

На следующее утро Асмодей проснулся от звука уведомления о завершении обновления системы.

Открыв глаза, Асмодей встал, умылся, почистил зубы и снова лег на кровать.

"Система".

Перед его глазами возник золотой экран с надписью: Система улучшения мира.

"Ну, и как это работает?"

"Вход?".

[Динг, добро пожаловать в Мировую систему улучшения]

В течение 15 минут Асмодей более или менее разобрался в функциях системы.

Во-первых, система будет случайным образом выдавать задания для завершения.

За выполнение задания начислялись очки. Это был основной способ накопления очков.

Очки можно было использовать в торговом центре или напрямую улучшать свои характеристики и способности. Однако прямые улучшения будут стоить значительно дороже, чем товары в магазине.

Система также включала в себя уровень мирового развития, который повышался в зависимости от двух факторов: насколько мир отклонился от своего первоначального направления и повышения собственного уровня мира. Последнее включало в себя различные факторы, такие как насыщенность магической энергией, количество экстраординарных способностей, разнообразие направлений развития жителей мира и среднюю боевую мощь в мире – последний фактор оказывал наиболее значительное влияние. Другими словами, чем сильнее средний человек в мире, тем больше очков мог накопить Асмодей. Это был второй метод накопления очков, начисляемый ежедневно.

Третий метод предполагал достижение целей. Однако, увидев, какие достижения предлагает система, Асмодей решил избегать этого пути на неопределенный срок. Эти достижения были больше похожи на издевательство.

Фиолетовые Достижения:

"Ткнуть Волан-де-Морта в нос" (Как это вообще возможно?)

"Вырвать 1/4 часть бороды Дамблдора"

"Воскресить Лили Эванс и заставить ее снова полюбить Снейпа"

Синие Достижения:

"Научите 2/3 Хогвартса летать без дополнительных предметов" (Не кажется ли вам неправильным ходить по волшебной школе?)

"Слетать на Луну с помощью магии" (почему магглы могут это сделать, а мы не можем!?)

И так далее.

Увидев это, Асмодей решительно закрыл вкладку достижений.

Итак, было три способа заработать очки: задания, уровень мирового развития и достижения.

Далее Асмодей решил изучить все доступные варианты использования накопленных очков.

Существовало всего три способа их использования, включая ранее упомянутые прямое улучшение личных характеристик и торговый центр:

1. ****Улучшение мира**** - Добавление в мир новых сил и сверхспособностей.

Например, система предлагала использовать энергию для развития воинов, позволяя более талантливым магглам приобретать определенные сверхспособности и положительно влияя на среднюю боевую мощь в мире. Это принесло бы Асмодею очки и стоило всего 1000 очков. Однако, глядя на свои текущие три нуля на счету, Асмодей тихо прослезился.

2. ****Личное улучшение**** - Ранее упомянутое улучшение личных характеристик или характеристик питомцев.

3. ****Торговый центр**** - В этом центре хранились все возможные товары из разных миров. Обновления склада можно было бесплатно использовать раз в день, с возможностью накопления до трех дней. После этого взималась плата в размере 10 баллов за обновление до перезагрузки на следующий день.

После проверки системы и принятия решения о потенциальном направлении его развития, Асмодей спросил: "Эй, здесь есть что-нибудь вроде стартового набора для начинающих или что-то в этом роде? Я ждал тебя почти 20 лет!!!"

Система быстро отреагировала,

[Специальный стартовый пакет для начинающих, предоставляющий базовые ресурсы и возможности для более комфортного старта в новом мире. Поскольку текущий мир оценивается как мир с низким уровнем магии и средней боевой мощью в 1,5 очка, стартовый пакет будет равен 100 очков. Принять?]

Асмодей, услышав это, подумал о том, как быстро могут измениться его обстоятельства с помощью этой системы, и принял решение: "Хорошо, быстро отдай мне этот стартовый пакет".

Асмодей, взволнованно предвкушал содержимое пака новичка и дал добро на его вскрытие. Система быстро приняла его ответ:

[Динг, вы получаете:

- Детеныш Стремительной Виверны Наргакуга из мира Охотников на монстров, полностью преданный хозяину.

- 50 очков.

- Плащ, подходящий для твоего нынешнего стиля боя]

Асмодей восхищался неожиданными дополнениями, стремясь исследовать потенциал своего нового компаньона-виверны и использовать бонусные очки.

Поэтому он немедленно вызвал детеныша виверны из хранилища системы.

[Вы уверены в своем выборе? Живое существо нельзя вернуть после использования]

"Абсолютно уверен".

Со знакомым звуком подтверждения от системы Асмодей обнаружил, что держит существо – наполовину кошку, наполовину дракона. Малыш прыгал и бегал вокруг своего нового владельца, забавляя Асмодее.

"Ладно, ладно, садись", - сказал Асмодей.

Виверна поняла и села перед ним.

Асмодей решил лучше узнать кого он только что получил, поэтому открыл описание системы:

[Наргакуга — летающая виверна. Она покрыта чёрной чешуёй, черный мех и красные глаза, придает ей вид хищной черной пантеры. Её внешность предполагает, что это в основном ночной хищник. Когда она находится в режиме Ярости, её глаза светятся ярко-красным и оставляют след из красных линий, когда Наргакуга движется. Кроме того, её хвост выпячивает шипы, которые она бросает и связывает с атаками для сокрушительных ударов. Её позвонки и мышцы хвоста чрезвычайно гибкие, что делает хвост Наргакуги цепким. Хвост Наргакуги является её самым мощным оружием. Она встряхивает чешуйки на кончике хвоста, что издаёт дребезжащий звук, похожий на звук гремучей змеи.]

Самка, на данный момент 20 сантиметров в длину. Медленно растущее существо, при нормальных условиях ей должно потребоваться не менее 5 лет, чтобы достичь зрелости с потенциалом эволюции]

"Хорошо, очень хорошо. Давай назовем тебя Афиной, богиней мудрости. В конце концов, ты ведь хищница, верно?"

[Динг, имя питомца успешно зарегистрировано]

"Система, покажи мне мои и ее текущие характеристики"

[Асмодей Норен Морнингстар:

Родословная: родословная Нации Огня, дарованная духами людям, обладает очень высоким потенциалом развития и возможностями для эволюции, в настоящее время активировано 15% потенциала родословной.

1. Боевая мощь: 25

2. Здоровье: 100/100

3. Ци / мана / внутренняя энергия: 1000/1000

4. Сила: 19

5. Ловкость: 17

6. Интеллект: 30

Навыки и умения:

Магия огня Мира Аватара - Уровень 70/100

Боевая техника Нации огня - Уровень 87/100

Магия Мира Гарри Поттера - Уровень 1/100]

[Афина (Виверна):

Родословная: Виверна, с очень высоким порогом максимальной боевой мощи и потенциальной эволюцией, в настоящее время активировано 10% потенциала родословной.

1. Боевая мощь: 4

2. Здоровье: 20/20

3. Ци / мана / внутренняя энергия: 75/75

4. Сила: 6

5. Ловкость: 19

6. Интеллект: 5

Навыки:

Удар хвостом - Максимальный уровень]

"Хорошо, ты можешь показать мне характеристики Дамблдора? Я ведь его видел"

[Альбус Дамблдор:

Родословная: Родословная Феникса, высокий потенциал развития. Доступно несколько вариантов эволюции, в настоящее время активировано 40% потенциала родословной.

1. Боевая мощь: 35

2. Здоровье: 80/80

3. Ци / мана / внутренняя энергия: 800/800

4. Сила: 8

5. Ловкость: 9

6. Интеллект: 30

Навыки и умения:

Магия волшебного мира - Уровень 90/100

Алхимия - Уровень 75/100

Дуэльное мастерство - Уровень 98/100]

"Черт возьми - сказал Асмодей, - почему у меня больше внутренней энергии, чем у старика, но меньшая боевая мощь?!!!"

[Динг, поскольку магия Мира Аватара основана на прямом использовании стихий и не так универсальна, как местная магия, ваше тело и магия сильнее и имеют гораздо более высокий потенциал развития, чем у местных, но боевая мощь страдает на первых этапах.

Кроме того, пользователь не настолько силен. 25 единиц боевой мощи — это много для этого мира, но далеко не предел. Показатели силы растут экспоненциально, что означает, что чем выше боевая мощь, тем сложнее ее повысить.

35 очков Боевой мощи Дамблдора означают, что он может справиться с пятью людьми равными пользователю. Кроме того, пользователь обладает высокой атакующей мощью, но крайне низкой защитой по сравнению с Дамблдором]

Ладно, хорошо, я признаю, что в настоящее время у меня нет никаких методов противостоять магии телепортации и этой странной магии.