12, но поставленную задачу я выполнил (а так же немного проредил преступность в городе). Т.е. теперь я могу управлять любым человеком (или так же и другими существами, которые имеют стандартную нервную систему), даже во время боя, но чем сильнее человек (существо), тем сложнее управлять им. В идеале получается управлять только теми существами, которые валяются в бессознательном или обездвиженном состоянии.

В добавление ко всему этому - можно выставить соотношение элементов при объединении. Пример с теми же зайцем и черепахой - можно сделать панцирь (или шкуру) зайца такой же твёрдой, как оригинал или уже менее твёрдой (к сожалению, более твёрдой, чем оригинал, сделать невозможно) так же у черепахи можно уменьшить уши, лапы, скорость, высоту прыжка и др. А также - можно выставить соотношение между памятью, т.е. можно сделать зайца с памятью черепахи, а так же её инстинктами или же наоборот. Так же можно выбрать, какие именно способности, мысли или же форму приобретёт исходный организм.

Как же всё это управляется? С помощью окошка, которое вылазит, когда я использую эту способность. Объединение используется только при контакте между объектами. Объединение сильно сковывает движения обоих объектов. Для объединения нужно 5-30 секунд, в зависимости от сложности объединения.

Следовательно, при поглощении любых существ у меня увеличиваются характеристики, а так же передаются их навыки, но я могу не превращаться в это существо. Просто заебись!

<http://tl.rulate.ru/book/67596/1800921>