В первую очередь решил попробовать прокачать профу Донора и пета. Для этого выбрал место, где под ауру Колючки будут попадать сразу несколько деревьев, возможно, это поможет получить опыт и уровни питомцу или прокачать Иссушение. Призыв питомца требовал прикосновения к земле или можно воспользоваться Магическим Маркером, который я получил за сотню интеллекта. На первом ранге умения ставится только одна метка и действует она пока находится в пределах десяти метров от пользователя. Есть два способа нанести Маркер: прикосновением за пятьдесят маны, второй способ тратил в пять раз больше маны, но позволял нанести метку дистанционно. Так как проблем с маной в ближайшее время не предвидеться, решил воспользоваться дистанционным способом нанесения Магического Маркера. Направил раскрытую ладонь в сторону, где хочу призвать Колючку, и активировал ММ.

В Теллуре нет стандартного прицела и автонаведения при применении умений/заклинаний или использовании дистанционного оружия. Конечно, есть различные способности, которые помогут прицелиться, но вот без них, стоит надеяться, только на собственное мастерство или интуицию.

Моего мастерства не хватило, чтобы нанести ММ, в то место, которое планировал — промахнулся, немного, сантиметров на тридцать, но это всего с пяти — шести метров, ещё и по неподвижной цели, заклеймить настоящего врага, пока даже надеяться не стоит. Тем боле, Маркер формируется аж пять секунд и летит довольно медленно, увернуться от этого перворангового умения проблем не составит.

Чтобы не тратить время зря, отменил Маркер и применил призыв питомца, приложив ладони в необходимом месте к земле. Призыв питомца, занимал минуту и требовал по сотне жизни с маной и две сотни выносливости или 150 Силы. Активировал призыв и стал дополнительно напитывать прорастающего пета Силой. С дополнительной подпиткой Колючка выросла до прежних размеров, секунд за двадцать, система за это вознаградила меня вторым рангом Донора и особенностью Передача Сил, благодаря которой я смогу получать опыт, просто передавая резервы кому-либо! Второй ранг профы добавил пятерку телосложения и эта характеристика перевалила за отметку в сто единиц, за что я получил бонус в виде Толстой Шкуры первого ранга, теперь я могу игнорить урон до десяти единиц.

Минут за пять, экспериментировал с Передачей Сил и набрал почти десятую часть уровня. Больше всего опыта начислялось при передаче хп и Силы, а вот выносливость и мана котировалась значительно меньше. Кстати, питомец появился третьего уровня и за счет получаемой энергии, за это время набрал , ещё четверть уровня.

Приступил ко второй части идеи — нанёс Маркер на одно из деревьев, которое было под аурой Колючки, и вернулся к пету. Проткнул ладонь одним из шипов, прям дежавю, надеюсь, он не разрастётся, как в прошлый раз. Задумка сработала, и Колючка начала поглощать кровь, отнимая по пять хитов каждую секунду, профа донора, стала начислять немного очков опыта и прокачиваться, а вот осколок Магия Крови, увы на это пока не реагировал.

Погрузился в Медитацию, активировал Иссушение через метку, и закрепил его поддержание на Персеверации. Чтобы поддерживать Глубокое Дыхание, особо концентрироваться не нужно, а эффект весьма заметен. Возможно со временем смогу довести применения навыков до автоматизма. Или улучшить Персеверацию! Слив резервы в питомца, перешел в панель Искусства, затратив некоторое время получилось найти узор Персеверации, за счет активного Познания этого свойства, энергитический поток от работы навыка, словно путеводная нить, помог найти нужный узор. Оказалось есть возможность его скопировать или закрепить поддержание действия на постоянной основе, но я пока не располагал таким количеством ресурсов. Чтобы скопировать узор, необходимо потратить сотню ОИ, а для закрепления

Иссушения на постоянной основе — 40. Хоть в запасе было 54 очка. Решил не рисковать с закреплением, для начала, создам дубликат узора, вот на нем и буду экспериментировать.

Ну а теперь можно сосредоточиться на передачи энергии питомцу. Концентрации не хватало, чтобы направлять сразу все виды параметров одновременно, но со временем получилось объединить их за счёт способности Преобразование. За основу взял Силу из Сосуда, а остальные виды энергии просто вливались в общий поток и преобразовывались. Когда получилось достичь баланса между передачей и восстановлением энергий, зациклил процесс на Персеверацию, отменив Иссушение. Воспользовавшись Визуализацией, выяснил, что за эти сорок минут успел получить себе двенадцатый, а пету почти шестой уровень. Также Донор, Управляющий Потоками и Магия Крови получили по новому рангу. У профы добавилось Сопротивление Истощению, навык приобрёл особенность Проводник, которая значительно снижала нагрузку на аватару при приёме и передаче энергии, а осколок души Кроветворение, которое позволяла преобразовывать ману или другие виды энергии в кровь. В расовых талантах также открылось Сопротивление Истощению. Сейчас резист к истощению у меня был 28%, а если сосредоточиться на Удержании повышалось, аж до 50%.

Насколько я помню, естественное сопротивление более 50%, просто так прокачать не выйдет, надо развитое сродство или необычные способности. Да и вообще, сопротивления и защита в Теллуре работают весьма замудренно, тоже сопротивление бывает естественным, от экипировки и от различных эффектов, и все действует по-разному! Разобраться оказалось не так уж и просто, но я вроде бы понял принцип. В первую очередь защищают всякие ауры и экипировка, а потом уже вступает естественное сопротивление, но и тут есть нюансы. Например, алхимия, которая добавляет вроде бы естественное сопротивление, имеет силу воздействия и полчаса действия эликсира, могут значительно сократиться от экстремальных условий. Даже не представляю, какой мощности должен быть искин, чтобы всё это просчитывать...

Поэтому и не стал качать этот талант, а вложил его в ветку Обучаемости которая дает бонус к развитию профессий. Все же решил взять ремесленный осколок, только еще не определился, какой. Надо бы полистать форум, но займусь этим в другой раз.

Пока читал различные описания, пет успел получить уровень, а у меня значительно просели жизни, ведь я настраивал поток передаваемой энергии с учётом работающего Иссушения! Надо быть внимательнее к таким мелочам... На пятом уровне Колючка и я получили второй ранг Иссушения, и если у меня подросли только цифры поглощения, то у питомца, помимо общего усиления, аура стала действовать уже на 3 метра. Неприятной новостью стало, то что после полученного пятого уровня, опыт мне и питомцу практически перестал начисляться. Оказалось, что подпитка Силой перестала давать какой-либо эффект. Видимо, стоит переключиться на другую задачу...

Пришла идея попытаться ускорить культивацию очков Искусства, ведь с Познанием в прошлый раз сработало. Перешёл в режим накопления ОИ и запустил его. Поддерживать культивацию оказалось значительно сложнее, чем режим Познания или использовать другие умения, там система делала практически всю работу сама, а вот на культивировании приходилось полностью сосредотачиваться, чтобы шёл процесс накопления энергии. Но и в этот раз выручила Персеверация и удалось зациклить процесс культивации. Само накопление ОИ, выглядело, как небольшой энергетический поток, вливающийся в Искру. Направить ману и другие виды энергий в поток, особых проблем не составило, вот только, дополнительная энергия рассеивалась около Искры и сгорала в её сиянии. Попробовал использовать Прану и результат значительно изменился — поток энергии культивации искажался или даже прерывался и приходилось запускать его по новой. Подать Прану, напрямую в Искру, тоже не

вышло, она словно натыкалась на стену и исчезала в сиянии души аватары, но в разы медленнее, чем другие виды энергий. Использовав где-то десятую часть резерва Праны, добился небольшого эффекта — защитная оболочка Искры стала видима и пошла волнами, но на этом эффект закончился. Решил для следующей попытки использовать весь резерв Праны.

Жаль, отключить на время Вдохновение нельзя, чтобы резерв Праны быстро восстановился за счёт Благословения Жизни. Хотя, ведь, можно попытаться обрубить поток энергии осознанно! С чем я справился меньше чем за минуту. Появилась мысль, сделать своеобразный переключатель для напитки Вдохновения от Резервуара Праны, на что потребовалось всего пять ОИ и теперь Вдохновение можно включать и выключать по своему желанию.

Сконцентрировав весь резерв Праны, стал давить им в том месте, где проходит поток культивации. Оболочка шла волнами, а Прана по чуть-чуть испарялась, уже подумал, что опыт оказался неудачным, как почувствовал Взгляд, и оболочка Искры поддалась, а после пришла боль, нет, не так, БОЛЬ...

Боль была непередаваемая, такое чувство, что пробили брешь в мою настоящую душу, а не игровой аналог. Не знаю, сколько времени прошло, такое чувство, что пытка растянулась на вечность, но, наконец, произошло экстренное отключение капсулы и меня выкинуло в реальность...

В висках отдавался каждый удар сердца, тело бил озноб и прошиб холодный пот, в груди ныло и ощущалась пустота... Накатила апатия — ничего не хотелось... Пересилив себя, написал наёмникам, что сейчас не получается, и скинул за беспокойство несколько тысяч. Договорился, что воспользуюсь их услугами как-то в другой раз.

Первый игровой сеанс закончился прикосновением Высшей Сущности и блаженством, а вот второй принёс Боль и чувство опустошённости. Причём оба эти чувства, ни шли ни в какое сравнение с тем, что я испытывал до этого в реальности...

Не знаю, готов ли я вернутся в Теллуру после того, что я пережил сейчас. Стало как-то всё равно на игровые достижения и захватывающее чувство подконтрольных энергий. Даже на собеседование в Трансформе стало как-то плевать.

Зазвонил телефон, входящий вызов был с неизвестного номера. Настроения отвечать не было — сбросил, но кто-то на другом конце трубки не унимался и продолжал названивать. Накатила злость и раздражение, захотелось бросить телефон в стену, но взяв себя в руки, сбросил звонок и поставил телефон на беззвучный. Надо немного успокоиться и перезвонить, чтобы узнать, кому я так нужен. Сконцентрировался на дыхании и постарался расслабится, на удивление вышло достаточно быстро взять эмоции под контроль. За это время появилось ещё несколько пропущенных с того же номера. Не успел я перезвонить, как поступил новый звонок, но уже с другого номера. Приняв вызов, услышал незнакомый мужской голос в трубке.

— Олег Игнатьевич?

— Да, по какому поводу звоните?

— Меня зовут Степан Маркович, я представитель корпорации трансформа, наш менеджер не смог с вами связаться. Как ваше самочувствие? — можно было даже расслышать беспокойство в голосе мужчины.

Эмоции снова захлестнули меня, захотелось накричать на собеседника, но взяв себя в руки, ответил. — У меня сейчас весьма скверное настроение, после случившегося в Теллуре и

испытанных мной ощущений. — едва сдерживаясь ответил я.

— Именно по этому поводу я и звоню. Я хотел бы встретиться с вами и обсудить сложившуюся ситуацию.

Я задумался, от криков и обвинений ничего не изменится, да и судится с корпорацией гиблая затея. Может, они хотят замять этот случай и я получу компенсацию...

— Хорошо, собеседование в то же время, что и было запланировано?

— Если, вы готовы, за вами заедет наша машина уже через пять минут...

— Пять? — переспросил я.

— К вам выехала бригада быстрого реагирования, это стандартная процедура при экстренном выходе. У вас были пиковые эмоциональные показатели...

Пиковые...ахаха....— проговорил я в пустоту. Во рту словно появилась горечь, и захотелось расплакаться. Крепко сжав зубы, получилось немного взбодрится.

— Олег, Олег... — доносилось из трубки.

— Извините отвлёкся. Да, я готов выехать сейчас. Спущусь на улицу к подъезду, немного проветрюсь. Хорошо?

— Хорошо, жду тебя. Нам о многом надо поговорить. До встречи.

— До встречи...— ответил я и Степан Маркович повесил трубку.

Пока переодевался в одежду поприличнее, уже зазвонил домофон. Сотрудники корпорации приехали быстрее, чем я думал.

У подъезда стояла скорая и чёрная машина представительского класса. Как оказалось, обе машины были от корпорации. В первую очередь врач проверил моё давление, пульс и реакцию зрачков на свет, после проведя ещё несколько манипуляций с неизвестным мне оборудованием, предложил успокоительное, на что я ответил отказом. Записав себе в планшет мои показатели, он попрощался и уехал. В офис мне предстояло ехать на мерседесе. Водитель оказался молчаливый и в тишине довёз меня до здания корпорации.

Офис Трансформы, был переделанным торговым центром. Непривычно видеть это здание с одним-единственным баннером. Как оказалось, внутри тоже сделали капитальный ремонт, перекроив помещения. Сомневаюсь, что без сопровождающего смог бы быстро сориентироваться, да и без ключ карты, всё равно не смог бы самостоятельно добраться до кабинета Степана Марковича.

Кабинет был немаленький, квадратов двадцать, наверное. Выполнен в классическом стиле и больше подошёл бы аристократу, чем менеджеру современной корпорации. Степан Маркович, оказался стариком. Он стоял у окна, с заведёнными за спину руками и вглядывался в даль. Рост метр семьдесят пять, плюс-минус пару сантиметров, сложен неплохо, но видно, что профессионально спортом уже не занимается. Одет в темно коричневый деловой костюм, но общее впечатление, производил скорее учёного, чем руководителя. Обернувшись, мужчина оглядел меня и сказал.

— Присаживайся. Нам предстоит важный разговор. — и сам разместился за рабочим столом.

Не успел я толком усесться в кресло, как старик продолжил. — Олег, я ведь могу так к тебе обращаться?

— Да, без проблем, Степан Маркович. — а вот я решил обращаться к старику по отчеству.

— Хорошо. Рад знакомству. Тебя ведь в первую очередь интересует ситуация, которая произошла перед экстренным выходом и испытанные тобой ощущения?

— Да, и то, что корпорация намерена делать в данной ситуации.

— Трансформа готова выкупить права на два твоих психоэмоциональных слепка, за пятьдесят и восемьдесят тысяч, а также предоставить работу тестера.

— Извиняюсь, но не считаете ли вы, это слишком маленькой компенсацией за данный инцидент?

— Олег, буду откровенным, компании не составит проблем немного изменить твои слепки и использовать их в дальнейшем. А если ты надумаешь судиться, поверь, юристы корпорации, знают своё дело, и ты не сможешь выиграть ни один суд. Поэтому рекомендую продать права на использование психоэмоциональных слепков.

— Понятно. А что по поводу ощущений? Это же не нормально! Я такой боли в жизни не испытывал! Как это могут быть 20% ощущений?! — на эмоциях я даже встал с кресла, но под конец речи, всё же плюхнулся обратно.

— Олег, ты один из немногих, у кого слияние с Теллурой практически стопроцентное, это не уникальный, но все же редкий случай. Большинство игроков не воспринимают тот Мир, как реальность, и для них Теллура, практически не отличается от игр прошлого поколения. — Старик говорил с такой серьёзностью, как будто мы правда обсуждали настоящий фэнтезийный мир, а не игрушку нового поколения.

— С чем это связано и чем мне грозит?

— Мы до конца ещё не разобрались в подобных случаях, но в основном в твою категорию входят ролевики, актеры, художники, писатели. В общем главным критерием являются воображение и Вера.

— Вера? — спросил я недоумённо.

— Да именно Вера! Тот кто верит в реальность Теллуры — добивается более глубокого Слияния...

— Понятно. И как это работает? — решил я перебить старика, а то по вдохновлённому виду, он готов был продолжать восхвалять детище корпорации

— Что именно? Вера или Слияние? Хотя отвечу сразу на два эти вопроса. Нейрокапсула погружает человека в состояние, близкое ко сну или гипнозу, поэтому так важен болевой фильтр и вера игрока в происходящее, чтобы Теллура была максимально реалистичной, за что и отвечает Слияние. Благодаря высокому показателю, игра будет практически ничем не отличаться от реальности, что позволит, более полноценно взаимодействовать с миром.

— Вы так и не ответили на вопрос, что случилось со мной и почему было ТАК больно.

— Ты знаешь, как называют игроков в Теллуре? — решил задать глупый вопрос Степан Маркович, увиливая от ответа.

— Вечные. А какое это имеет значение?

— Так вот, Олег. Ты первый Вечный, который потерял Вечность…

— В смысле? — удивился я.

— Хорошо, что ты знаешь о Развоплощении?

— К чему эти дурацкие вопросы? Ответьте нормально!

— Ох молодость…. Твои игры с Искрой привлекли внимание Пустоты, и ты был в шаге от Развоплощения, за что и поплатился потерей вечности. Теперь у тебя ограниченное число перерождений от нескольких сотен до тысячи.

— И что потом? — ответ старика удивил и даже обескуражил.

— Развоплощение… — как, само собой разумеющиеся ответил Степан Маркович.

— А разве пересоздать персонажа нельзя?

— Можно, но тогда корпорация будет не заинтересована в таком тестере.

— Но ведь мне предложили работу до этого инцидента! В чём проблема?

— Олег, Теллурой управляет главный Искин, мы уже практически не можем вносить правки — Мир развивается самостоятельно. Ты первый игрок, который потерял Вечность, поэтому корпорация заинтересованна именно в этом персонаже.

— Хорошо, я понял. Что по оплате и моих обязанностях?

— Две тысячи в час тебя устроят? А по обязанностям — просто играть, от десяти часов в день.

— Три тысячи? — Решил я немного поторговаться.

— Пускай будет три. Ты согласен?

С какой лёгкостью согласился старик, можно было назвать сумму и выше, но решил, что просить больше уже будет неуместно.

— А можно подетальнее о моих обязанностях?

— Можешь играть как дома, так и из нашего центра, корпорация бесплатно предоставим тебе комнату и питание. Как я и сказал ранее, время погружения должно быть от десяти часов в день, с одним выходным в неделю, если ты захочешь. Вот ознакомься с договором тестера и с бумагами о передаче прав на психоэмоциональные слепки. — Старик достал небольшую стопку бумаг из кожаной папки на краю стола и передал мне.

Кивнув ему и приняв с десяток листов, стал вчитываться в договор. Никаких особых подводных камней не было, только то, что корпорация в любой момент могла его расторгнуть.

— Степан Маркович, что за внутренний рейтинг, из-за которого со мной могут расторгнуть контракт?

— Это сложно объяснить в двух словах, но у каждого из тестеров, есть рейтинг, который зависит от игровых достижений. Слава, уровень, развитие осколков, навыков, профессий, класса и призвания, участие в уникальных игровых событиях, создание уникальной экипировки и рецептов, достижения… Параметров множество, но ты можешь не переживать по этому поводу. Твой случай пока уникальный и за рейтинг можешь не беспокоиться, но быть более активным в игре всё же рекомендую, дополнительная премия, небось лишней не будет? — подмигнул старик.

Подписал документы и передал их старику.

— Идём? — Степан Маркович положил документы в папку, и направился к двери.

— Куда? — активность старика, ввела меня немного в ступор.

— Сейчас забежим в юридический отдел, а потом я покажу твоё рабочее место….

— Но ведь вы говорили, что можно будет играть из дома?

— А тебе разве не интересно глянуть, комнату от корпорации, а также зону отдыха и столовую. — Хитро улыбнулся старик.

Было весьма интересно, что за комнату может предоставить корпорация, да и со всеми стрессами, разыгрался аппетит, поэтому я совсем не против посетить столовую.

Юридический отдел находился буквально в двух минутах ходьбы от кабинета Степана Марковича. Передав документы и поставив ещё несколько подписей, направились в жилой блок. Жилая комната оказалась небольшой студией, дизайн весьма продуманный, поэтому было довольно уютно, невзирая на то, что свободного пространства оказалось не так и много.

Зона отдыха находилась на последнем этаже и представляла собой смесь парка и оранжереи. Также был бассейн оформленный в виде пруда и игровые площадки, на одной из которых сейчас играли в волейбол. Мы направились в небольшое кафе. Кафе не пустовало, и половина мест занимали сотрудники трансформы. Заказав еду, мы переместились в одну из беседок на территории парка. Пока дожидались заказа, старик поспрашивал о моём мнении о зоне отдыха. Учитывая, что на улице властвовала зима, зона отдыха производила сильное впечатление, особенно если учитывать, что всего полгода назад на этом этаже были обычные торговые павильоны. Официант доставил заказ минут через пять, и я убедился, что и готовят тут весьма недурственно.

После еды, Степан Маркович, уточнил по поводу проживания в комплексе. Подумав, всё же, решил согласился с этим предложением. Очень уж мне понравилась зона отдыха, да и, возможно, получится разжиться дополнительной информацией по игре. Спросил старика по поводу второго класса, и подумав с десяток секунд, он рассказал о способе его получения. Оказывается необходимо одновременно прокачать две характеристики до трёхста не перевалив за тридцатый уровень — именно таким являлось условие получения второго класса. А вот по поводу других фишек, старик посоветовал искать информацию в Теллуре и не идти проторёнными дорогами.

Ну что же, пора в третий раз погрузиться в Теллуру. Надеюсь, в этот раз, обойдусь без внимания Великих Сущностей….

http://tl.rulate.ru/book/99439/3387850