

"Что это была за фигня!? Что мне такого выпало?"

[Поздравляю! Одна из ваших характеристик превысила максимальное количество! В награду вы получаете титул "Неудержимый"(Описание: вы превысили то, что невозможно было превысить. Эффекты: 1. Ваше развитие невозможно ничем ограничить кроме вашего желания 2. Скрыто)]

[Внимание! В результате случайной генерации вы получаете преимущества: 1. Увеличено максимальное кол-во типов монстров на 1. 2. Увеличено максимальное кол-во видов начальных монстров на 3. 3. Возможность частично самостоятельного выбора типов и видов монстров. 4. Добавлены к начальному выбору более редкие типы монстров]

(П.А. Больше плюшек богине плюшек! Больше роялей богине роялей!)

"Серьёзно? И из-за этого сама богиня чуть не сошла с ума? У неё какая-то слабая психика..."

[Выберите типы монстров (2)]

[Членистоногие(Редкий)]

[Не живые(Необычный)]

[Воплощения стихий(Легендарный)]

[Слизеподобные(Посредственный)]

[Растения(Необычный)]

[Животные(Обычный)]

"Думаю что выбор небольшой. Слизь точно не беру. Растения? Не думаю что используя растения можно... Стоп. А что я вообще должен буду делать? Система? Что должно делать подземелье?"

[Цели подземелий не определены, но ради выживания они подсознательно расширяются и защищают себя монстрами]

"Окей... То есть монстры нужны для защиты. А от кого мне нужно защищаться?"

[От любого разумного и не подконтрольного вам вида. Вы, как ядро являетесь практически идеальным материалом для создания сильных артефактов ]

"Отлично! Теперь я являюсь материалом... По крайней мере смогу потом получить собеседника... Ладно... Какие есть разумные виды?"

[Внимание! Этот вопрос является триггером для прекращения ответов на вопросы в течении некоторого времени. Доступен лишь частичный ответ. Люди. Будьте осторожны впредь.]

"Ладно. Хотя бы понял для чего нужны монстры. И на том спасибо. Получается начальный бонус у меня и правда хороший. Если нужно защищаться от людей, то я думаю что животные тоже в пролёте. Элементали точно беру из-за ранга. Нежить или насекомые... И почему у нежити ранг ниже? Думаю что если будут ядовитые насекомые, то только из-за этого их можно брать. Тем более что воплощения стихий скорее всего смогут отвлекать тех, кто ко мне придет от них. Системная команда: <Выбрать воплощения стихий и членистоногих>"

[Типы монстров успешно выбраны.]

[Выберите начальные виды монстров (4)]

[Обычный пещерный паук]

[Малый каменный голем]

[Слабый Ядовитый паук]

[Слабый Тёмный элементаль]

[Виндертурская сороконожка]

[Нестабильный элементаль]

[Высасывающий знания таракан]

[Земляной голем]

"Тут есть над чем подумать. Думаю возьму ядовитого паука, хотя приписка слабый как-то не радует. Высасывающий знания таракан? А что он с этими знаниями делать будет? Разве он высосав все знания у человека не станет им же? Виндертур..Виндер-какая-то сороконожка сомнительно звучит. Темный и нестабильный элементали и каменный голем будут более предпочтительны если уж смотреть по названию. Итого Системная команда <Выбрать темного и нестабильного элементалей, ядовитого паука и каменного голема>"

[Виды монстров успешно выбраны.]

[Внимание! Вы завершили выбор монстров. Выберите 1 особенность вашего подземелья]

[Вечная армия (После победы над захватчиками, ваших мертвых монстров и сломанные ловушки можно будет воссоздать за 1/10 от стоимости их создания)]

[Безумный творец (Вы сможете изменить ваших монстров. Все зависит лишь от вашего воображения! Возможны побочные эффекты)]

[Массовые галлюцинации (Если в ваше подземелье вошла группа захватчиков, то каждый получает на время пребывания в нём любые ментальные воздействия которые на ком-либо в подземелье. Возможны побочные эффекты)]

"Исключая всё с побочными эффектами... Системная команда <Выбрать вечную армию>"

[Особенность вашего подземелья успешно выбрана.]

[Внимание! Настройка характерных черт подземелья завершена. Вы получили начальные навыки и характеристики. Открыты некоторые скрытые характеристики. Открыты некоторые скрытые эффекты титулов]

"Наконец-то закончил. Навыки? Системная команда <Статус>"

[Статус:

Имя: Артём

Вид: Ядро подземелья

Уровень:1

Характерные черты подземелья{

Типы монстров: Членистоногие, воплощения стихий.

Виды монстров: Темный элементаль, нестабильный элементаль, малый каменный голем и слабый ядовитый паук.

Особенность подземелья: "Вечная армия".

}

Очки характеристик: 0

Сила мысли: 10(+40)

Интеллект: 10(+15)

Регенерация очков энергии: 0.005 в секунду

Очки энергии: 100/100

Прочность: 1000

Защита: 50

Удача: 30/100

<Скрыто>

Очки навыков: 0

Титулы: "Шокировавший бога"(Эффекты: Сопротивление любым ментальным атакам, Интеллект +15, Сила мысли +40)

(Далее сокращения. ОЭ - очки энергии и т.п)

Навыки:

Телекинез (Используя силу мысли вы можете перемещать что-либо. Активный навык(Затрачивает ОЭ) 100/100%)

Магия земли(Используя ОЭ вы можете изменять/создавать/разрушать землю/камень. Активный навык(Затрачивает ОЭ). 0/100%)

Создать ловушку (Можно создать ловушку с выбранными характеристиками используя ОЭ. Изменённый активный навык. 0/100%)

Магия полного создания жизни (Используя ОЭ любое подземелье может создать определённых для него существ. Активный расовый навык подземелий. 100/100%)

Полная лояльность созданных существ (Все существа созданные вами всегда будут исполнять все ваши команды, они будут невосприимчивы к другим навыкам контроля. Подземелье может телепатически общаться со своим созданием вне зависимости от расстояния. Пассивный расовый навык подземелий. 100/100%)]

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/17531/356714>