**2. Механика Управления Мертвецами: «Эхо Кукловода»**

Теперь самый важный вопрос: как именно герой управляет своими юнитами? Может ли он видеть их глазами?

Закрепим это раз и навсегда. **Нет, он не видит их глазами в прямом смысле.** Система "Некро-Кортекс" не была рассчитана на трансляцию полноценного видеосигнала. Это потребовало бы колоссальных энергозатрат и не нужно для управления безмозглым рабом.

Вместо этого герой испытывает нечто более сложное, чуждое и интуитивное. Назовем это **«Эхо Кукловода»**. Эта способность состоит из трех компонентов:

**А) Основное восприятие: Пространственный Сонар.**

Когда герой устанавливает постоянный контроль над юнитом, он не получает картинку. Он получает постоянный поток низкоуровневых данных, который его мозг интерпретирует как **трехмерную карту ближайшего окружения**.

* **Как это работает:** Это похоже на эхолокацию летучей мыши или сонар подводной лодки. Герой не видит цвета или детали. Он ощущает **формы, расстояния, препятствия и движение** вокруг своего юнита. Он «чувствует» стену слева, колонну впереди, движущийся объект (например, погонщика) справа. Это смутное, бесцветное, но абсолютно точное пространственное восприятие в радиусе нескольких метров.
* **Пример:** Во время охоты на крысу он не видел саму крысу. Он «ощущал» быстро движущийся объект определенного размера, который ворвался в зону восприятия его марионетки. Он мог отдать приказ «схватить объект», и юнит выполнял его, ориентируясь на это «эхо».
* **Тактильное эхо:** Помимо пространства, он чувствует и физический контакт. Если его юнит идет по гравию, герой ощущает слабую вибрацию. Если юнит касается стены, он чувствует давление. Когда крыса вцепилась в руку «Хвата», герой не почувствовал боли, но ощутил резкий, искаженный импульс в «канале связи» с этой конечностью — **сигнал о повреждении**.

**Б) Побочный эффект: Сенсорное Кровотечение.**

Это побочный эффект, вызванный его аномальной душой, которая пытается «выжать» из служебного канала связи больше, чем он может дать.

* **Как это работает:** Иногда, при очень сильных внешних раздражителях, часть сенсорной информации «просачивается» к нему в искаженном виде.
* **Примеры:**
  + Если его юнит попадает под струю пара, герой может на мгновение ощутить фантомное чувство жара.
  + Если рядом с юнитом происходит взрыв, он может услышать не сам звук, а глухой, искаженный ментальный «удар», лишенный частот.
  + И самое главное — **запах и вкус**. Когда он отдал приказ «Ешь», его связь была настолько сфокусирована на этом действии, что он получил мощнейший обратный импульс — фантомное ощущение вкуса крови и сырого мяса, которое вызвало у него приступ тошноты.

Это неконтролируемый и неприятный аспект его способностей, который делает управление более реалистичным и изматывающим.

**В) Отдача приказов: Воля как Нити.**

Герой — это кукловод. Амулет — это крестовина, к которой крепятся нити. Его Воля — это энергия его рук, дергающих за эти нити.

* **Простые приказы:** «Иди вперед», «подними камень» — требуют минимальных затрат Воли, это легкие, привычные движения.
* **Сложные приказы:** «Увернись», «нанеси точный удар», «спрячь предмет» — требуют большей концентрации и тратят больше Доступной Воли.
* **Постоянный контроль:** Резервирование Воли — это постоянное легкое натяжение всех нитей сразу. Он всегда чувствует своих марионеток на задворках сознания, что создает постоянную ментальную нагрузку.

**Итог:**

Герой **не смотрит фильм от первого лица**. Он — оператор дронов в темной комнате, который видит на экране не камеру, а **трехмерный сонар и датчики повреждений**. Иногда случаются сбои, и в его наушниках раздается искаженный треск оттуда, с поля боя. Эта механика делает его способности более уникальными, тактическими и оставляет простор для интересных ситуаций: например, он может быть «слеп», если его юнит попадет в зону сильных магических помех, которые глушат «сонар».