"Выжили только три БИО-вида? Остальные, наверно, померли вместе с этой старухой Кладдаш, ах, как жаль".

Ся Сю держал в руке красный кулон и почувствовал уведомление, исходящее от него через управляющую руну. Он передал 5 спиритов в кулон, вызвав все три БИО-вида.

Вскоре перед Ся Сю стояли три деформированных существа волчьего типа.

У них были острые зубы, и из пасти постоянно капала зеленая жидкость. Но самым пугающим в них были восемь монокулярных глаз на голове.

"Как раз достаточно, чтобы компенсировать тяжелые времена первоначального отсутствия у меня записей".

Ся Сю вызвал Родословную Жажды Плоты, а затем изобразил на ней массив Обратного Призыва. Благодаря массиву обратного призыва в родословной содержались все три БИО-вида. Обратный призыв стоил ему в общей сложности 15 спиритов.

Массив обратного призыва — это базовый массив, обычно используемый исследователями первой ступени. Он может приютить некоторые трансцендентные творения в зоне обслуживания родословной. И каждый раз, когда волшебник приютит или призовет их, он должен будет заплатить соответствующие частицы EVE.

Массивы — это одно из самых важных знаний, помимо трансцендентных записей, и Ся Сю очень любит массивы.

С точки зрения игры, эта вещь не занимала блок навыков. Если человек умел рисовать и у него были частицы EVE, его можно было использовать напрямую.

Ся Сю плавно нарисовал на родословной массив вызова, затем нажал кнопку Сохранить.

Закончив, Ся Сю удовлетворенно хлопнул в ладоши. После этого он проверил метку Йаен.

Слава Йаен!

Ся Сю продолжил проверку содержания записи о Преобразовании Плоты и Крови.

Преобразование Плоты и Крови было рабочим навыком Восстановления III. А Восстановление III, как одна из восьми основных профессий Жажды Плоты, имела в общей сложности три направления: Воскрешение (Некромантия), Деформация и Опека.

Преобразование плоти и крови, относилось к начальному навыку в направлении Деформации. Возможно, потому что Ся Сю – это человеческая форма, полученная в результате ритуальной трансформации БИО-вида, поэтому Адальпус, являвшийся аналитическим центром Жажды Плоты, напрямую передал ему основную технологию Пути Деформации.

Ся Сю знал, как получить и объединить содержимое нескольких записей пути Деформации Родословной Жажды Плоты. Он также знал места, где можно получить шаблоны ДНК организмов, необходимые для деформации.

Однако теперь необходимо было разобраться в ситуации.

Поскольку после переселения он месяц никуда не спешил, то примерно знал и о некоторых небольших сокровищницах в особняке Кладдаш, и следующее время он посвятил обыску её тайников.

Час спустя.

В библиотеке Кладдаш на столе лежали десять пачек банкнот номиналом в 100. Это были [Центральные монеты]. На одну центральную монету можно было купить в супермаркете пакет нарезанного хлеба, а количество хлеба в одном пакете могло хватить на два дня питания взрослого мужчины.

В дополнение к центральным монетам здесь лежали пятнадцать темно-зеленых квадратных каменных блоков. Это был стандартный магический камень (10 кубических сантиметров).

Стандартный магический камень имел общее содержание частиц EVE, равное 100 спиритов.

Его можно было использовать для экономии частиц EVE при выполнении заклинаний, а также для пополнения частиц EVE волшебниками.

"100 000 центральных монет и 15 Магических Камней".

Ся Сю удовлетворенно улыбнулся, когда смотрел на эти очаровательные вещицы. Ему нравились такого рода очаровательные вещицы. Чем их больше тем лучше.

Пересчитав эти основные вещи, Ся Сю бросил взгляд на несколько конвертов, лежащих на столе. В большинстве конвертов лежали платежные ведомости, а в нескольких — какие-то несущественные мелочи.

И только один конверт привлек внимание Ся Сю.

Вандмэны — это группа гиперпространственных журналистов и архивариусов. Они стремятся исследовать мультивселенную и раскрывать ее секреты, распространяя и сохраняя знания.

Проще говоря, это была группа трансцендентных журналистов Терры.

Се Сю снова внимательно прочитал рассылку новостей, особенно третью и четвертую статьи. Причина, по которой его так волновали две последние статьи, заключалась в том, что третье и четвертое дополнения игры были связаны с этими двумя статьями.

Третье дополнение игры называлось "Открытие нового маршрута — Затерянная земля", а четвертое дополнение - "Битва Наций".

В этих двух дополнениях погибло много людей. Центральный Альянс, Дева и Аурелиан в этих двух дополнениях полностью сошли с ума. Большое количество применений магии привело к тому, что вся Терра была заражена эфирным излучением, что также заложило основу для пятого дополнения игры.

Однако все это было еще слишком далеко от Ся Сю. Благодаря календарю он знал, что сейчас 3 февраля 1589 года по календарю Терры, и до Войны за объединение оставалось еще одиннадцать лет. Максимум, что сейчас происходит, — это то, что Аурелиан и Дева занимаются расширением вооружений, и то, они только начинают это делать.

Ся Сю потер подбородок и задумался. По его первоначальному плану, он должен был стать искателем приключений, а затем, следуя своим воспоминаниям, искать способы, которые могли бы сделать его сильнее в Центральном альянсе. По его прогнозам, время путешествия должно было составить один год.

Причина, по которой это был один год, заключалась в том, что первое дополнение игры, "Ансамблевая интерпретация", произошло в 1590 году по календарю Терры. Он намеревался использовать этот год, чтобы перейти на 2-ю стадию, а также повысить свой уровень родословной на ступень выше. Таким образом, он сможет получить соответствующую прибыль в первом дополнении.

Здесь следует кратко упомянуть о трансцендентной истории Терры.

В 221-м году календаря Терры люди открыли Магические Камни.

С помощью Магических Камней они открыли трансцендентную землю: [Эфирный океан].

Однако жадных людей Терры не удовлетворило открытие магических искусств, для которых требовались посторонние объекты. Они хотели напрямую связаться с [Эфирным океаном] и непосредственно завладеть трансцендентной силой [Эфирного океана].

Таким образом, жители Терры разработали различные системы магических искусств. С помощью магических систем люди могли напрямую высвободить магию, не прибегая к помощи Магических Камней.

Терра вступила в золотое тысячелетие, в котором системы магических искусств постоянно развивались, а исследования [Эфирного океана] продолжались все глубже.

В 1020 году по календарю Терры волшебники были разделены на пять ступеней в соответствии с их могуществом, и систематическое разделение рангов было принято всеми волшебниками Терры.

Эти пять ступеней были следующими:

1-я стадия: [Исследователь]

2-я стадия: [Манифестор]

3-я стадия: [Доминант]

4-я стадия: [Руководитель]

5-я стадия: [Чудотворец].

Эти пять стадий характерны для любой родословной. Независимо от того, было ли это Царство Небесное с самой большой родословной, Жажда Плоты с гетероморфной родословной или малая родословная, в которой была только одна нормальность, все они использовали эти пять стадий для классификации своих волшебников.

Градация стадий родословной одинакова, а вот классификация каст различна.

Возьмем в качестве примера Царство Небесное и Жажду Плоты.

Царство Небесное — девять каст и три профессии, содержащие 26 работ.

Жажда Плоты — наоборот шесть каст и восемь профессий.

Касты представляют собой соответствующие разрешения, вычислительные ресурсы и поддержку аналитического центра, которую можно получить в данной родословной -----.

Для волшебника стадия представляет аппаратуру, а каста — программное обеспечение.

<http://tl.rulate.ru/book/95308/3227112>