Управляющему Потоками добавлено новое свойство «Поглощение»

Вы можете поглощать у объектов энергию.

Количество Силы в секунду = Интеллект/100*Ранг навыка

(подробнее...)

Управляющий Потоками достиг 10 ранга

Интеллект +5

Доступна эволюция навыка:

Владыка Силы/ Мастер Преобразования/ Мастер Поглощения

Только названия уже очень интриговали, а когда получил доступ к описанию с помощью Познания, сделать выбор оказалось ещё труднее: Владыка Сил позволял манипулировать энергией окружающей среды, Мастер Поглощения усиливал способность поглощать энергию с намёками, что поглощать можно очень многое, ну и Мастер Преобразований усиливал не только кпд одноимённого свойства, но и расширял перечень преобразуемых энергий.

Все три ветки захватывали перспективами использования и не хотелось отказываться ни от одной из них. Может, с помощью Искусства, удастся заполучить все свойства. Вот только как это проверить, учитывая, что ОИ нет и не предвидится в ближайшее время... Пришла идея, что Мастер Поглощения, возможно, сможет и ОИ поглощать! Но всё же, принимать этот путь развития не стал, как и другие. Для начала стоит разобраться с самой возможностью реализовать мою задумку. Экспериментировать на таком важном для меня навыке не решился, поэтому выбор эволюции Управляющего Потоками отложил на потом.

Надо проследить за эволюцией навыка/осколка или профессии в панели Искусства и постараться как-то прокачать несколько вариантов развития. Вопрос только в том, что у меня нет способностей, готовых пройти эволюцию, да и на себе, после опыта с Искрой и вниманием Пустоты, экспериментировать не хочется. Если можно было бы, открыть панель Искусства на другом существе... Хмм... А ведь это идея! Стоит попробовать.

Кандидатом для реализации этой задумки был Колючка. Всё же шанс, что что-то получится, с питомцем намного выше, чем, с другими растениями, а иных кандидатов на поляне и нет.

Напитка маной, Силой или выносливостью с хп, не помогли. В третий раз проткнутая ладонь тоже результата не дала. Попытался увеличить количество переданной крови за счёт способности Кроветворение. В базе эта способность восполняла недостачу ценной жидкости в организме, но за десяток попыток удалось научиться материализовывать кровь и вне тела, за что система предложила принять класс Мага Крови, но я отказался. Сама материализация оказалась жутко затратной, за 250—300 маны удавалось создать только пригоршню крови, более лучший курс давало хп и Сила. За полный резерв Источника выходило около двух—трёх литров, но и они не помогли открыть панель Искусства у питомца, а вот, пяток Праны помог на пять минут получить доступ к панели Искусства Колючки.

Со строением Питомца разобраться оказалось сложнее, чем со своим. Всё же мои школьные познания в ботанике уже забылись, да и не уверен, что они полностью актуальны для магического растения. В первую очередь решил найти энергетические узоры Поглощения и Иссущения. Если первый был практически идентичным моему, что и не удивительно, ведь эту особенность я получил благодаря питомцу, то вот рассмотреть второй не успел — Прана для поддержки Искусства закончилась. Отрегенов ещё пяток единиц Праны, повторил процедуру, но в этот раз расход на поддержаник Панели Искусства, вырос в шесть раз, видимо, поливание и наполнение кровью всё же играло свою роль. Пришлось снова ждать, пока восстановлю необходимые ресурсы для следующей попытки.

Наконец, восполнив бары до необходимого минимума, перешёл к реализации задумки. После активации Искусства, довольно быстро удалось найти узор Иссущения у пета. Он был посложнее, чем у меня, но не сказал бы что очень сильно, теперь вопрос в том, что делать дальше... Активировал Познание на узор Иссущения Колючки и панель доступных структур. Попытался мысленно добавить продвинутый узор питомца в перечень доступных структур для работы в режиме Искусства, но ничего не происходило. Тогда попробовал применить Репродуцирование, жаль, конечно, слота под возможный бафф, если система защищает Ауру Иссущения, как один из доступных эффектов для поддержания, но попробовать всё же стоит...

Ааааа...!!! Грудь разрывало от боли, как и в тот раз, когда удостоился внимания Пустоты. Сейчас было не так больно, но и терпимыми эти ощущения я назвать не могу. Сцепив зубы, держался из последних сил, чтобы не прервать режим медитации, который в значительной степени ослабляет болевые ощущения, а то будет ещё хуже. Когда приступ прошёл, в первую очередь перешёл в панель Искусства и глянул состояние Искры. С ней вроде бы ничего серьёзного не случилось, может, только стала менее яркой, а вот кольцо, которое её окружало и было разбито на несколько частей, пострадало, лишившись небольшой своей части. Глянул статус и нашёл ответ на вопрос, что случилось.

Частичная распечатка — -5 Энергии Души

Получен негативный эффект «Истощение Души» (68ЭД)

Потеря одной ЭД каждые 5 дней

Получаемый опыт - 64%

Получаемые Очки Характеристик снижены до 4 за уровень

Каждый третий уровень вы не получаете Очки Талантов

Получение Очков Искусства заблокировано

Возвышению Души добавлено новое свойство «Постигая Суть»

Вы способны Познать, а после и повторить свойства иных существ.

Возвышение Души достигло 16 ранга

Базовые Характеристики +4

Дааа... Зато узнал, повышаются ли ранги навыков больше 15. Настроения радоваться не было, усилившееся Истощение Души совсем не внушало оптимизма, особенно ускорившаяся потеря ЕД. Где взять такую прорву энергии непонятно, ведь сам, особенно с моими дебафами, я не смогу столько получить. А ведь это идея! Можно ведь нанять игроков, чтобы они послужили для меня батарейками! Учитывая мою новую зарплату, есть возможность нанять несколько игроков на зарплату и на них поэкспериментировать с Искусством и получением нескольких вариантов эволюции навыков/осколков.

Глянул личные сообщения, не отписались ли наёмники, но пока ответа не дождался, поэтому сразу решил выйти из и игры. В Теллуре выход из игры не мгновенный и занимает минуту, а по визуалу схож с телепортацией. Очнувшись в капсуле, глянул время, было всего три часа дня, поэтому спокойно набрал Степана Марковича. Прошло несколько гудков, как он сбросил, ну чтож, видимо, занят, а пока стоит прикинуть варианты, как нанять игроков.

В роли батарейки долго никто сидеть не захочет, даже если платить много, что я не могу себе позволить, всё равно из-за скуки мало кто согласится заниматься подобным. Прикинув несколько вариантов, на ум пришла идея с Трансом. Попробовал загрузить фильм на свою личную страницу форума, и всё получилось! Да всего минута за ранг с откатом в час, но во время Медитации, скорость восстановления вдвое выше, да и с эволюцией навыка условия немного изменились. Например, я мог накопить уже до 160 минут таймера и не был ограничен количеством входов, а ведь может быть дополнительное свойство для более длительного нахождения в Трансе. Итого выходило весьма неплохо для потенциальных сотрудников, прокачать им Транс, Персеверацию, Контроль Маны с Передачей энергий и пусть себе смотрят что-то, генерируя для меня энергию.

А ведь можно улучшить Истощение до ауры за 40 ОИ и тогда подойдут и обычные игроки, без способности передавать энергию.

А для своих потенциальных батареек, стоит подумать над билдом, таже профа Донора позволит им получать уровни, просто передавая мне энергию и кровь! Только успел записать свои идеи, как поступил звонок от старика.

— Здравствуй, Олег. Звонил?

— Степан Маркович, извиняюсь за беспокойство, но вы не уточнили, к кому я могу обращаться с вопросами по поводу моей работы?

— Олег, можешь звонить мне, я твой куратор. Но попрошу по пустякам не беспокоить.

— Хорошо. — и тут я выложил свою идею с наймом людей.

— Я понял тебя, особых проблем в этом не вижу, но что ты хочешь от меня или корпорации. — спросил старик.

— Я бы хотел узнать о льготном кредите на несколько капсул и дополнительные аккаунты, а также возможно ли снять с них ограничения по времени и сделать доступными для нескольких пользователей.

— Хмм... у тебя уже есть знакомые на примете.

— Часть найду точно, но в первую очередь, всё будет зависеть от условий корпорации.

— Сколько тебе капсул и аккаунтов необходимо?

А вот тут я задумался, капсулы и абонементы уже не дешёвое удовольствие, а ведь ещё придётся платить игрокам. — Не знаю Степан Маркович, как я и сказал ранее, всё будет зависеть от условий корпорации.

— Хорошо, я обдумаю твой запрос и предоставлю варианты завтра. Но всё же ориентировочно, сколько игроков ты хочешь привлечь к своей задумке?

— Насколько я знаю, стандартная команда состоит из 6 участников. Но не уверен, что потяну финансово...

— Ясно, тогда до завтра. — попрощался Степан Маркович.

— Спасибо, до свидания.

Закончив разговор, снова погрузился в Теллуру, всё же мне платят за часы, проведённые в игре. Осталось всего четыре дебаффа: Истощение Души, Истощение Ауры и травмы всё той же ауры с энергетикой, но их с лихвой хватало, чтобы убить большую часть моего регена и зафиксировать мои параметры на отметке в 30—40%.

Призвав Колючку поближе к скоплению деревьев, сам засел за медитацию и создание крови, чтобы повысить уровень питомца до 10. Думаю, будет очередное улучшение, возможно, что и Истощения, которое лишним совсем не будет. А в это время стал прикидывать, кому можно вступить в потенциальную команду.

Брать друзей, как и большинство знакомых, на эту роль не стоит точно, сомневаюсь, что они будут беспрекословно подчиняться, а ведь если удастся прокачивать несколько вариантов эволюции навыков, я точно возьму сперва Мастера Поглощения, вдруг получится поглощать не только энергию, но и те же очки характеристик, талантов и искусства или тот же опыт. Хотя в ближайшее время мне, наоборот, найти бы способ, безопасно его сливать, чтобы не получать меньше тех же очков при поднятии уровня из-за Истощения Души.

Решил поискать информацию по нпс целителям в столице и Ардене и Аурусе с помощью Транса. Поэтому отключил поддержку Исушения и зациклил передачу энергии в Источник, из которого излишек будет трансформироваться в Прану.

На форуме нашёл подходящую тему, в столице были даже Целители Душ! Вот только целители в Теллуре бесплатно не работали, а требовали полновесное золото и боюсь, у Целителей Душ, ценник может оказаться мне не по карману. Но информацию по ним я всё же сохранил и наведу к ним позже, вдруг будет не так уж и дорого. Вторым вариантом, это исцелиться самостоятельно, в чём должен помочь клас Монаха. Конечно, лучше подошёл бы какой-то целительский клас, но я не хочу быть хиллером, да и сомневаюсь, что способности, восстанавливающие Искру, будут доступны на низких рангах класа.

В Теллуре у класа, призвания и профессий десять рангов. Но в отличии от обычных профессий призвание и клас, при получении каждого ранга получают возможность выбрать одну активную и одну пассивную способность. Этим игрок не ограничен и за деньги или в награду, может изучить больше активок, а вот с получением пассивок дела обстоят уже значительно

сложнее и просто так их получить уже не выйдет. Да и активок, насколько я знаю, бесконечно набирать не получится.

В отличие от хиллера, клас Монаха, даже на ранних рангах должен улучшить Медитацию, что позволит мне быстрее накопить Прану для восстановления ЭД и снятия Истощения Души. Всего в окрестностях оказалось чуть больше десятка наставников для этого класа и пара Орденов: Кулака и Познания. Первый специализировался на бое без оружия, а вот второй на медитациях и достижения просветления. Ещё нашёл информацию о нескольких Орденах в кластере: Клинка, Серебрённого Пламени, Странников и Милосердия. Мне, пожалуй, больше всего подойдёт Орден Познания. Для исцеления травм, более предпочтителен орден Милосердия, специализирующийся на помощи и исцелении, но я обращусь туда после становления Монахом и присоединения к Ордену Познания.

Даже если выгорит идея с Целителями Душ и получится отделаться не слишком большой суммой, всё же решил первым класом брать Монаха. За счёт той же культивации, точно получится выполнить требования для получения второго класа, а вот из-за внимания Пустоты и потери сотни характеристик, если выберу первым Мага, то не уверен, что смогу поднять два стата до трехста единиц, не перевалив за 30 уровень. Сейчас уже почти 15 уровень, а интеллекта — 164 единицы, духа — 163, при этом всего 8 ОХ в запасе, если не получится избавиться от Истощения Души, смогу накопить всего 56 ОХ, а ведь не хватает почти 300! Да, за профы, осколки и навыки смогу получить множество характеристик, но не факт, что именно те что мне необходимы.

Пока искал информацию по класу Монаха и Орденам, отписался лидер наёмников, и договорились, что они подойдут через несколько часов. Увы раньше у них не получится. Ладно, за это время аостараюсь прокачать пета до 10 уровня. Чем и занялся, поливая Колючку материазованной кровью.

Я совсем забыл, что зона у Обелисков Возрождения только условно безопасная, за что и поплатился... Неожиданная вспышка боли и перед глазами стало всё черным. Не успел я испугаться, как зрение вернулось, покрутив головой, увидел ухмыляющегося Кроули. Выглядел он похуже, чем в первый раз, одежда представляла сплошные лохмотья, а вооружён он был только камнями, видимо, одним из них он попал по мне и повесив оглушение.

Я хоть и был лучше вооружён, но из-за дебаффов, не уверен, что смогу выиграть в прямом противостоянии. Полурослик умудрился получить шестой уровень и учитывая, что попал он метров с 10 в голову, это удача или подходящие навыки, осколки и заодно прокаченная ловкость. Мои размышления прервал его противный голос.

— Ну что нубяра, всё со своим цветочком носишься, не получилось у тебя спрятаться от моего возмездия!

Вроде бы доступ в основной мир Теллуры только с 16 лет, а учитывая загоны карлика, я бы дал ему ещё меньше.

— Я? Прятался? Ты, как всегда, что-то путаешь. Я вроде бы пробыл на поляне поболее часа, которое необходимо на возрождение, а ты так и не появился, я думал ты испугался и выбрал вариант воскреснуть у рандомного обелиска. — решил вывести из себя я ненавистного игрока. А учитывая, как скривилась его физиономия, я попал в точку!

— Сука! Урою! — закричал полурослик и стал кидаться камнями, причём весьма метко!

Получалось увернуться не более, чем от половины. Попадания же наносили весьма ощутимый

урон, учитывая мои неполные бары жизнью. Благо, резерв Источника был полон и за счёт него получалось восстанавливать потерянные хп.

— Ты чего не дохнешь? Я же видел, что у тебя хп меньше половины. Какого хрена ты лечишься! — взбесился Кроули, так как снаряды у него, видимо, заканчивались.

— Тебя забыл спросить нуб, что мне делать! — Вроде бы что-то подобное, он говорил в прошлый раз, поэтому и решил выкрикнуть ему именно это.

И не зря! Поняв, что я над ним издеваюсь, полурослик совсем вышел из себя и аж зарычал от злости. Он уже хотел обрушиться на меня, наверняка, матерной тирадой, как на поляне появился новый участник. Новый игрок — парень, вроде бы человек, и с внешностью 20-22 лет, но это не показатель, учитывая возможность корректировать внешний вид персонажа.

Не успел новый игрок ничего сказать, как получил снаряд от Кроули прямо в лицо! Пока карлик отвлекся, я побежал на него с посохом на перевес. Застать полностью врасплах врага не удалось, он успел развернуться и кинуть уже камень в меня. Очередная вспышка боли и искры из глаз, которые стали слезиться, но кое-как удалось попасть по противнику, жаль не как в прошлый раз в голову, в только в плечё. Карлик не поморщился. Как я и думал, болевые фильтры у него минимальные.

Он несколько раз пытался замахнуть и кинуть в меня очередным камнем, но мне удавалось сбивать все потенциальные атаки, а очередным ударом, и вовсе, получилось, раздробить пальцы, на правой руке полурослика. Когда он полез в сумку за новым снарядами и завошkolся, видимо, сыграла свою роль травма, и не получалось так же ловко, как прежде, доставать новые снаряды. Я приложив все силы, зарядил посохом по голове полурослика. Область в районе удара деформировалась, а голова причудливо наклонилась набок. Глаза противника потеряли осмысленность, а изо рта потекла слюна, видимо сломал ему шею и карлика частично парализовало. Решил его не добивать, но тут вмешался забытый игрок, который с одного удара проломил голову Кроули, своей дубиной. Меня забрызгало кусочками плоти, но в этот раз получилось пережить это проще, чем в первый раз, только ком подкатил к горлу. А вот второго игрока согнуло в бесполезных попытках проблеваться.

— Успокойся! Это всего лишь игра! — решил я напомнить парню об окружающей действительности.

— Ааа? — парень отвлекся и уставился на меня, но учитывая его рассеянный взгляд, вряд ли он меня расслышал.

— Говорю, успокойся, это всего лишь игра.

— Спасибо. Кто это был и почему он напал на меня? — спросил парень.

— Да один придурочный карлик. Забей, он в прошлый раз, на меня тоже напал практически без повода.

— Практически? — заметил мою оговорку игрок.

— Он напал на моего пета. — и я махнул рукой, указывая на Колючку.

Парень перевёл взгляд на моего питомца и протянул. — Понятно...

— Тебя как зовут? Меня Олли. — решил я отвлечь игрока от его размышлений и протянул руку

для рукопожатия.

— Ааа... Сергей, то есть Серый Вестник. — и парень энергично пожал мне руку.

— Будем знакомы. Кстати, у тебя ведь болевой фильтр высокий?

— С чего ты взял?! — Испуганно и позорительно спросил игрок.

— По тому, как ты замешкался после попадания камнем в лицо. У тебя, между прочим, нос сломан.

— Ааа.. — Серый дотронулся до пострадавшего носа и скривился, испытывая боль.

Применив Идентификацию, с первого раза получилось узнать хп игрока, которое было в районе 70-80%. Прочие параметры, как раса, уровень и имя тоже открылись, видимо система учитывает мои обычные знания.

— Максимальный. — честно, ответил парень. — А что?

— Ничего, у меня тоже. А вот у того карлика, походу вообще отключён, слишком уж он не обращает внимания на удары.

— Понятно. Это твоя стартовая лока?

— Ага. Насколько я понимаю твоя тоже?

— Угу. И давно ты тут? Если не секрет, конечно.

— Не секрет. Часов 9-10 наберётся уже.

— Нда... Походу зря я начал в Дикой Локе.

— Почему? — спросил недоумённо я. Ведь парень только начал играть, а уже почему-то разочаровался в выборе.

— Аа... — махнул рукой игрок. — Думал у меня получится спокойно выйти к ближайшей деревне, за несколько попыток максимум. А ты вон уже десяток часов провёл в игре, и до сих пор не выбрался со стартовой поляны, да и тот игрок, насколько я понимаю тоже.

— А я и не выходил за пределы поляны. — ответил я.

— Почему? — удивился игрок.

— Способности прокачивал.

— Понятно... — протянул игрок.

— Слушай, а ты Медитацию и Контроль Маны собираешься изучать? — решил спросить я.

— Да, я магом собирался играть, а что?

— Могу пару советов дать и помогу прокачать эти навыки, а может, и ещё что-то.

— И что ты за это хочешь?

— Ммм...— пришлось думать быстро, что ответить игроку. Получилось отделаться полуправдой, всё же Искусство — это слишком крутой навык, чтобы рассказывать о нём каждому встречному. — Да, мне для прокачки Познания надо. А на игроках он качается быстрее всего. Так-же, когда научу передавать ману, будешь сливать мне весь реген, пойдёт?

— Хм... Хорошо.

— Серый, ты мануалы читал? Знаешь принцип самостоятельной прокачки способностей?

— Да, читал. Вроде бы разобрался.

— Хорошо. Уже определился с билдом персонажа?

— Немного. Хочу Некроманта прокачать и зарабатывать на продаже Кристалов Душ и разделки мобов на ингредиенты. А вот с билдом сложнее, информации не так много, но думаю Медитация и Контроль Маны точно лишними не будут.

— Ндаа... А ты уверен, что сможешь играть Некромантом с такой-то детализацией? Тебя от одного жмурика, вывернуло. — и я указал на труп Кроули.

— Это от стресса. Всё же ты прав, детализация запредельная, и я забыл, что нахожусь в игре, вот и перенервничал. А по поводу Некроманта, не переживай за меня, я на патологоанатома отучился, поэтому к мертвецам уже привычный.

— Понятно. Ну что же будущий повелитель нежити. Садись в позу лотоса, закрывай глаза и сосредоточься на дыхании. Делай глубокий вдох и медленный выдох, когда получишь навык, поймёшь, система даст подсказку. Я также буду откачивать у тебя параметры, чтобы реген не простаивал и так ты сможешь быстрее получить навык. Наверное — уже про себя подумал я.

— И кстати, если нормально не вылечить травму, она может превратиться в вечный дебаф. Смерть, кстати, не всегда от этого спасает. Ты знал? — решил я спросить у парня, мало ли, вдруг ему удалось узнать об этом из форума.

— Нет, а ты откуда знаешь?

— Система подсказала, вот у меня несколько сильных дебаффов и теперь их сложнее будет вылечить. — решил я немного приврать игроку.

— Понятно, я хоть и почти врач, но сомневаюсь, что смогу вправить нос, а ты сможешь помочь?

— Да, есть опыт. Но лучше будет этим заняться после получения тобой Отрешенности. Весьма полезная особенность для нас с тобой, играющих на максилальных болевых фильтрах.

— Читал. Да, пожалуй, так будет лучше.

— Хорошо, давай тогда принимай приглашение в отряд и садись Медитировать.

— Будет сделано сенсей!— улыбнулся Сергей...

<http://tl.rulate.ru/book/99439/3388989>