

Ракна проснулся и быстро поднялся на ноги. Его глаза смотрели направо и налево, а тело напряглось. Его рот сформировал ровную линию, пока он осматривался. У него все еще болела голова, но он полностью игнорировал ее.

«Дерьмо», - выругался он. Во-первых, Флавии нигде не было. Он был уверен, что ему удалось спасти ее, поэтому решил пока забыть об этом.

Следующая вещь безмерно смутила его. Он каким-то образом вернулся на крышу, и школа не была повреждена. И наконец; Ракна подошел к краю крыши и посмотрел вперед. Деревья. Огромный лес простирался вокруг территории школы и продолжался до гряды гор.

Он собирался спуститься и проверить, нет ли в здании кого-нибудь еще, когда головная боль внезапно вернулась в полную силу. Он хмыкнул и потер висок. Потом это случилось.

|| Хозяин проснулся. Завершение загрузки. ||

Выражение его лица дрогнуло, когда он услышал в своей голове механический голос.

|| Начало оценки. Хозяин демонстрирует способности к нескольким уникальным навыкам и чертам характера; отметил. Хост отображает статус в несколько раз выше, чем у среднего человека; отметил. Хозяин демонстрирует значительное самообладание и силу духа; отметил. Хозяин обладает обширными знаниями и опытом; отметил. Оценивается. ||

Ракна нахмурился, в его ушах медленно раздался свист. Он изо всех сил старался не обращать на это внимания, чтобы услышать, что потом скажет голос.

|| Потенциальная ценность хоста: S +. Начинаем необходимые обновления. ||

Это последнее, что сказал голос, прежде чем затихнуть.

Ракна причесал волосы рукой. "Что, черт возьми, происходит?" Он пробормотал и заметил, что что-то движется под его шарфом. Он притянул ее и посмотрел змее в глаза.

Человек и рептилия смотрели друг на друга несколько секунд, прежде чем Ракна взял ее и положил на землю. Он присел и задумался. «Эй, малыш, ты тоже слышал какой-то голос в своей голове?»

Змея склонила голову и кивнула.

"Я понимаю. Какую оценку он тебе дал? " Змея, казалось, на мгновение задумалась, прежде чем использовать свой хвост, чтобы нарисовать букву на земле. Ракна хмыкнул, когда закончил. «S, да? Что же это значит? »

Как раз по команде, раздражающий свист вернулся, и новый голос эхом разнесся в его голове. По всей видимости, то же самое произошло и с маленькой змейкой.

[Обновление успешно завершено.]

- эхом отозвался женский голос.

Глаза Ракны расширились от удивления. Он больше не был роботизированным и бесчувственным. Хотя ему все еще не хватало естественной теплоты человека, на этот раз это не звучало неестественно и не отталкивало. На самом деле, это было немного успокаивающе.

[Для меня большая честь познакомиться с вами, Ракна Ксиорра. Я ИИ класса S +, который был выбран, чтобы направлять вас через Систему.]

«ИИ...? Не хотите ли объяснить, что вы имеете в виду под словом "система"? "

[Безусловно.]

И с этим столб слов внезапно заполнил поле зрения Ракны.

□ ◆ □

Хозяин: Ракна Ксиорра

Возраст: 17 | 1-й уровень

Раса: Мужчина Человек | Титул: Нет

Потенциал: S +

Атрибуты:

Сила: 1,9 | Выносливость: 2,5

Скорость: 2 | Ловкость: 4

Интеллект: 3,6 | Удача: 9

Доступные очки: 2

Статистика:

Выносливость: 12,9 / 12,9 | МП: 36/36

Скорость: 11,2 | Ловкость: 10

Чувствительность: 24.20 | Обучаемость: 23

Атака: 14.9 | Защита: 9,4

Магическая атака: 10,8 | Регенерация МР: 0,25 / мин.

Умения:

- Мастер древкового оружия (Уровень 8): + 16% к атаке при использовании древкового оружия.
- Тхэквондо (Уровень 7): + 14%...
- Мастер кинжалов (Уровень 7): + 14% ...
- Кулинария (Уровень 6): + 60% изменение для приготовления блюда со спецэффектами.
- Каратэ (Уровень 6): + 12%...
- Метание (Уровень 6): + 12%...

- Дзюдо (Уровень 6): + 12%...
- Тайдзюцу (Уровень 5): + 10%...
- Стрельба (Уровень 5): + 10%...

...

Магические навыки:

- Не пробуждено

Пассивные навыки:

- Сопротивление боли (Ур. Макс.)
- Сопротивление страху (Ур. Макс.)
- Око разума (Ур. Макс.)
- Сопротивление усталости (Ур.7)

Активные навыки:

- Нет

Навыки нирваны:

- Неизвестно

Уникальные или расовые черты:

- Устойчивые наномшины Eion: автоматически убивает инородные организмы и позволяет быстро улучшить силу тела, а также использовать больше мышечных клеток.

-???

□ ◆ □

Ракна быстро проанализировал информацию перед ним. "Это шутка? Вы же не хотите сказать, что меня втянули в какую-то игру, а?"

[Ответ отрицательный. Вы правильно думаете, что это игра.]

Ракна нахмурился. "Чья?"

[Я не могу ответить на этот вопрос.]

«Ты не можешь? Или не хочешь? "

[Я не знаю ответа, Хозяин.]

Ракна потер виски. «Хорошо, а в чем тогда цель этой игры?»

[Я не знаю.]

"...В самом деле?"

[Да. Но я могу сказать вам, через что вы проходите, пока мы говорим.]

"Давай, продолжай."

[Пожалуйста, обернитесь и посмотрите на ворота вашей школы.]

Ракна молча подчинился, и маленькая змея последовала за ним. Он прищурился и уставился на ворота, которые находились почти в двухстах метрах от него. Его глаза постепенно расширились, когда он заметил несколько теней, выходящих из леса.

«Это...» Он осмотрел их внешний вид, и его глаз дрогнул. «Кобольды?»

[Ответ утвердительный. Их обычно так и называют. Теперь начнется инициация, Хост. Я здесь, если у вас есть вопросы.]

□ ◆ □

Начальная миссия: выжить.

Описание: Монстры вторгаются в вашу локацию в поисках чего-нибудь, что можно собрать. Если они тебя найдут, они тебя убьют.

Задача: выжить до конца дня.

Примечание: вы можете спрятаться, но вы также можете нанести ответный удар.

Цели: живы 50/50 врагов.

Награды: будут меняться в зависимости от выступления Хозяина.

□ ◆ □

«Ну, черт...» - задумался Ракна. «А пока дайте мне описание каждого атрибута».

[Безусловно.]

□ ◆ □

Атрибуты:

Сила: отображение мышечной силы. Увеличение силы может заставить вас двигаться быстрее, наносить более сильные удары, прыгать выше и легче переносить удары.

Выносливость: значительно повышает выносливость, регенерацию и защиту.

Скорость: влияет на двигательные и мыслительные процессы.

Ловкость: контроль над телом, также позволяет значительно снизить расход выносливости и повысить точность.

Интеллект: отображение умственных способностей. Повышение интеллекта не влияет на IQ, но улучшает память и второстепенные способности понимания. Он также отражает базовый размер количества маны и является основной целью каждого мага.

Удача: дикая переменная, которую нельзя предсказать и увеличить обычными способами. Она способна нарушать судьбу и законы.

Статистика:

Выносливость: способность хозяина сохранять и восстанавливать энергию (сила + скорость + 2 \* выносливость + ловкость).

MP: Запас маны хозяина (10 \* инт).

Скорость: обработка мыслей хоста (2 \* скр + 2 \* инт).

Ловкость: способность хозяина уворачиваться и умело манипулировать моментом (скорость + 2 \* ловкость).

Чувства: сенсорная способность хозяина, включая пять чувств и инстинкт (скр + вын + инт + лов).

Обучаемость: Числовое значение, представляющее склонность к изучению навыков (сумма всех атрибутов).

Атака: числовое значение, представляющее силу атаки Хоста. (сил \* 4 + (вын / 2) + лов + скр)

Защита: числовое значение, представляющее защитную мощь Хоста. Разница между защитой и атакой варьирует нанесенный урон. (сил + 3 \* вын)

Магическая атака: числовое значение, представляющее силу базовой магической атаки Хоста (инт \* 3)

Регенерация MP: скорость, с которой восстанавливаются очки маны хозяина. Он рассчитывается через фактор, присущий Хосту. Текущий фактор: 0,7 (MP / 100 \* 0,7).

□ ◆ □

Ракна нахмурился, просматривая описания. Во-первых, он понял, что сделать «сборку» будет довольно сложно, поскольку способ расчета статистики был относительно сложным и требовал максимум размышлений. Но в то же время все было достаточно сбалансировано. Пути были разнообразными, но очень простыми.

«Хотя, почему моя « статистика чувств » не совпадает с методом расчета?»

Вместо ответа ИИ показал ему коробку его когнитивных навыков.

□ ◆ □

Соппротивление боли (Ур. Макс.): Навык, определяющий, сколько боли хозяин может игнорировать и двигаться независимо от урона.

Соппротивление страху (уровень макс.): Навык, определяющий сопротивление против любого вида запугивания.

Око разума (Макс. Уровень): Редкий навык, еще реже если он высокого уровня, который обостряет инстинкты хозяина до нечеловеческих уровней. Те, кто рождены с этим умением, считаются гениями среди гениев. Они могут адаптироваться и учиться благодаря инстинктам.

Дополнительный эффект: постоянное 100% усиление чувств.

Сопротивление усталости (Уровень 7): Навык количественной оценки сопротивления любому виду усталости; физическая усталость, умственная усталость, мана-утомляемость и т. д.

□ ◆ □

«Понятно», - пробормотал Ракна. Он решил пока не обращать внимания на навыки, указанные как «Неизвестно» или «Непробужденно». Затем он подумал о двух своих атрибутах. Он понятия не имел, как будет развиваться в будущем, поэтому пока держался за них.

Он задумался и устроился на крыше, чтобы наблюдать, как кобольды входят на территорию школы. По какой-то причине ему казалось, что он видит лучше, чем когда-либо.

«Эй, ИИ как мне тебя называть?»

[Я ИИ-00000056-LTS.]

«Слишком много нулей. Я просто назову тебя Алекса.

[...]

«Теперь скажи мне, установка этой Системы как-то исправила мои характеристики?»

[Ответ утвердительный. Чтобы количественно оценить способности человека и перевести их в числа, необходимо их округлить в большую сторону. Твое Око Разума также является особым случаем, поскольку его эффекты активируются в момент загрузки Системы. Итак, вы правильно считаете, что сейчас сильнее. Хотя это и относительно небольшая сумма.]

«Понятно», - бесстрастно ответил он и начал анализировать врагов, с которыми собирался сразиться. Потому что да, он собирался убить их. «Я не собираюсь прятаться после всех тренировок, которые мне провел старик», - подумал он.

«Кобольды. В каком-то смысле «оборотни», - пробормотал Ракна, глядя на них. «Учитывая их доспехи и вооружение, я бы сказал, что у них приличный интеллект. Кажется, у них четыре пальца. Вероятно, что их ловкость ниже, чем у среднего человека. Насколько я могу судить, у них есть базовая военная пирамида. Большинство из них носят серые кожаные доспехи, а у некоторых есть металлические детали. И если они не собаки для галочки, у них должно быть довольно хорошее обоняние. Неприятно... »

Дин!

Он был внезапно выброшен из своих мыслей из-за звука и окна, появившегося перед ним.

□ ◆ □

Благодаря вашей замечательной проницательности и выполнению нескольких условий вы приобрели новый навык; Оценка!

Оценка (Уровень 1): Навык, о котором мечтают многие, но трудно достижимый из-за его жестких требований.

Позволяет Хосту проверять статус живых существ и узнавать об их характеристиках. На начальных уровнях отображаемая информация зависит от Мудрости заклинателя.

Стоимость: 1 МР за использование.

□ ♦ □

Ракна фыркнул. «Полезная штука... Мудрость, да? Атрибут, который не может быть изменен Системой? Полагаю, это означает, что Оценка покажет мне то, что я примерно мог бы узнать сам, но мгновенно. По крайней мере, на уровне 1 ... Я прав, Алекса? »

[... Действительно, Хозяин.]

«Зови меня Ракна. Хозяин звучит странно ».

[Отметила, Ракна.]

«Хорошо, теперь давай попробуем», - он посмотрел на кобольдов. "Оценка."

□ ♦ □

Имя: Нет

Возраст: 5 | Уровень 3

Раса: Кобольд

Атрибуты:

Сила: 1,5 | Выносливость: 2

Скорость: 2 | Ловкость: 0,8

Интеллект: 0,6 | Удача: 1

Оружие:

- Грубое короткое копьё: +10 к атаке

Броня:

- Кожаная броня: +5 защиты.

Статистика:

Выносливость: 8,3 / 8,3 | МП: 6/6

Скорость: 5,2 | Ловкость: 3,6

Чувствительность: 10,4

Атака: 20 (10 + 10) | Защита: 12,5 (7,5 + 5)

Магическая атака: 1,8 | Регенерация МР: 0,01 / мин.

Умения:

- Мастерство древкового оружия (Ур.1)

Уникальные или расовые черты:

- Собачий нос: +5 чувств.

□ ◆ □

«Как и ожидалось, чувства выше, ловкость ниже. Я превосхожу их во всем, кроме скорости... - пробормотал Ракна, затем почувствовал, как что-то тянет его за штаны. Он посмотрел вниз и увидел маленькую змею, скользящую вокруг его ног.

"Что случилось, малыш?" Он присел, и его ответ пришел к нему в виде окна с уведомлением.

□ ◆ □

Эйонская змея Ур.1 желает стать вашим питомцем по контракту.

Вы принимаете?

□ ◆ □

Глаза Ракны немного расширились. «Эйонская змея... Итак, ты действительно пережила проект Зиры. Но почему ты хочешь заключить со мной контракт? Ты уверена, что можешь мне доверять? »

Змея опустила голову и слабо зашипела. Ракна поклялся, что слышал, как в его голове прозвучало «Я недостаточно хороша?» В конце концов он принял запрос.

□ ◆ □

Вы взяли в качестве питомца Эйонскую змею 1-го уровня. Пожалуйста, дайте ему имя, чтобы завершить контракт.

□ ◆ □

«Хм», - Ракна посмотрел на маленькую змею, прежде чем выбрать имя. «Пронос. Твое имя будет Пронос. Ты с этим согласен? " - спросил он, и змея оживилась, прежде чем несколько раз кивнуть.

□ ◆ □

Контракт заключен. Теперь у вас есть доступ к статусу Проноса.

Имя: Пронос

Мастер: Ракна Ксиорра

Возраст: 3 | 1-й уровень

Раса: Эйонская Змея | Титул: Нет

Потенциал: S

Атрибуты:

Сила: 1 | Выносливость: 5

Скорость: 1,2 | Ловкость: 0,6

Интеллект: 2,7 | Удача: 3

Доступные очки: 2

Статистика:

Выносливость: 19,2 / 19,2 | МП: 40,5 / 40,5

Скорость: 7,8 | Ловкость: 2,4

Чувствительность: 9,5 | Обучаемость: 13,5

Атака: 8.3 | Защита: 19,2

Магическая атака: 8.1 | Регенерация МР: 0,2 / мин.

Умения:

- Укус (Ур. Макс.): + 100% к атаке при укусе.
- Захват и удушение (Макс. Ур.): + 20% к атаке

Магические навыки:

- Не пробуждено

Пассивные навыки:

- Сопротивление яду (Ур. Ех)
- Устойчивость к боли (Ур. Макс.)
- Сопротивление страху (Ур. 5)
- Сопротивление усталости (Ур. 3)

Активные навыки:

- Ядовитая секреция (Уровень 7): позволяет Хосту производить яд из своих клыков.
- Камуфляж (Уровень 8): После активации меняет цвет кожи и чешуи Хоста в соответствии с окружающей средой.

Уникальные или расовые черты:

- Чешуя Эйона: + 20% защиты.
- Яд Эйона: Секреция может производить яд Эйона.
- Кровь Эйона: увеличение МР и выносливости на 50%.
- Ночное видение: усиленное зрение.

- Тепловое зрение: инфракрасный прицел.

- Эхолокация: зрение получено посредством звуковой обратной связи.

□ ◆ □

«Это много, черт.. ужасная змея. У тебя есть качества наравне со взрослым человеком. Ты также можете принимать удары, как танк, и также представляешь невероятную угрозу как убийца, - воскликнул искренне впечатленный Ракна.

Пронос выпрямился и сжал уголки губ, заставляя его выглядеть самодовольным. Ракна фыркнул и схватил его, прежде чем положить его на плечо. Пронос обвил его шею, прежде чем прижаться к шарфу, что бы при этом торчала голова.

Ракна снова посмотрел на кобольдов, прежде чем направиться к двери на крыше.

«Алекса, я могу получить комплект для новичков или что-то в этом роде?»

[У тебя есть разрешение выбрать оружие по своему вкусу, Ракна.]

Прежде чем он успел попросить ее пояснить, вокруг него образовались десятки белых фигур, плавающих и вращающихся. Каждая форма представляла собой оружие, и их было много. Мечи, луки, ружья, копья, цепи, косы, рукавицы, кастеты и т. д.

«Хм», - задумчиво произнес Ракна. «Я, конечно, лучше всех владею глефой, но она мне не нужна, так как она у меня уже есть...» - пробормотал он неопределенно. «Но использовать древковое оружие непрактично, если мне когда-либо придется драться в помещении. К тому же, я не смогу драться со всеми пятидесятью одновременно ... "»

Приняв решение, Ракна достал зазубренный кинжал. Фигуры немедленно исчезли, и кинжал, который он выбрал, упал ему в руки. Лезвие было толстым и полностью красным. Окно выскочило в тот момент, когда он к нему прикоснулся.

□ ◆ □

Обозначение: Клинок / Кинжал

Имя: Кровавый Клык (Имитация)

Редкость: зеленый

Сила атаки: +20

Долговечность: бесконечная

Описание:

Низкосортная имитация легендарного кинжала, предположительно созданного из клыка Амброджо, Первого Вампира.

Примечание: это оружие является эксклюзивным для посвящения и исчезает при выходе.

□ ◆ □

"Я понимаю. По крайней мере, они не мелочны со стартовым оружием, - прокомментировал Ракна. «Сила атаки сталкивается с защитой, верно? Если она будет недостаточно высокой, никакого ущерба не будет или он будет просто очень слабым... Кстати, Алекса, в вашей системе нет НР? »

[Очки здоровья являются отклонением от нормы и не включаются в систему. Что бы ни случилось, если Хозяин получит смертельный удар, он умрет, если у него нет навыков или расовой черты, чтобы противостоять этому. То же правило применяется к монстрам, созданным системой. Атрибут защиты просто представляет сопротивление тела, он не имеет ничего общего со здоровьем. Точно так же защита, предоставляемая броней, если она не является магической, будет применяться только к той части тела, которая покрыта указанным снаряжением.]

Ракна ухмылялся и крутил кинжал в руке.

«Приятно знать», - сказал он и открыл дверь, ведущую на этаж ниже. «Это означает, что это честная игра. Я колю, они умирают. Мне это нравится, - пошутил он, но его взгляд стал резким и холодным. «Посмотрим, как поживают эти щенки».

<http://tl.rulate.ru/book/53071/1341497>