

Как оказалось, я распознал процесс Познания! Ранг навыка за это не дали, а вот голова побаливать стала. Кстати, цвет Силы, которая состояла из красной энергии жизни, голубой маны и жёлтой выносливости, был полупрозрачным и радужным, а не коричневым, как можно было бы подумать.

Наконец, описание Сосуда стало доступно. Как только прочитал, сразу же принял этот осколок. Он добавил, ещё одну шкалу параметров, которую можно заполнить энергией, получился своеобразный накопитель. Уже на первом ранге объём Сосуда был больше тысячи, а с повышением уровня персонажа и рангов осколка, шкала будет только расти. Не знаю, что делали бы другие игроки, выбери они такой осколок без Передачи Маны, ведь сам он не наполнялся. Благо для меня это не проблема, даже штрафы при Передаче Маны не особо действовали, потому что большая часть маны, которая рассеивалась, просто восстанавливала резерв обратно.

Следующим на очереди для Познания выбрал осколок Химеролога. Пока шёл процесс распознавания, попытался влить в него ману, а потом энергию выносливости и жизни. С маной особой проблемы не было, а вот с жёлтыми и красными потоками энергий пришлось повозиться.

За мой эксперимент помимо описания Химеролога, получил новый ранг Управляющего Потоками и способность преобразовывать разные виды энергии друг в друга, на нынешнем ранге КПД у этой особенности было всего 38 процентов, 30 стартовых и 8 за ранки навыка. Также Передача Маны, наконец, преобразилась в Передачу Энергий, а Насыщение стало распространяться и на эффекты!

Осколок души не усиливал конкретное направление магии, как я думал, а улучшал качество преобразований, а профа Химеролога уменьшала шанс отторжения тканей и за самостоятельное изучение давала минимальную возможность получить бонусную способность для химеры. Принял как осколок, так и профу — надеюсь, они усилят эффект от Искусства.

Пока занимался расшифровкой описания Магии Крови, у Обелиска Возрождения появился полурослик. Причудливая внешность у этой расы: ростом не более полутора метров, но при этом, на ребёнка или подростка совсем не похож, особенно учитывая небольшую бороду и седину. Используя Идентификацию на игроке, а ни кто иной, кроме, игроков не мог появиться у Обелиска, узнал, что полурослика зовут Кроули. Одежда у него была такая же как и у меня, не считая, конечно, размера.

Не успел я поприветствовать игрока, как полурослик заговорил. — Ты чего вылупился и что здесь делаешь!? — нагло и с наездом начал разговор карлик.

Такая непосредственность и хамство ввели меня в ступор, и я ответил первое, что пришло в голову.— Сижу.

— Ну и сиди, нуб. — Ответил Кроули. Обведя поляну взглядом, полурослик достал кинжал и направился к моему кусту.

— Эй! Ты что собрался делать?

— Забыл тебя спросить нубяра. Даже не додумался залутать редкий цветок. Сиди дальше и не мешай профессионалу.

— Эй! Не трожь! Это мой пет! — Хотя, ещё не был до конца уверен, стоит ли брать куст в роли питомца или нет, но позволить «залутать», такому хаму точно не собирался, поэтому поднялся

и достал Посох Путешественника — получился своеобразный треугольник, между нами.

Карэн насторожился и сказал. — На нём не написано, что это твой пет!

— В Теллуре вообще ни хрена не написано, профессионал! — Фыркнул я

— Какого ты уровня и как умудрился приручить цветок?

— Пффф... Буду я ещё отчитываться перед всякими карликами...

— Сам ты карлик! Я полурослик! А у тебя фантазии ни на что интересней человека не хватило нуб. — продолжал дерзить игрок.

— Не хаами Кроули. — стал заводиться я.

— А то что? Думаешь, набил пару уровней, приручил цветочек и теперь можешь задирать нулёвку?!

— Я? Задирать? Ты ничего не попутал?!

Полурослик ещё раз окинул взглядом мою фигуру и задержав взгляд на посохе, мерзко ухмыльнулся, перехватив кинжал обратным хватом. — Я ничего не путаю. А ты убирайся с моей поляны, а то порешаю! Твои пару уровней особой роли не сыграют!

В чём-то карлик был прав, и мои уровни не дают особого преимущества, тем более, что я не вкладывал статьи в физические характеристики. Вот только он явно недооценил посох в моей руке, на первый взгляд — кинжал опасней, но это, если только он сможет по мне попасть. Ловкости у него должно быть больше чем у меня, но длинна рук и оружия намного важнее, при небольшой разнице в статах. Меня, конечно, тоже нельзя назвать профессионалом во владении посохом, да даже любителем, если честно тоже, но и он точно не мастер работы с кинжалом! Мои познания в бою на ножах, конечно, весьма поверхностные, всего десяток занятий в группе и баловство с друзьями, но и этого оказалось достаточно, чтобы определить, что поза у него, в первую очередь пафосная, как у главного героя прошлогоднего блокбастера,. Тем не менее Кроули удалось меня удивить! Напал он не на меня, а на моего потенциального пета, который был в трёх-четырёх метрах от меня! У полуросликов показатель силы не должен превышать 30 — 40 единиц, да и стартовый кинжал не должен выделяться хорошими статами, но урона у него точно хватит, чтобы за пять — десять ударов укокошить моего потенциального питомца. Лишаться уникального питомца из-за какого-то проходимца не хотелось, поэтому выкрикнул — Система, принять Кровавый Кацеус в роли питомца! — Стандартным ключом активации способностей в Теллуре выступает голосовая команда, надеюсь сработает.

Пока успел преодолеть несколько разделяющих нас метров и наотмашь ударить карлика по голове, он успел совершить три или четыре удара и отчекрыжил часть растения. После попадания фигура полурослика застыла, видимо, прошло оглушение. Схватив Кроули за шиворот, попытался его отбросить, но сил не хватило, получилось только опрокинуть на спину. Да уж, в реальности моих сил точно бы хватило отбросить такой вес на несколько метров. Едва успел упереть конец посоха в грудь игроку, как взгляд полурослика прояснился, и он, как ни в чем небывало, заорал на меня, видимо, болевой фильтр у него минимальный или вовсе отключён. — Урою сука! — Карлик попытался вскочить, но надавив на посох, получилось пресечь этот его порыв.

— Вообще придурок? Успокойся и проваливай!

Сцепив зубы, Кроули практически прошипел. — Хорошо. Отпусти.

Отойдя на шаг, стал внимательно следить за игроком, от такого можно ожидать повторной атаки. Он поднялся, сделал несколько шагов назад, не поворачиваясь спиной, но потом развернулся. Я сразу расслабился, за что и поплатился — злобный карлик этим воспользовался, метнув в меня кинжал! Вспышка боли — кинжал воткнулся в область аппендикса и меня скрючило от испытанных ощущений. Накатила такая злость, что, поддавшись ярости, выдернул кинжал и накинулся на карлика. Сбив его с ног, уселся на него и начал наносить удар за ударом в грудь врага, а ни кем иным, этот подонок быть не может. Кровь застилала глаза и это не фигура речи, после одного из ударов, меня окатило струёй крови ярко-алого цвета. Артериальная, мимоходом отметило сознание. Когда удалось взять себя в руки, Кроули уже был мёртв, о чём свидетельствовала развороченная грудь и остекленевший взгляд. В Теллуре игроки после смерти не исчезают, а остаются трупами, но вот снять экипировку или поглумиться над телом не выйдет, да и залёживаться он долго не будет — любые изменения в локациях восстанавливаются со временем, по лору — духи места поддерживают свои места обитания в порядке, восстанавливая их первоначальный вид.

Десяток секунд находился в шоковом состоянии, смотря на окровавленные руки, пока взгляд не задержался на правой изуродованной ладони и в сознание ворвалась боль от потревоженной травмы и ранения в живот. Боль немного прочистила мозги и напомнила, что я в игре. Отойдя от трупа игрока, погрузился в медитацию, боль значительно утихла. Теперь нужно разбираться с последствиями драки. Кровотечение было сильное и хп убывали прямо на глазах. Благодаря особенности Преобразование, конвертировал ману и часть выносливости в очки жизней, что дало дополнительное время, но не решило проблему с кровотечением и травмами. Прижав рану рукой, стал напитывать область ранения всеми типами энергий по очереди. Какой-то результат, дала только мана, а вот насыщение области раны энергией жизни почему то должного эффекта не оказало — основная часть энергии вытекала вместе с кровью, поэтому сосредоточился на напитке раны маной, даже выносливость в неё преобразовывал. В какой-то момент мана преобразилась и словно залатала рану. Открыв глаза, увидел на месте ранения и травмы ладони полупрозрачную плоть. Мышцы, вены, кожа — всё немного отличалось по цвету, и достаточно легко разобрать отдельные элементы.

Оказалось это полученная активная особенность профы Химеролога — Псевдоплоть. Ещё получил новый ранг Управляющего Потоками и особенность Уплотнение, которое позволяло концентрировать ману и другие энергии, делая их более плотными, возможно, следующим шагом будет конденсация, а после и кристаллизация энергий, но экспериментировать с новой особенностью навыка буду после того, как разберусь с псевдоплотью и её воздействию на аватару.

Псевдоплоть, если судить по описанию, являлась каркасом для наращивания или слияния разных тканей, в моём же случае, умение позволило залатать полученные ранения. Расход маны вариативный и зависит как от объёма, так и от качества тканей. Отличная способность, но, надеюсь, пользоваться мне ей придётся нечасто, по крайней мере, на себе. Перешёл в панель Искусства, псевдоплоть, весьма выделялась в энергетическом плане. Чтобы разобраться в действии способности на аватару, в первую очередь глянул статус травмы ладони, так как помнил проценты вариантов выздоровления, без действия умения.

Правая ладонь. Разрывы мягких тканей.

Псевдоплоть — скорость восстановления x10, шансы негативных последствий снижены.

Возможные варианты выздоровления:

Полная регенерация 98.5%

Шанс обезоруживания/Срыв каста 6% на 6 часов 1%

Шанс обезоруживания/Срыв каста 3% на 12 часов 0.5%

Десятикратное ускорение травмы! Ещё и шанс получить дебафф после исцеления снижен. Как говорил Эрик Картман — Щикарно!

Ситуация с ранением живота тоже аналогичная, только там, шанс полной регенерации равнялся 99,3 процентам, а после перемещения ОИ стал и вовсе стопроцентным. Скорость исцеления подскочила до такой степени, что ранение зажило меньше чем за три минуты, после чего начислили 11 ОИ! Обрадовавшись, что нашёл новый способ получить очки Искусства, переместил их в пострадавшую ладонь, вот только дождавшись исцеления, новых ОИ не получил. Как оказалось, их начислили не за излечение от травмы, а за новый ранг навыка и особенность Гетероморфизм, которая улучшила или просто обозначила возможность за счёт этих самых ОИ, быстрее и с меньшими побочными эффектами исцелять раны.

Закрыв пока панель Искусства, перешёл к разбору боя и бонусов от питомца. За победу начислили только десяток процентов уровня. А питомец добавил +5% сродства с кровью и ослабленную версию Иссущения, ну и умение его призывать/отзывать с откатом в час. Урон у Иссущения практически никакой, но половина от него восстанавливает параметры кастующего и даже даёт небольшой эффект сытости и утоления жажды. В итоге получается слабая хилка и неплохой способ восстановить выносливость, ещё в экстренных случаях можно сэкономить на еде и воде, если поблизости есть живые существа. Уже несколько идей появилось по применению этой способности. Жаль, она у меня применяется на цель, а не как у Колючки, именно такое имя дал пету, в виде метровой ауры.

Имя: Колючка

Питомец Вечного Олли

Ранг: Уникальный

Вид: Кровавый Кацеус

Раса: Растение

Уровень 1

Опыт: 27,82 /100%

Характеристики:

Сила: 35

Ловкость: 10

Телосложение: 30

Интеллект: 20

Дух: 10

Параметры:

Выносливость: 450

Жизнь: 300

Мана: 100

Броня: 10

Умения:

Поглощение Крови 5, Иссущение 1, Выстрел колючкой 1

Сопротивления: Кровь 60%; Жизнь 30%; Вода 10%

Уязвимость: Огонь 100%, Холод 40%

Хм... пришла мысль перетащить труп полурослика к питомцу, должен выйти неплохой прикорм, ведь игрок, то ещё говно. От такой прагматичной мысли даже опешил, но это ведь игра, да и Кроули уже менее чем через час возродиться, поэтому ничего страшного. Рубаха карлика была вся изорвана и пропиталась кровью, в районе груди можно было разобрать белизну рёбер, но больше всего почему-то зацепила окровавленная гримаса полурослика. Реалистичность зашкаливает, только сейчас вспомнил, что я сам весь в крови, как в своей так и противника. Произошёл спазм в желудке, но вот проблеваться не удалось, хоть на это, как и справление естественных нужд у разработчиков руки не дошли. Немного успокоившись, всё же оттащил труп под куст. Заодно заметил, что аура питомца на меня не действует, а вот вся трава в радиусе метра от питомца уже практически превратилась труху.

Пока Кроули не возродился, подобрал свой посох и трофейный кинжал, и засел за познание осколков души. Как я и думал, Магия Крови улучшает сродство, а за самостоятельное открытие и Силу Крови, как у профы донора. Брать или небрать? Разобравшись в описании Силы Крови, решил всё же принять осколок. Сила Крови увеличивает энергетическую насыщенность крови, для меня это выразалось в дополнительном модификаторе при преобразовании хп в другие виды энергий. Каждый ранг Магии Крови увеличивает Сродство на один, а Силу Крови на десять процентов, за самоучку накунули пять бонусных процентов к сродству с кровью. Еще одной приятной новостью стало, что система оценила моего пета и сразу повысила ранг осколка до второго и добавила Поглощение Крови, благодаря которому смогу получать опыт и быстрее восстанавливаться. Но как же без ложечки дёгтя, как оказалось, этот осколок души, не в почёте в нашем кластере, и у меня значительно просела репутация с некоторыми фракциями и расами.

Я надеюсь мне её пить не придётся? — подумал я. Ответ пришёл практически сразу, кровь с поверхности тела начала впитываться организмом и через десяток секунд, остатки осыпались с аватары серой пылью. Пятна крови на одежде тоже поблёкли и посерели. Наградой за это было всего пару процентов опыта, с другой стороны, и крови поглощено нетак, чтобы и много.

Снова пришла идея, от которой передёрнуло, но всё же глянул на труп полурослика. Хорошо, что аура Колючки, успела превратить тело Кроули в иссохшую мумию и реализация пришедшей идеи стала попросту невозможной. Это, конечно, игра, но как повлияет на мою психику, расчленение трупов ради поглощения крови, с такой детализацией, большой вопрос.

Решил испытать, новое умение. Учитывая, что аура питомца влияла на окружающую траву,

применил Иссушение к одному из деревьев, окруживших поляну. Способность относилась к стихии крови, поэтому мои 12% сродства немного повышали эффективность умения.

В Теллуре мощь заклинаний и магических способностей не зависит напрямую от интеллекта, как в большинстве других игр, лишь ранг и дополнительные способности, влияют на эффективность магии. Ну и краеугольным камнем, является сродство, которое не только улучшает эффективность заклинаний, но и комплексно влияет на аватару. Повышение сопротивления, вплоть до иммунитета и поглощения родственной стихии, усиление баффов, да даже визуально аватара НАЧИНАЕТ меняться при сродстве больше 30%. Я думаю, что мне нельзя превышать этот показатель, по крайней мере, пока не доведу, как минимум базовые элементы до примерно таких же значений, для реализации моего плана или всё же мечты, освоить все виды магии.

Проведя нехитрые манипуляции, удалось выяснить, что Иссушение сейчас, должно мне восстанавливать по 11,1 стамины и по 2.7 хп и маны в секунду. Но, как оказалось, чтобы что-то мне восстанавливать, это для начала нужно поглотить, у того же дерева маны не было, благо, что параметр насыщение, которое у растений, видимо, выступало аналогом шкалы выносливости и голода, позволяло мне восстанавливать стамину. Затраты же на активацию и поддержание умения были не очень большие: сотня выносливости и двадцатка маны сразу и по пять и единичке параметров каждую секунду. Весьма неплохой профит в энергии выходит. Но до проапгрейдившегося Глубокого Дыхания, которое помимо фиксированных значений, стало восстанавливать параметры и в процентном соотношении. Сейчас благодаря свойству от Гения — Тергар, дававшего бонусные ранги к Медитации, выходило, что навык достиг условного 13 ранга и Глубокое Дыхание восстанавливало по  $6.5 + 0,65\%$  выносливости в секунду, а хп с маной в пять раз меньше, но по сравнению с базовым регеном, цифры очень серьёзные. Также не стоит забывать, что сама Медитация ускоряла базовое восстановление в 3,6 раза. Со всеми бонусами я генерировал почти 14,5 единиц Силы в секунду в режиме познания. Или благодаря Преобразованию мог запасать по 5,6 Силы в Сосуде.

Даже учитывая повысившейся реген и, соответственно, ускорившиеся Познание, решил забить на расшифровку большинства оставшихся осколков и проф. Слишком надоело постоянно сидеть в медитации и хотелось поскорее попытаться реализовать свою задумку с Вдохновением.

Перешёл в панель Искусства и, наконец разобравшись в режимах, смог увидеть Вдохновение. Оно напоминало звёздное небо, которое окружало солнце, вокруг которого вращалось десяток металлических колец. Это была Искра — душа моей аватары. Заодно разобрался с управлением резервами, находясь в этом режиме. Перенаправил практически все ресурсы маны/выносливости/жизни к структуре Вдохновения, параметры вроде бы поглощались, но таймер баффа от этого не увеличивался, но вроде бы немного замедлился в начале. Пришла мысль связать Сосуд с Вдохновением энергетическими каналами. В настройках Искусства нашёл необходимую структуру, которая значительно уменьшала потери при передаче энергии. На его создание система запросила 15 ОИ и как только, я подтвердил создание канала, время словно остановилось. Я почувствовал взгляд, невообразимой силы, по ощущениям, одной только мысли, этого существа было достаточно, чтобы уничтожить всё то, чем я являюсь — мою суть. Но при этом я ощущал любопытство и любовь?..

Почувствовал прикосновение к груди, Искра испустила волну света, и я испытал БЛАЖЕНСТВО. Затем наступила тьма...

шестая глава на бусте бесплатно

[https://boosty.to/alexkos/posts/ee90728d-92df-4ec0-9933-01d531eac8a0?share=post\\_link](https://boosty.to/alexkos/posts/ee90728d-92df-4ec0-9933-01d531eac8a0?share=post_link)

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3383156>