[Внимание! Архетип: Целитель достиг 1-го уровня]

[Внимание! Архетип: Целитель достиг 2-го уровня]

[Внимание! Раса: Человек достигла 1-го уровня]

Это поощрение системы за создание навыка. Определённо.

Стоит заметить, что за повышение уровня все показатели восстановились на максимум.

Открыв статус, быстро закинул СБ(свободные очки). Мой выбор пал на силу воли, как самый перспективный стат на данный момент. По причине того, что у меня нет мощных навыков, требующих колоссального количество маны. Поэтому мудрость оставим на недалёкое будущее.

Зомби компенсируют физическое развитие. Если выдохнусь, они смогут нести меня на своих спинах. Что насчёт ловкости? Против по-настоящему быстрых противников без должных навыков боя... Не продержусь и пары секунд. Как и невозможен побег по той же причине.

Мне не нужно танковать. Поэтому усиливать живучесть и стойкость не имеет особого смысла. Хотя стоит признать, что они полезны для всех архетипов.

Интеллект предполагаемо влияет на скорость реакции и ускорение мыслительного процесса. Восприятие отвечает за органы чувств. Оба параметра в большинстве своём ориентированы на активный бой. Но я не маг или ближник, поэтому пропускаем.

Встретить врагов, специализирующихся на ментальных атаках на этом этапе "игры"... Надо быть по-настоящему несчастным человеком.

Сила воли: 6 — 12

Два очка за поднятия двух уровней у целителя и одно от расы. И вложенные СБ в количестве трёх штук.

Чем больше силы воли, тем дольше смогу исцелять зомби. Они мой хлеб и кров.

В следующий раз вложу несколько очков в стойкость для проверки одной из теорий. А заключается она в том, что стойкость имеет непосредственное влияние на качественное улучшение жизненной силы. Это похоже на то, когда солдаты стали культиваторами стадии "Совершенствование Ци". И улучшили все свои показатели, став крепче, сильнее и ловчее.

Хотя для меня это бесполезно. В конце концов, не собираюсь становиться воином.

Ну что, отдохнули и хватит. Пора в путь, навстречу приключениям!

Поднявшись и вытянувшись, как следует поскрипывая суставами. Направился к самому краю скалы и начал осматриваться. Выбирая свою дальнейшую цель.

Ещё во время падения с неба. Определил, в какой стороне, что, где находится. Скала наклонена в сторону массивного леса, находившегося в долине. Он расположился на северо-западе. Начиная свой путь от реки, которая протекает недалеко от моря и идя вдоль гор, практически соприкасаясь с бесконечным лесом на юге. На востоке в большинстве своём преобладает каменистая поверхность и можно заметить редкие деревья, но маленьких размеров.

Между массивным лесом на западе и скалами на востоке. Простираются холмистые равнины.

Мой выбор пал на лес по ряду причин. Во-первых, зомби хоть и сильны, но они не на уровне сверхлюдей. В открытом бою против заведомо более развитых физически животных... Они мало что смогут сделать. Во-вторых, в лесу полно укрытий и собственно возможностей для засад и кайтинга(используя дальние атаки и убегая всякий раз, когда враг приближается). И последнее по порядку, но не по значению - поиск природных сокровищ.

Это же классика. Могущественный зверь, охраняющий свою территорию от существ, нацеленных на его сокровище. Будь то дерево, несущее божественные плоды, или духовная трава.

Как убивать таких крутых парней? Это уже проблемы будущего меня. Ничего личного, просто бизнес. Передаю привет "я" который по уши в дер... вспоминая прошлое.

В этот момент раздался крик человека. Убедившись, что он исходит не от выбранного мной направления. Перестал обращать внимание. При этом подумав: «как же хорошо, что нет чата или форума, где люди будут спамить весь день. О том, какие они несчастные и всё такое» — блаженство...

***

Солнце в самом расцвете сил.

По холмистой местности не спеша шли люди.

Один из них старательно двигал ногами в странном танце. Обходя каждую веточку и ступая только на мягкую травку. А если и нет такой возможности, то на крупные камни, валяющиеся то тут, то там.

Прошёл уже час(не спрашивайте, как считаю) с момента нашего выхода в свет. Всё было

спокойно на протяжение пути. Не считая редко доносящихся криков и рёвов животных. Даже слегка удивлён, почему не повстречал никого за это время.

Нет. Иногда замечал мелких животных, таких как лемминги, суслики и тому подобное. Но не стал их трогать, потому что они всегда были в большем количестве, чем моя небольшая группа. Они маленькие и "скользкие"... Нежелательный противник для неловких зомби.

Хомяки не проявляли агрессию. Но их лица так и выражали: «подойди и попробуй, моя маленькая сучка!».

Эти парни вообще не должны находиться в этой части планеты. Климат и всё такое. Спишем странности на эволюцию животного мира и проделки Системы.

[Лемминг - 3 уровень]

[Лемминг - 3 уровень]

[Лемминг - 2 уровень]

И так далее. Точного количества не насчитал. Но явно больше десяти особей.

Спустя время.

Наконец-то добрался до опушки леса. И первое существо, встреченное мною, внушало уважение.

[Пожиратель плоти - 13 уровень]

Медведь. Исполинских масштабов.

Можно по достоинству оценить размер в четыре метра. Потому что он, встав на задние лапы, тёрся об бедное дерево.

Прячась за холмом в невысокой траве. Придумывал план по его устранению. У меня не было ни одной мысли о том, чтобы обойти его.

Вы же помните, о чём размышлял в белой комнате? Верно. Путь изучения ядов. А тут у нас появился отличный экземпляр для теста нового навыка.

Для начала, что такое яд? Если максимально упростить, то это какое-либо негативное воздействие на что-либо. В большинстве своём на плоть. Оно оказывает влияние для каждого

по-своему. Это мы и называем яд. Если, конечно, не вдаваться в химию и тому подобное.

Какой-то гриб будет смертельно ядовит для человека. А животное съест его за милую душу. Разнообразное воздействие на разные организмы.

Для разбора возьмём мой навык "Манипуляция маной". Можно задать и придать мане такие свойства, что для конкретного медведя она будет губительна. Но, к сожалению, мне ещё не хватает опыта во всём этом.

Тут мне на помощь приходит концепция жизненной силы. Солдаты - это живые организмы, которые с радостью принимают воздействие от "Исцеление". С медведем такая же ситуация. Это живой организм. Но мне не надо его исцелять, а совсем наоборот.

Путешествуя в сторону леса, уже думал об этом и даже пытался придать мане свойства, противоположные жизни: упадок, разложение и смерть. И даже начало что-то получаться! Всё же знания современного человека очень помогают в формировании правильного намерения. В свойствах маны.

Но из-за того, что должен был всё время оглядываться по сторонам и смотреть под ноги. Ещё не до конца освоился с новым намерением. Тут нужен покой и концентрация. Что, в общем-то, и сделал.

Сев в позу лотоса и как обычно, очистив сознания. Приступил к созданию навыка или улучшению старого.

Спустя время.

— Умирая, капли дождя создают лужу. Условия для новой жизни. Но не для всех эта жизнь - рай. Для других это погибель...

— Как червь, названный в честь дождя, живёт, умирая. Для природы дождь - это жизнь, заключённая во влагу. Для червя же - мучительный конец, знаменуемый отсутствием кислорода.

— Цикл жизни и смерти. Где жизнь - начало для смерти.

***

— Как слышно? Приём?

— Р-р-р...

— Отличная связь! Первый пошёл!

Гуманоидное существо сорвалось с места, но, спотыкнувшись, полетело вниз с холма. Пожиратель плоти уже давно закончил чесать спину и начал бродить по краю леса.

Услышав посторонние звуки, он оглянулся и принюхался. Всё это время потоки ветра плыли в сторону холма, где мы прятались. Поэтому он не мог чувствовать на таком расстоянии специфический запах зомби. И сладострастие человеческой плоти. Вкусивший не так давно.

— Гра-а-а! — зарычав, медведь с тяжёлым дыханием начал набирать скорость. Тёплый пар выходил из пасти, наполненный зловонием и остатками плоти. Глаза бусинки чернее самой бездны, смотрели на свою новую жертву.

Зомби, встав, пошатываясь и прихрамывая на одну ногу, изобразил испуг. При этом лицевые мышцы оставались неизменны. Развернувшись, он начал в спешке взбираться на холм.

Угол наклона составляет сорок пять градусов. Не слишком много для человека, за которым бежит машина для убийств… Весом в одну тонну.

Немёртвый преодолел более половины пути из двенадцати метров. К тому моменту подоспел медведь и начал взбираться вслед за мешком с плотью.

Взобравшись, зомби с презрением посмотрел на него. И стал ждать следующего приказа хозяина.

Глаза хищника выражали убийственное намерение. И не сдерживаемый ничем, он быстро оказался у края холма. Готовый сеять смерть и разрушенье.

Трое притаившихся зомби, ждущего своего часа, начали выполнять свою часть плана. Поднявшись и взяв в руки ранее заготовленные большие камни. Они кинули их в лицо медведя и пока тот был ограничен в обзоре и самими камнями в целом. Один из зомби прыгнул, целясь в мохнатую тушу. За первым последовали остальные.

Этого хватило сполна, чтобы облепленный медведь покатился вместе с болванчиками прямиком вниз.

Стоит уточнить, что холм покрыт камнями разных размеров. Поэтому даже для Пожирателя плоти эта поездка не прошла даром.

На поляне валялись зомби в тщетной попытке встать. Но очухавшийся медведь не дал им такого шанса.

Взмахнув лапой, взбешённый хищник снёс голову первому зомби. Осмотревшись, он так же шатаясь, побрёл к следующей цели.

Но в игру вступили новые действующие лица.

Цуки и пятый по счёту зомби выжидали момент, который настал. Цель всего раннего действа: вымотать и по возможности покалечить зверя. Снизив его жизненную силу.

В тот момент, когда придумал план. Мне пришлось обойти холм с боку и притаиться в высокой траве. Взяв немёртвого для дополнительной помощи.

Всё прошло как нельзя лучше. Ну... кроме спотыкания миньона об камень.

Теперь, когда разум Пожирателя плоти покрыт пеленой ненависти и жажды крови... Можно начать главное представление.

Мы выскочили и побежали на максимальной скорости к медведю. Когда он что-то заподозрил, зомби уже приземлился на четвереньки. Разбежавшись и используя спину миньона, как трамплин. Прыгнул и повис на холке медведя.

Закрепившись. Вонзил пальцы правой руки в глаз монстру и активировал навык.

Хищник, взревев, развернулся и тут же подавился воздухом. Когда уже вставший зомби сунул руку в пасть и достал до глотки.

Пользуясь замешательством монстра. Подоспели выжившие миньоны и облепили его руки и ноги.

Выигранного времени мне хватило сполна.

Стоит сказать, что так и не смог придать мане свойства энергии смерти. Мне элементарно не хватает концепции упадка и разложения.

Но кое-что всё же получилось.

Вонзив пальцы в глазное отверстие и активировав навык "Исцеление" вместе с "Манипуляция маны". Используя в основном бонус от мудрости и лёгкости манипуляции от помощи Системы. Отправил нить маны к цели. Уже у кончиков пальцев она преобразилась в жизненную силу. Но не ту, которую использует навык. А с намерением и свойством "слишком много лекарства превращается в яд".

Удар в глаз медведя был целенаправлен. Внутреннее воздействие лучше внешнего.

Как вода, заполняющая щели в земле и не давая доступ к кислороду дождевому червю. Так и здесь. Мана впитывалась в плоть и принималась с благодарностью. Пытаясь исцелить рану. Не осознавая, что она впустила к себе паразита. Плоть стала меняться и искажаться. Образовались опухоли. Забивались сосуды. Само понятие жизни извращалось.

Большое количество жизненной силы превратилось в яд с оттенком хаоса. Не без помощи посланного намерения.

Долго медведь не продержался. Спустя пару секунд голова превратилась в пульсирующий и кровоточащий комок плоти. В котором проскальзывала шерсть и уцелевшее глазное яблоко.

Мозг Пожирателя плоти постигла та же участь.

Убрав руку, заметил, что яд жизни перестал распространяться и искажать материю, кроме костей. И вскоре узнал причину.

Меня скрутило не по-детски. В области живота ощущалась пустота, всасывающая мои кишки в своё лоно.

Усилием воли. Открыл статус и посмотрел на показатель маны.

Мана: 0/150

Ясно. Тогда у меня нет претензий.

Закусив губу и стараясь не закричать. Хоть мы и нашумели с Пожирателем плоти, это не означает, что можно расслабиться.

Вскоре раздался системный звук.

Быстро перевёл внимание на полученные плюшки. Стараясь забыться от боли.

[Поздравляем! Вы улучшили навык]

[Манипуляция маной (необычный)] - Одно дело, когда вы 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 восприятии.

[Концепция маны (редкий)] - Твой путь познания маны - это цикл жизни и смерти. Ты не

можешь насытиться простым намерением и волей, направленной в ману. Ты желаешь большего. И ты получаешь это, когда понимаешь окружающий тебя мир. Сливаешься с ним. Становишься им. Эффект зависит от мудрости, восприятия и интеллекта.

[Поздравляем! Вы создали путь развития]

[Поздравляем! Вы получили новый титул]

[Стоящий у истока] - Многие существа Вселенной довольствуются своей судьбой. Но это не про тебя. Создав свой путь развития, ты подтвердил, что готов бороться за место под солнцем. В этом новом мире, где сильные становятся сильнее. Эффект титула: +5% ко всем характеристикам.

Медведь перестал дёргаться и окончательно затих.

Вы убили [Пожиратель плоти - 13 уровень] - Бонусный опыт, полученный за убийство врага выше вашего уровня.

[Внимание! Архетип: Целитель достиг 3-го уровня]

...

[Внимание! Архетип: Целитель достиг 8-го уровня]

[Внимание! Раса: Человек достигла 4-го уровня]

[Внимание! Получен новый навык Архетипа]

[Малое благословение духа (обычный)] - Вы обращаетесь к силам природы, прося помощи у малых духов. В обмен на ману они усилят возможности цели. Эффект зависит от мудрости.

http://tl.rulate.ru/book/84506/2721552