

Мириады лучей света пронизывали всё на своём пути. Рассеивая облака и по мере полёта ускоряясь, падая на новый, неизведанный мир.

Среди этих лучей был и я.

Выйдя из транса, сосредоточил внимание на ближайших коконах и прикидывая в уме, куда они приземлятся.

Благодаря близости моря(остановимся на нём, а не океане) долина процветала и наполнилась всеми красками жизни.

Звери ревели, а деревья возвышались над ними на добрые сто метров. Но были и поменьше, в большинстве своём преобладая на холмистых равнинах и в скалистой местности.

Выбрал центр. По ряду причин:

1. Хоть в долине и нет такого большого леса, как на юге, но он всё равно присутствует. А это в первую очередь зона, таящаяся в себе опасности. Мне очень не хочется приземлиться и тут же получить укус, направленный в шею. Но есть большая вероятность, что ближайшие звери испугаются небесного явления и разбегутся в страхе от места падения.

2. Рядом находится скала. Одна из относительно безопасных областей на данный момент времени. Очевидно, что на холмистых равнинах могут пастись травоядные животные, а рядом с ними в кустах притаиться хищник.

3. Вытекая из второй причины, появляется третья. Нужда в определённом времени, чтобы меня не беспокоили. Для осмотра статуса и юнитов.

Знающий свои возможности опаснее незнающего.

К моему счастью, приземление вышло плавным и нежным. Без посторонних звуков, наподобие "Бум!".

Стараясь не дышать, а тем более двигаться. Медленно поворачивая голову в разные стороны, выискивая опасности. Убедившись, что таких нет, перевёл взгляд на своё тело.

Одежда явно не соответствует титулу "Странствующий рыцарь". Ладно, молчу про ездового питомца, хотя у меня и так нет навыков верховой езды. Но даже обувь не удосужились выдать! Единственное, что покрывало моё тщедушное тело, так это льняная рубашка и штаны. Конечно, если прав в используемом материале для их создания.

Моему праведному гневу не было предела! Хорошо, это шутка. На самом деле мне всё равно на

этот аспект бытия. Единственное, что неудобно - отсутствие обуви. Слишком легко поранить ноги, если не быть аккуратным с выбором места ходьбы. Но во всём стоит искать плюсы. Это позволит с самого старта тренировать навыки тихой ходьбы и скрытности. Хотя мне явно далеко до опытных охотников и тому подобных... Есть множество случаев, когда люди наступали на одну маленькую веточку и попадали в неприятности из-за её громкого треска. Знакомо?

Вдоволь насмотревшись, обратил внимание на скалу. Она не высокая, где-то десять метров над землёй. На неё легко забраться, потому что наклонена набок.

Потихоньку начав свой путь. Взял по дороге сухую палку, выглядящую толще остальных.

Начав взбираться вверх, смотрел под ноги, ища мелких насекомых и животных, которые могут притаиться в щелях и трещинах. В этом мне помогала палка. Её длина шестьдесят сантиметров с копейками.

Без каких-либо происшествий, добрался до края скалы. Сел на камень, чтобы казаться менее заметным, и приступил к самому главному.

Из-за уважения ко всем попаданцам и тому подобное. Прошептал. — Статус, — конечно же, в следующий раз буду вызывать его мысленно.

[Активация]

[Внимание! Вам доступен одноразовый призыв! 5 юнитов "Зомби"]

Статус:

Имя: [Цуки Анкрет]

Раса: [Человек (G) - уровень 0] - Самая распространённая раса во Вселенной. Не имеет выраженных сильных и слабых сторон. Бонус за уровень: +1 ко всем характеристикам, +1 свободное очко.

Архетип: [Целитель (G) - уровень 0] - Специализируется на усилении себя и своих союзников, как и на исцелении. Бонус за уровень: +2 к мудрости, +1 к живучести, +1 к интеллекту, +1 к силе воли, +1 свободное очко.

Направление территории: [Нежить (G) - уровень 0] - Влияет на постройку зданий и создание юнитов. Бонус за уровень: +4 свободных очков.

Титулы: [Странствующий рыцарь] - Человек, ищущий свой путь далеко от дома. Куда приведут

тебя судьба? К вершине или бездне отчаянья и смерти.

Здоровье: 60/60

Мана: 100/100

Энергия: 66/70

Характеристики:

Свободные очки: 0

[Физическая оболочка]

Сила: 5

Ловкость: 6

Выносливость: 7

Живучесть: 6

[Эзотерическая оболочка]

Мудрость: 10

Интеллект: 8

Восприятие: 7

Сила воли: 6

[Духовная оболочка]

Стойкость: 5

Ментальная защита: 9

Скромно, не так ли? Мм, с чего бы начать...

То, что есть дальнейшее развитие Архетипа. Официально подтверждено. Насчёт расы и направления территории сложно сказать однозначно. Лишь одно ясно - при улучшении они дают силу. Большого на данный момент и не надо.

За здоровье отвечает живучесть, за ману - мудрость, а за энергию - выносливость. Можно ли убить существо, если у него полное здоровье? Имею в виду, мне обязательно снижать его медленно до 0 или возможно мгновенное убийство. Игнорирующие статистику и отправившее цель в мир иной.

Характеристики. На этот раз не буду проводить дискуссию со своей шизой, потому что моё мнение может кардинально отличаться от правды. Всё проверится на практике. Не будем терять драгоценного времени.

Перевёл внимание на небо и понял, что солнце ещё не в зените. А потом наконец-то мысленно призывал своих юнитов.

От камней поднялся дымок, который медленно формировал очертания гуманоидных существ. Они имели такую же одежду, что и на мне. Лица обычные, человеческие и при этом разные. Но описывать не вижу смысла, так как маловероятно, что они останутся со мной надолго. Расходный материал, не более.

Что примечательно, особи женского пола среди зомби не было.

Ещё раз стоит упомянуть, что на Земле учился на врача. Поэтому вид трупа не колышет ни одну фибру моей души.

Да и сам по себе нормально отношусь к этому. Не падаю при виде крови в обморок и тому подобное. В большинстве своём это зависит от личности человека. Ну и условиях, в которых он рос...

Кожа бледного цвета. Когтей и клыков в несколько сантиметров, как втайне рассчитывал, не имеют.

На самом деле здесь нечему удивляться. Их же не покусали, в конце концов. И они не находились в земле, маринуясь там пару лет. Так, чтобы гнилые куски плоти свисали и вываливались кишки. Какого-либо специфического запаха не почувствовал.

В общем, их можно назвать призванными существами. Хотя, по сути, так и есть. Система чётко описала это.

Далее проверил возможности их тела и реакцию на мысленные команды.

Сравнивая свой показатель силы в 5 очков и их на бедных камнях, приблизительно оценил на 10 пунктов. Как бы не было банально, но сложные команды выполнять они явно неспособны в силу повреждения нервной системы или других проделок Системы. Имею в виду действий, требующих сосредоточенного внимания на многих функциях организма и тому подобное. Например, они не смогут играть на пианино. Хотя это приказ с заложенным "простым" смыслом.

[Зомби - 0 уровень]

Всё, на что могу рассчитывать. Разглядывая их пару минут.

Ну и, пожалуй, пришло время для самого интересного. И, собственно, ради чего выбрал целителя.

[Исцеление (обычный)] - При прикосновении к поверхности преобразует ману пользователя в жизненную силу для пополнения здоровья цели. Эффект зависит от мудрости.

Для начала решил попробовать на камне. Не спрашивайте, как использую навык. Интуитивные знания и всё такое.

Положив ладонь на шероховатую поверхность и активировав навык, почувствовал доселе невиданное чувство в области живота. Даньтянь?

Мана ощущалась как нечто освежающее, холодное в летнюю погоду под палящим солнцем. Она быстро передвигалась по телу(меридианам?) в сторону руки, коснувшейся камень.

Дойдя до пальцев, преобразуясь в новую энергию. Стало теплее. Довольно необычное чувство, когда мана и жизненная сила смешиваются друг с другом. Но не назвал бы это неприятным. Очень похоже на закаливание тела холодной водой. Когда ты разгорячённый, становится очень хорошо. Тепло и холод нейтрализуют друг друга.

В итоге ничего не происходило, помимо того, что мана медленно уменьшалась. Визуальных эффектов тоже нет. Как и подозревал в самом начале. Камень не имеет жизненной силы, поэтому навык не может воздействовать на него. То есть он действует, но вложенная энергия рассеивается в окружающий мир.

Попробовал его на зомби, но всё безрезультатно. Присев на всю ту же скалу в позе лотоса, очистив свой разум от негативных мыслей и крепко задумался.

С камнем ситуация понятная и очевидная. Но почему он не работает на зомби? Они же вполне себе живые... ходят, бродят, команды выполняют.

Неужели они чисто магические существа? Тогда это объясняет нашу незримую связь. Кроме

как магической, её никак не назовёшь.

Единственно, в чём я вижу выход - это практика над маной. Раз навык может преобразовывать её в другую энергию, то и другие манипуляции должны быть возможны.

Очень часто задавался себе вопросом при прочтении книг о магии и элементах системы. Как и откуда берутся навыки. Они же не могут просто создаваться из ничего. Система - это всего лишь инструмент для корректного отображения результатов и достижений пользователя. Она может помочь в самый последний момент для создания и визуализации так называемых навыков.

Исходя из этой логики, нужно создать что-то из ничего и получить навык. Надеюсь, не ошибся в своих суждениях.

Чтобы хоть с чего-то начать. Решил провести один эксперимент.

Скомандовал одному из болванчиков порезать руку заострённым камнем, что он с честью выполнил. Из получившегося надреза ветвится едва заметная дымка. И если не тупой, то могу связать части пазла в единую картину.

Назову её "Тёмная мана". Она медленно выходила из тела зомби и спустя примерно пяти минут всё закончилось. Рана затянулась, а кожа стала такой же бледной, без единого шрама и тому подобное. Крови при этом не было совсем.

Вы же помните тот момент, когда назвал их расходным материалом? Так вот, не осуждайте меня за побитого зомби, валяющегося перед моими ногами...

Я добрый человек. Правда.

Пять тел столпились над пострадавшим. И никто не собирался оказывать первую помощь.

Болванчики не выражали эмоций.

Подражая им. Напялил на лицо покер фейс.

Это результат того, что попросил своих помощников нанести удары кулаками, изучая вибрационное и дробящее физическое воздействие на ману и тело в целом. Потребовалось более пяти минут на выздоровление зомби.

Не было замечено ни одной струйки вытекающей маны. Значит ли это меньшие траты по сравнению с открытыми ранами? Хотя не сомневаюсь, что часть ушла на внутреннее восстановление.

Это не означает, что зомби в тот момент не мог двигаться, выполнять команды и всё такое. Просто он был вялым и дёрганым.

Найдя ещё один относительно чистый заострённый камень. Медленно, но с решительностью, не присущей мне, порезал свою руку.

Тёплый поток, протекающий во всём теле, мобилизовался в единственное место ранения.

Как солдаты, спешащие закрыть брешь в авангарде. Рана стала заживать с заметной взгляду скорости. Спустя пять минут всё закончилось.

Здоровье: 57/60

Ещё один надрез и использование "Исцеление".

Здоровье: 60/60

Мана: 94/100

На данном этапе развития мана восстанавливается довольно быстро. Не знаю, какой показатель отвечает за этот параметр. Возможно, сила воли.

Одна единица маны в минуту. По внутренним ощущениям примерно так.

Стоит обратить внимание на воздействие навыка. Это было похоже на всё тот же тёплый поток.

Как будто к солдатам, закрывающим брешь в обороне, прискакал генерал на коне вместе с подкреплением.

На самом деле, если так подумать, то только что был создан ментальный маяк. Прикреплённый к такому понятию, как "жизненная сила" или, проще говоря, здоровье. Думаю, в будущем мне это поможет.

Имею в виду солдат, которые являются очками здоровья. Один солдат - это одно очко. Это всего лишь моя внутренняя визуализация происходящих событий, не более.

Вернёмся к побитому зомби. В итоге он остался всё таким же вялым, как во время заживления. И считаю, что ситуация не изменится спустя время. Просто потому, что ему негде взять ману, которая приравнивается к очкам здоровья у таких существ, как он.

Не знаю, есть ли эта проблема у всех юнитов или связано с тем, что они являются

призванными существами, а может и нежитью, которая славится своим количеством, а не качеством. Поэтому ей и не нужна пассивная регенерация "здоровья".

В общем, много чего узнал, но при этом и нет особой полезной информации. Что поможет мне в создании навыка, основанным на чистой передаче маны без преобразования.

Спустя время.

Солнце в зените.

Среди долины, наполненной всевозможной жизнью, на одной из редких скал расположился юноша. Уже почти мужчина.

По сосредоточенному лицу сбегает капли пота. Но их тут же ловят существа, стоящие рядом и держащие в своих руках льняную одежду.

В каком-то месте. Эта картина выглядит сюрреалистично.

— Капли дождя, падая, начинают свой путь. Жизнь, плавно перетекающая в смерть. Для нас падение капли - это мгновение, но для неё это всё.

— Упав на землю, они умирают. Но это не конец, а начало новой истории. Одной из множеств. Превращаясь в лужу - домом для других существ, поддерживая их жизнь. Сливаясь с ними. Становясь ими.

— Цикл Жизни и Смерти. Где Смерть - начало для Жизни, — Цуки открыл глаза, наполненные безмятежностью. Вздохнув, продолжил.

— Так и мана. Она, как капли дождя, живёт, умирая. Начиная свой путь с дантяня, перетекая по меридианам к месту своего назначения, где в конечном итоге умирает, образуя новую жизнь. Но уже чуточку другую, с новыми свойствами и признаками.

Положив ладонь на повреждённого зомби и активировав "Исцеление" мысленным усилием отправив ману. Благодаря новому пониманию она менялась и преображалась, неся в себе заложенное намерение.

Волю.

Уже другая, но всё ещё моя. Мана перетекала в зомби и принималась им с отчаянием.

Человека, долго пробывшего в пустыне без капли воды.

Вскоре почувствовал наполненность. Исходящие от миньона, и прервал поток маны.

[Поздравляем! Вы создали навык]

[Манипуляция маной (необычный)] - Одно дело, когда вы неосознанно перемещаете ману в своём теле и вне его. Но совсем другое, когда мана приобретает ваше намерение и волю. Готовая измениться по мысленному желанию. Эффект зависит от мудрости и восприятию.

Похоже, я перестарался, — на губах Цуки играла лёгкая улыбка.

<http://tl.rulate.ru/book/84506/2719913>