

Говоря о трате на создание марионетки.

Ещё не получив расовый уровень и восстановление оболочек души до пика. Чувствовал, что оставалось около половины маны.

Создавая новую теорию, предполагаю, что у таких существ, как элементали, нет здоровья. То есть жизненная сила заменяется структурой маны.

О духовной оболочки не могу ничего сказать. У них есть тело, а значит и физические показатели. Но нельзя увидеть статус этих парней. Может в будущем это и станет доступно, потому что есть такой аспект развития, как территория и призыв юнитов, а может и создания. Отличия между этими двумя понятиями существенны.

Знания о возможностях призванных юнитов, безусловно, важны. Для дальнейшего построения стратегии и тому подобное.

Вернёмся к теме магических существ. Подкатегория: элементали.

Потратилось в общей сложности половина запаса маны. Но причиной этому служит маленькая война за территорию. А битвы всегда сопровождаются потерями. Это неизбежно.

В тот момент мана воплощала войска. Поэтому нет ничего удивительного, что некоторая часть испарилась во время захвата тела.

Имея эти данные, делаем вывод о не таком и большом показателе здоровья у элементалей.

Мана: 490/490

В районе 250 очков. А может быть, и меньше.

Но это сполна компенсируется физической защитой. А если взять зомби за пример, то у них до смешного высокая выживаемость. Вспоминая момент с медведем, когда он оторвал голову миньону. А тому всё равно.

В итоге: сопротивляемость цели новому навыку зависит от максимального и текущего запаса маны. У обеих сторон. Это основа.

Далее идёт ментальная защита. Аналог стойкости, по моему скромному мнению. Думается мне о её непосредственном влиянии на качество маны.

Новые уровни начислили СБ. Поэтому проверить данный вопрос не проблема.

Из-за количественного улучшения всей статистики в целом. Заметить точечное влияние на ментальную защиту очень сложно.

Ну и перейдём к самому вкусному.

Эволюция Архетипа.

[Внимание! Выберите один класс]

1. [Знахарь] - Основное продвижение. Вы не стояли на месте и познавали премудрости исцеления. Отдавая предпочтение заживлению ран, чем благословиению. Так развиваетесь и дальше в этом направлении. Бонус за уровень: +2 к мудрости, +2 к силе воли, +1 к интеллекту, +1 к живучести, +2 свободных очков.

2. [Шаман] - Основное продвижение. Вы не стояли на месте и познавали премудрости благословения. Отдавая предпочтение усилению себя и союзников, чем исцелению. Так развивайтесь и дальше в этом направлении. Бонус за уровень: +2 к мудрости, +1 к силе воли, +1 к интеллекту, +1 к восприятию, +1 к живучести, +2 свободных очков.

3. [Даос] - Твоя страсть познавать окружающий тебя мир страшнее любого оружия. Куда бы ты не пошёл, твоё слово - Закон. Несущее волю Небес и Земли. Постигая всё больше концепций, ты сформируешь Великое Дао. Бонус за уровень: +3 к интеллекту, +2 к мудрости, +2 к восприятию, +3 свободных очков.

4. [Некромант] - Один шаг отделяет жизнь от смерти. Ты убедился на собственном опыте, что любые средства для достижения лучших результатов будут хороши. Начиная от экзекуции над живыми и заканчивая подчинением воли существ. Бонус за уровень: +3 к мудрости, +2 к интеллекту, +2 к силе воли, +3 свободных очков.

5. [Титул "Стоящий у истока", позволяет создать собственный класс]

Придерживаясь традиции. Как обычно, начну по порядку.

Информации чрезвычайно мало. И почему не чувствую себя удивлённым?

Когда уже Система соизволит обновить версию?

Мне становится грустно...

Только названия говорят о предположительном роде занятий.

И то, если взять меня в пример, можно честно сказать, что я не целитель.

Вот вообще нет!

Первые два класса - обычная эволюция архетипа.

Люди, не проявившие себя, определённо получают эти варианты на выбор.

Другие вытекают из действий. На пути к 10 уровню, создались два навыка. "Концепция маны" и "Марионеточное подавление".

Поэтому вполне логично, что появился Даос и Некромант.

Говоря о первом...

Есть два типа людей:

1. Выбравшие для изучения одну концепцию. Чем глубже разумный вникает в суть, тем сильнее влияние на окружающий мир. В каком-то смысле они становятся апостолами высших сил в смертном мире.

Когда достигается крайняя степень познания. Не важно, насколько человек слаб в развитии тела, разума и души.

Осознав те грани. Убить бессмертного одним взмахом руки, не представляется проблемой.

Но есть парадоксальность. Если человек слаб, то после воздействия на тело сложных концепций, от глупца не останется и пепла.

Для людей, лишённых всего в жизни. Включая семью, любовь и тому подобное. Это отличный вариант самоубийственной мести.

2. Изучение нескольких концепций, влияющих друг на друга и дополняющих. Дерево, подпитывающее огонь энергией. Ветер, заимствующий силу земли для более разрушительного воздействия. Ничего сложного в этом нет.

Сбалансированный вариант, это изучение двух концепций. Больше не стоит, если вы не гениальный культиватор.

В прочитанных книгах. Чаще всего в пример приводят Дао Меча. Единственный путь постижения, для последователей этого направления. Это Дао не служит тому, чтобы в

конечной точки развития разрезать пространство и время. Да. Это определённо возможно, но есть Дао лучше в одном из направлений. Дао Меча, это нечто общее и универсальное.

Именно набор различных концепций генерирует Дао. И даже если путь общий, у мириадом разумных. Отличия всегда найдутся...

Говоря об очках характеристик в каждом из классе, то это 8 суммированных у первых двух и 10 у последних.

Что наводит на мысль, о редкости классов.

— Хах... — тяжело выдохнув. — Я не усну, если не выберу последний вариант, — Цуки невесело усмехнулся и подтвердил выбор.

В следующий момент в разум пришло послание. Сразу вспомнилась белая комната.

Система сгенерирует класс на основе всех прошлых достижений. Они сольются друг с другом и образуют нечто новое. Уникальное. Присущие только мне.

Всё это будет отражено в неких хрониках. Они объединятся с душой и станут её частью.

[Выберите название класса]

Система. А ты мысли не читаешь, случайно? Припоминаю момент, когда думал о "Может, Система меня услышит и сделает мне подарок". Или стал слишком параноидальным?

Ну, даже если и так, то ты знаешь мою цель.

— Ядомансер! — это слово прозвучало на тихой поляне. И весь мир, застывший. Спустя секунду очнулся.

[Происходит генерация класса]

[Ядомансер] - Твои достижения - это причина, а не следствие. На протяжении развития ты пытаешься создать лучший магический яд. Способный поглотить живое и мёртвое. Искжая Законы Природы волей, ты добился немалых успехов в своих изысканиях. Куда приведёт тебя эта дорога? Никто не знает. Бонус за уровень: +3 к мудрости, +3 к интеллекту, +3 к силе воли, +3 свободных очков.

[Внимание! Выбрав этот вариант, вы лишаетесь возможности получения нового навыка каждый 5-й уровней]

[Поздравляем! Получен титул]

[Изначальный] - Ты стал тем, кто проложил дорогу для потомков. Будущим существам Системы будет предложен путь твоего развития. Кем они станут? Верными адептами, поклоняющиеся своему богу или еретиками, искажившие учение. Время покажет. Бонус за титул: +10% ко всем характеристикам.

Хм... Тогда этот титул будет у многих. Не считаю, что совершил особенное и заслуживающее столько внимания. Над этим нужно подумать, но потом.

Насчёт навыков. Не велика потеря. Они - это отражение достижений пользователя. Система просто их фиксирует и упрощает процесс. Усиливая возможностями тела. То есть, она задействует все ресурсы для лучшего воспроизведения навыка.

У меня уже начинает рябить в глаза. Не буду открывать статус. На сегодня хватит...

Мысленно закинул одно СБ в ментальную защиту и подтвердил теорию о воздействии её на качество маны. Оставшиеся СБ ушли в том же направлении.

Долго же гадал, за что она отвечает. Теперь на один вопрос меньше.

Вернёмся к нашим баранам. Вызвав показатель маны, увидел не изменившиеся цифры.

Мана: 490/490

А это означает лишь одно.

Плотоядный взгляд Ядомансера упал на новую жертву.

Сладкий кролик обзавёлся за это время несколькими шишками.

Но, тем не менее, под воздействием жизненной силы. Они медленно, но исчезли.

Связана ли её регенеративная активность с потерей сознания? Интересно...

Но прежде чем заняться им, решил пополнить отряд в количестве ещё четверых элементарей.

Не потребовалось много времени для захвата тел.

Сев на землю, начал восстанавливать потраченную ману.

Стоит сказать, что с каждым последующим использованием "Марионеточное подавление". Мне всё искуснее удаётся воздействовать на цели. Закладывая новые намерения и концепции для ускорения процесса.

Наконец-то подойдя к мужчине, влил в него ману. Чтобы открыть новую веху развития - практика над разумным существом, имеющий при этом три структуры:

Физическая, эзотерическая и духовная.

Разные виды армий внутри тела пользователя. Готовые дать под руководством разума, отличный бой захватчику.

Это похоже на пришествие короля. С ещё большим подкреплением, чем у генерала. При этом грамотное руководство войск, направляет их силу в правильное русло.

Например, во время сражения получено множество травм, но среди них есть одна серьёзная. Которая нуждается в лечении прямо сейчас, а не равномерно с другими или даже позже из-за степени повреждения.

Таким образом, можно сознательно контролировать жизненную силу, дабы направить её на самое крупномасштабное место прорыва.

Хоть три структуры и взаимосвязаны друг с другом. Но они оказывают слабое воздействие, не более того.

Как физическое тело, которое подстраивается под мощную душу. В обычном состоянии тело не смогло бы выдержать такую ношу. Произойдёт большой "Бум!". И на этом всё...

Поэтому не стоит переживать о том, что меня встретят во всеоружии. Нет. Битва будет проходить только в магической оболочке.

Но при этом прекрасно осознавая, что она не будет лёгкой.

Даже в обычных условиях это не реально. Защита всегда проще нападения.

Взять те же истории с Земли. Когда сотня воинов сдерживают под крепостью врага, превосходящих их числом в несколько раз...

Влив ниточку маны с использованием "Марионеточного подавления". Появилась первая проблема.

И это качество фильтрации, входящей в тело маны. Которая была на совершенно другом уровне по сравнению с элементом.

Будто старый водяной фильтр заменили новым.

— Хах... — ещё один тяжёлый выдох за этот день. Цуки набрал побольше воздуха и начал короткую, но гневную тираду: — Каждое моё значимое действие будет сопровождаться дурацкой философией о Дао? Да?!

Хорошо! Будь по-твоему Система.

Не поймите меня неправильно. Моя любимая философия - это даосизм. Но я уже давно нашёл свой путь, поэтому это совершенно другое.

Цуки уселся в позу лотоса и очистил разум.

Стоит добавить, что очищение разума не такое уж и сложное занятие. Не говоря про позитивные и отрицательные мысли. А абсолютно полное очищение.

Даже когда посторонний человек попросит вас не думать ни о чём, вы в большинстве своём сделаете обратное.

Так как само по себе не думать ни о чём и есть мысль, заложенная попросившим вас человеком.

Манипуляция вами.

Мысль на то и мысль, чтобы смотреть на неё со стороны. Попробуйте представить, что они - это люди. Вы же не будите слушать человека, который скажет вам прыгнуть из окна?

Я животное. Я вижу самку. Дальше можно догадаться.

Вы третье лицо в своём разуме. Как автор в книге, который следит за историей своих персонажей и миром.

Тут тоже самое. Просто смойте посторонние мысли.

Сожгите их в адском пламени и тому подобное. Этот аспект зависит уже от человека и его воображения.

\*\*\*

Прошёл час, затем второй и так далее...

Наступает вечер. Небо потихоньку заполняется тёмными тучами, знаменуя дождь.

Ветер поднялся, шелестя кроны деревьев. А всё та же поляна осталась ничем не тронутая. Но где-то в другой части леса, копошатся люди, словно муравьи.

Тем временем вокруг неё на деревьях собрались множество птиц разных размеров. Есть даже такие виды, которые считают друг друга заклятыми врагами.

Атмосфера очень странная. С одной стороны мирная и безмятежная. С другой же - наполнена давлением Неба и дрожью Земли.

Кузнечик, что выпрыгнул из кустов на поляну. Застыл, а потом медленно повалился на землю.

Часть леса собралась в этом месте, чтобы воспользоваться разлитой в округе дармовой энергией...

Лицо Цуки, наполненное раздражением, дёрнулось. Спустя несколько часов он наконец-то открыл глаза.

При этом начав медленно и вдумчиво говорить:

— Вселенная - это порядок. Она подчиняется определённым законам...

— Хаос - это существа, населяющие её. Они неподвластны ничему на свете...

— Порядок и Хаос. Две крайности, несуществующие без противоположности.

— Как Инь и Ян. Как Жизнь и Смерть...

— Все они - это кисть, довершающая картину бытия.

— Когда полотно разделяется под гнѐтом противоположностей. Образуется нейтральность, уравнивающая всё.

— Она заточает всё сущие в свои границы. И название ей - Сансара, известная как Колесо Реинкарнации.

— Та, что подавляет и уравнивает крайности. Та, что очищает души от всего чистого и

нечистого. Ограничивая их в пространстве и вынося один единственный вердикт...

— Судьба

— И твоя Судьба повернулась против тебя. Человек, ступивший на эту поляну.

— Потому что я и есть твоя Сансара!

Цуки медленно встал, привыкая к телу после затекания, и посмотрел на застывших птиц.

Направившись к мужчине. Положил свою холодную руку на его глабеллу и влил ману.

Пространство рядом с ними исказилось, и на поляне остались только зомби вместе с элементами и всё ещё ошеломлёнными птицами. Не смевшие пошевелиться под взглядом концепции самой Судьбы.

Потому что она у всех одна и та же. Не важно, будь ты бессмертным императором небес или же простым смертным простолюдином.

Люди, думающие, что покорили свою судьбу. Глупцы!

Только истинные добродетели понимают, что от реальной судьбы не уйти.

И имя ей - Смерть. Та, что ждёт всех в своём лоне. Не делая различий между богатыми и бедными. Сильными и слабыми.

Отправляя души в Колесо Реинкарнации.

Так и Цуки визуализировал иллюзорный домен, в который они отправились. Не без помощи новоприобретённых концепций.

А тем временем в долине появилась первая община "игроков". И в этом нет ничего удивительного, ведь есть много способов влиять на разумных посредством навыков или обыкновенных психологических приёмов.

Всё это в конечном итоге приведёт к новым событиям, которые будут наполнены хаосом и смертью...