

Что же после открытия списка с расами, сказать что я чуть не сошел с ума, ничего не сказать, их тут столько что я не могу выбрать!

Вы возможно думаете возьми обычного человек и не тупи, а плюс он бесплатный для него не надо ОХ, но нет я не настолько глуп чтобы терять хоть каплю силы которую могу получить от выбранной расы, даже если придется отказаться от человечности это ничего не изменит, я выбрал свой путь когда нажал "ДА" и получил систему поэтому я буду идти до конца, отбрасывая все что может мне мешать на пути становления, будь это чувства, любовь, привязанность и другие или человечность, боги и без нее хорошо живут, как я посмотрю, еще и развлекаться успевают.

А если что я её себе верну когда достигну уровня Истинного Бога низшей ступени или просто сотру воспоминания о всех убийствах и так сказать "грехах", возможно это слишком лицемерно, но как я уже говорил это мой путь и не вам меня судить, многие миллионы и миллиарды гибнут в разных вселенных, галактиках и планетах на разных войнах, за как они думают правое дело, на самом деле все это тупое лицемерие и ничего правого там нету лишь скучное и глупое внушение истинной цели, так что я буду делать то что я считаю правильным это будет моя система ценностей и чужие жизни в неё не входят, лишь моя жизнь с этого момента имеет ценность, а остальные лишь пыль под ногами!

Я был слаб в своей прошлой жизни, прожил 12 реинкарнаций за 519 лет и умер от простой патологии сердца, судьба меня явно не любила, эта старая с*ка не кого не милует и я тому пример, хотя я не уверен существует ли вообще судьба, хотя боги судьбы скорее всего есть, такая вещь как будущее и прошлое это не дела судьбы, так что если все так повернулось и я узнал правду этого мира, я буду идти своим путем, возможно не самым лучшим, но он самый идеальный в моём случае когда нужно выжить и превзойти ожидания других, они наверное думают что я сломаюсь, ха-ха, сейчас уже бегу рыдать и забиваться в угол, такого не случится, не в этой жизни!

Так вот я около 40 минут искал подходящую расу для начального развития и чтобы цена в ОХ была приемлемой и магия была хоть какая-то иди её подобие выделил я 4 расы вот эти:

1: Вампир порождения стихии тьмы, раса созданная слабым богом 12 порядка. Примечание: данный тип расы является обычными порождением проклятия стихий тьмы и крови "Даёт изначальное сродство с стихией тьмой 10% и -25% с стихий светом", проклятие послано богом 12 порядка, само проклятие перешло им от первородного вампира который был проклят за грехи этим же богом, бояться света и святых предметов, артефактов, нету тени, не отражаются в зеркалах. Не путайте с Истинными Вампирами порождениями первостихий Жизни и Смерти потому что данный тип вампиров не, как к ним не относится, не к какому проклятию или богу они полностью самостоятельны и на них не действуют узы крови и света они были созданы не стихией, а первостихией когда зарождались 12 изначальных вселенных, вампиры порождения тьмы были скопированы с истинных вампиров.

Данная раса делится на 3 типа вампиров:

1.1 Низший вампир(Цена-100 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств, возможность лучше видеть в темноте.

Частичная регенерация - возможность регенерировать рану в течении нескольких секунд, если она была нанесена простым оружием. Не распространяется на отрубленные конечности или слишком большие раны, рассекающие множество тканей.

Обращение - низшие вампиры могут обращать в себе подобных с тем условием, что они подготовились к этому, в противном случае их будет ждать кончина.

Увеличение срока жизни - низшие вампиры в потенциале могут прожить намного дольше смертных существ, до тысячелетия.

1.2 Высший вампиры(цена-250 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - во много раз повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств. Зрение в темноте становится лучше, чем дневное, так же обоняние крови до того хорошо развито, что позволяет ощутить каплю крови на расстоянии около полу-километра.

Обращение - высшие вампиры могут обращать в себе подобных с меньшими последствиями, это скажется на них в виде временной потери силы, которая восполнится со временем. В низших вампиров высшие могут обращать смертных десятками.

Полная регенерация - высшие вампиры могут регенерировать любую рану со временем, рану от простых оружий они восстанавливают за долю секунды, дольше будут восстанавливаться раны от хладного железа и серебра, и самые проблемные ранения может предоставить чистая магия и артефакты.

Бессмертие - высшие вампиры в потенциале бессмертны, так же поражение жизненно важных органов не предоставит никакого эффекта. Для убийства высшего вампира потребуется полностью уничтожить его тело какой-нибудь мощной магической атакой.

Облик охотника - высшие вампиры могут являть более обезображенный облик, увеличивая свои силы, однако при его явлении вероятнее всего они будут раскрыты. Так же этот облик может активироваться произвольно, при голоде вампира. В этом облике у вампиров бледнеет кожа, свет из глаз становится ярче, появляются большие когти, иногда меняется телосложение и при близких ступнях к основателям возможно появление крыльев.

1.3 Первородный Вампир(Цена-500 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - в сотни раз повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств. Зрение в темноте становится гораздо лучше, чем дневное, так же обоняние крови до того хорошо развито, что позволяет ощутить каплю крови на расстоянии около километра.

Обращение - первородный вампиры могут обращать в низших вампиров сотнями, для обращения в высшего потребуется некоторое количество сил, которое восстановится в ближайшее время или при первом употреблении крови.

Абсолютная регенерация - первородный вампир могут регенерировать любую рану. Обычно все раны они восстанавливают мгновенно, поэтому единственный способ убить их - поразить одной мощнейшей атакой, при этом не допустив уворота или парирования, что делает таких противников весьма опасными.

Абсолютное бессмертие - первородный вампир бессмертны и даже в посмертии могут вернуться в наш мир из потока душ, чтобы их убить нужно уничтожить душу вместе с телом. Однако для изгнания души высшего вампира из тела потребуется полностью уничтожить тело мощной магической атакой.

Облик ночи - первородный вампир могут являть свой истинный облик, зависит от силы вашей души, в котором все их способности и показатели возрастают. Пика своей силы в этом облике первородный вампир достигает ночью. Следует отметить, что первородные вампиры идеально контролируют эту форму и даже при очень сильном голоде могут её сдерживать. Каждый облик ночи у первородных вампиров индивидуален.

2. Истинные Вампиры являются порождениями первостихий Жизни и Смерти. Примечание: данный тип расы это существа, содержащие в душе и крови первостихии, которые совмещают в себе поровну первостихии Смерти и Жизни "Раса даёт изначальное сродство с первостихией Смерти и Жизни 10%, с возможностью после достижения "Силы души 10 Порядка" стать Богом Жизни и Смерти 10 порядка "Чтобы стать Богом Жизни и Смерти или одной из этих первостихий, нужно минимальное сродство 51%". За счёт этого их тела постоянно наполняют обе первостихии, увеличивая их ментальные, физические и магические способности. Цена за такую силу - зависимость от равенства двух первостихий. Если какая-либо из них пересилит другую, то Истинный Вампир умрёт и его душа будет уничтожена, будь он хоть богом 12 порядка ему не спастись, "Сродство с первостихиями Жизни и Смерти не должно превышать разрыв у Истинных Низших Вампиров 33% и тд". Так же, из-за взаимного уничтожения одной первостихии другой, Истинным Вампирам приходится постоянно уравнивать баланс за счёт поглощения крови живых существ на начальных стадиях развития души вплоть до 1 порядка души, "После развития души до 1 Порядка можно питаться только праной - жизненной энергией или заменять на "сырую" Ба-хионь, также помогает поглощение небольшого количества первостихии жизни и смерти, что также есть в душах или переработанной другой энергии". Энергию первостихий Жизни и Смерти можно выравнять и вручную, но это гораздо затратнее, опаснее и сложнее, вдобавок поглощение крови, душ, праны, Ба-хионь в любом виде, вызывает у Истинных Вампиров опьяняющий эффект, как тела, так и души и привыкание, что делает эти способы едва ли не единственными верными для существования. Следует отметить, что в зеркале они отражаются, тень отбрасывают, так же они не горят на солнце, и не боятся стихии и первостихии света и артефактов и предметов этой стихии. Опознать вампира этой расы можно по неестественно бледной коже, светящимся красным глазам и клыкам. У низших типах этой расы так же могут присутствовать когти и излишне худощавое телосложение.

Данная раса делится на 3 типа вампиров:

2.1 Истинные Низшие вампиры (Цена-250 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств, возможность лучше видеть в темноте.

Частичная регенерация - возможность регенерировать рану в течении нескольких секунд, если

она была нанесена простым оружием. Не распространяется на отрубленные конечности или слишком большие раны, рассекающие множество тканей.

Обращение - низшие вампиры могут обращать в себе подобных с тем условием, что они подготовились к этому, в противном случае их будет ждать кончина.

Увеличение срока жизни - низшие вампиры в потенциале могут прожить намного дольше смертных существ, до тысячелетия.

Устойчивость к первостихиям - первостихии смерти и жизни и их дисбаланс довольно сильно влияет на Истинного низшего вампира, его легче ими поразить. Максимальный перевес 33% в сторону одной из энергий.

Потенциал Малефикарии - Малефикария, в строгом понимании не является самостоятельной магией, она является равным симбиозом двух первостихий в идеально равных пропорциях - энергии первостихий Жизни и Смерти, таким образом, основой этой магии является манипуляция с плотью, кровью, праной и душой живых существ. Наличие крови, во первых, у самого объекта, с которым взаимодействует малефикар, а во вторых крови конкретного этого существа у Вампира, достаточно капли. Свойство это происходит из того, что чтобы так, или иначе манипулировать плотью, кровью, душой, праной существа. Вампиру требуется понять структуру конкретного существа и его крови. Истинные низшие вампиры имеют хорошие способности к Малефикарии.

Видение ауры - способность видеть окружающие каждого человека потоки света, создающие ауру. Интуитивно расшифровывать эмоции человека по изменению цвета, формы и плотности. Способность видеть душу и силу души.

Хождение по поверхностям - способность ходить по любым плоским поверхностям вне зависимости от их расположения и плотности.

Эмпатия - способность чувствовать эмоциональное состояние окружающих его людей. А так же неосознанно и осознанно влиять на их чувства.

2.2 Истинные Высшие вампиры(Цена-450 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - во много раз повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств. Зрение в темноте становится лучше, чем дневное, так же обоняние крови до того хорошо развито, что позволяет ощутить каплю крови на расстоянии около полукилометра.

Обращение - высшие вампиры могут обращать в себе подобных с меньшими последствиями, это скажется на них в виде временной потери силы, которая восполнится со временем. В низших вампиров высшие могут обращать смертных десятками.

Полная регенерация - высшие вампиры могут регенерировать любую рану со временем, рану от простых оружий они восстанавливают за долю секунды, дольше будут восстанавливаться раны от холодного железа и серебра, и самые проблемные ранения может предоставить чистая магия и артефакты.

Бессмертие - высшие вампиры в потенциале бессмертны, так же поражение жизненно важных органов не предоставит никакого эффекта. Для убийства высшего вампира потребуется полностью уничтожить его тело какой-нибудь мощной магической атакой.

Потенциал малефикарии - Малефикария, в строгом понимании не является самостоятельной магией, она является равным симбиозом двух первостихий в идеально равных пропорциях - энергии первостихий Жизни и Смерти, таким образом, основой этой школы является манипуляция с плотью, кровью и душой живых существ. Наличие крови, во первых, у самого объекта, с которым взаимодействует малефикар, а во вторых крови конкретного этого существа у Вампира, достаточно капли. Свойство это происходит из того, что чтобы так, или иначе манипулировать плотью, кровью, душой, существа. Вампиру требуется понять структуру конкретного существа и его крови. Как минимум каждый высший вампир обладает достаточно высокими способностями малефикарии.

Устойчивость к первостихиям - первостихии смерти и жизни и их дисбаланс меньше влияет на Истинного высшего вампира, его сложнее ими поразить. Максимальный перевес 66% в сторону одной из энергий.

Облик охотника - высшие вампиры могут являть более обезображенный облик, увеличивая свои силы, однако при его явлении вероятнее всего они будут раскрыты. Так же этот облик может активироваться произвольно, при голоде вампира. В этом облике у вампиров бледнеет кожа, свет из глаз становится ярче, появляются большие когти, иногда меняется телосложение и при близких ступнях к основателям возможно появление крыльев.

Видение ауры - способность видеть окружающие каждого человека потоки света, создающие ауру. Интуитивно расшифровывать эмоции человека по изменению цвета, формы и плотности. Способность видеть душу и силу души.

Невидимость - способность пропадать из поля зрения и становится для окружающих совершенно прозрачным. Используется на непродолжительное время.

Хожение по поверхностям - способность ходить по любым плоским поверхностям вне зависимости от их расположения и плотности.

Эмпатия - способность чувствовать эмоциональное состояние окружающих его людей. А так же неосознанно и осознанно влиять на их чувства.

Доминирование - Установив зрительный контакт с жертвой, Истинный Высший Вампир может отдать ей приказ любого характера вплоть до самоубийства. Примечание: Если душа жертвы сильнее вашей, доминирование не сработает. Жертва должна выполнить его в ту же минуту. Команды должны быть ясной и прямолинейными - замри, прыгай, беги, стой, лежи, кашляй, мигай и тому подобное. Если команда неоднозначна или запутана, жертва может выполнять приказ медленно или неудовлетворительно. Более того, команды всегда истолковываются в интересах жертвы, если это логично. Так, если жертва стоит на крыше у самого края, а Истинный Высший Вампир командует "Прыгай!", жертва начнёт подпрыгивать вверх и вниз вместо того, чтобы спрыгнуть.

2.3 Истинные Вампиры Основатели(Цена-850 ОХ):

Сверхчеловеческие возможности - в сотни раз повышена сила, скорость, реакция, выносливость, все шесть чувств. Зрение в темноте становится гораздо лучше, чем дневное, так же обоняние крови до того хорошо развито, что позволяет ощутить каплю крови на расстоянии около километра.

Обращение - основатели могут обращать в низших вампиров сотнями если не тысячами, для обращения в высшего потребуется некоторое количество сил, которое восстановится в

ближайшее время или при первом употреблении крови - праны, в случае если основатель достиг "силы души 1 порядка" можно провести ритуал жертвоприношения первостихиям Жизни и Смерти, собрав 100.000 душ и собрав около 1.000.000 литров крови малификацией и создав огромный купол над планетой с помощью ритуала задействовав кровь и души, он может обратить всех живых существ на небольшой планете в Истинных Низших Вампиров, все они будут подчиняться воле основателя, вы можете полностью их контролировать, даже вырвать души из тел вместе с кровью и пожрать их. Примечание: Данный ритуал можно провести 1 раз в 100 лет после проведения ритуала, основатель впадает в спячку на 5-10 лет, зависит от качества собранных душ и крови. После проведения ритуала на вашей душе останутся отметины за каждую душу подвергнутую ритуалу, пропадут отметины после пожирания других душ или пожирания Ба-хионь, так же переход на новый порядок души. Ваша душа будет светиться на всю вселенную в которой вы находитесь, любой кто как либо связан с душами легко заметит основателя.

Потенциал малефикарии - Малефикария, в строгом понимании не является самостоятельной магией, она является равным симбиозом двух первостихий в идеально равных пропорциях - энергии первостихий Жизни и Смерти, таким образом, основой этой школы является манипуляция с плотью, кровью и душой живых существ. Наличие крови не нужно, основатели полностью состоят из первостихий Жизни и Смерти. Свойство это происходит из-за того, что чтобы так, или иначе манипулировать плотью, кровью, душой, существа. Вампиру требуется понять структуру конкретного существа и его крови. В данном случае, сам Истинный Вампир Основатель, делает это по ауре живого существа и выходит это с 100% вероятностью. Каждый основатель имеет почти бесконечный потенциал малефикарии, потому что он и состоит из первостихий.

Устойчивость к энергиям - энергии смерти и жизни и их дисбаланс меньше влияет на основателя, они практически невосприимчивы к ним и способны жить долгое время даже с весомым перевесом. Максимальный перевес 99% в сторону одной из энергий.

Абсолютная регенерация - основатели могут регенерировать любую рану. Обычно все раны они восстанавливают мгновенно, поэтому единственный способ убить их - поразить одной мощнейшей атакой, при этом не допустив уворота или парирования, что делает таких противников весьма опасными и практически не убиваемыми.

Абсолютное бессмертие - Основатели бессмертны и даже в посмертии могут вернуться в наш мир из реки душ, если того пожелают, что весьма усложняет шанс их убийства. Однако для изгнания души Истинного высшего вампира из тела потребуется полностью уничтожить тело мощной магической атакой, а дальше каким-то способом уничтожить душу что почти невозможно .

Особая способность - каждый основатель обладает какой-то особой способностью, душа сама выберет способность и в 6 оболочку души будут добавлены знания о ней сразу же.

Облик ночи - основатели могут являть свой истинный облик, заложенный в них их душой, в котором все их способности и показатели возрастают. Пика своей силы в этом облике основатель достигает ночью. Следует отметить, что основатели идеально контролируют эту форму и даже при очень сильном голоде могут её сдерживать. Каждый облик ночи у основателей индивидуален, также у каждого разные крылья, что позволяет летать, парить на разной скорости.

Видение ауры - способность видеть окружающие каждого человека потоки света, создающие ауру. Интуитивно расшифровывать эмоции человека по изменению цвета, формы и

плотности. Способность видеть душу и силу души.

Невидимость – способность пропадать из поля зрения и становится для окружающих совершенно прозрачным. Используется на непродолжительное время.

Хождение по поверхностям – способность ходить по любым плоским поверхностям вне зависимости от их расположения и плотности.

Эмпатия – способность чувствовать эмоциональное состояние окружающих его людей. А также неосознанно и осознанно влиять на их чувства.

Доминирование - Установив зрительный контакт с жертвой, Истинный Вампир Основатель может отдать ей приказ любого характера вплоть до самоубийства. Примечание: Если душа жертвы сильнее вашей, доминирование не работает. Жертва должна выполнить его в ту же минуту. Команды должны быть ясной и прямолинейными - замри, прыгай, беги, стой, лежи, кашляй, мигай и тому подобное. Если команда неоднозначна или запутана, жертва может выполнять приказ медленно или неудовлетворительно. Более того, команды всегда истолковываются в интересах жертвы, если это логично. Так, если жертва стоит на крыше у самого края, а Истинный Вампир Основатель командует "Прыгай!", жертва начнет подпрыгивать вверх и вниз вместо того, чтобы спрыгнуть.

3. Лоддрую - Дети льда. Примечание: Данная раса является порождением ответвления первостихии воды и воздуха, льда. Продолжительность жизни: Примерно 500 лет. Совершеннолетие наступает в 30 лет.

3.1 Взросление:

До 15 лет развиваются, как люди. Далее взросление сильно замедляется:

- в последующие 300 лет соотношение составляет 1 год внешне за 20 прожитых, то есть в 315 лет лоддрую выглядит ~ на 30 лет;

- в последующие 90 лет соотношение составляет 1 год внешне за 15 прожитых, то есть в 405 лет лоддрую выглядит ~ на 36 лет;

- в последние 100 лет соотношение составляет 1 год внешне за 10 прожитых, то есть в 500 лет лоддрую выглядит ~ на 45 лет.

3.2 Внешний вид:

Четко очерченные линии лица, очень похожие на человеческие, но если внимательно взглядеться, то найдутся явные отличия. Тонкий нос при чуть припухлых губах выглядит довольно неприметным. Глаза узкие, окруженные тонкими линиями выступающих вен, что придает коже замысловатый, едва заметный рисунок. Тело по строению полностью походит на человеческое, но даже это не придает им стопроцентной схожести с людьми. Зачастую оно проявляется в прямой осанке, скупой мимике и жестике. Стойкие к холоду, представители этой расы имеют бледный оттенок кожи. При попадании прямых лучей можно заметить, как она переливается, но из-за нелюбви лоддрую к солнцу очень немногие наблюдали это явление. По своей красоте и грации лоддрую не уступают эльфам. Еще одной схожестью с лесным народом считаются уши, имеющие чуть заостренный кончик и только в отличие от

эльфов ушная раковина лоддроу не удлинена. Волосы очень светлые. Рост варьируется, как у людей, плюс 3-4 см к средним показателям.

3.3 Предрасположенность в магии:

Лоддроу наделены двумя первостихиями воды и воздуха и их ответвление лед, но и не только. Им доступна любая магия, но к школам первостихий воды и воздуха и льда имеется наибольшая предрасположенность, оттого в изучении они даются куда легче, и неудивительно, что лоддроу могут подчинить своей воле ответвления первостихии воды и воздуха, льда, не страшась ее смертоносной мощи.

3.4 Данная раса делится на 1 тип Лоддроу (Цена-600 ОХ):

Бесплотная форма - Данная способность позволяет владельцу принимать вид небольшого облака, способного перемещаться в пространстве, менять форму и плотность. Его состав безвреден для здоровья и, если вы вдруг вдохнете хоть немного дымчатого газа, то вам грозит лишь головокружение на короткое время, максимум – дезориентация. Само облако серого цвета, не имеет ни вкуса, ни запаха. Скорость передвижения зависит от формы и плотности. Так, маг может заполнить небольшую комнатку или образовать сферу радиусом до трех размахов рук.

Взгляд истины - способность смотреть сквозь предметы и видеть их насквозь. Количество препятствий значения не имеет, ограничивается способность лишь зрением мага и магическим потенциалом.

Влияние на связи - способность воздействовать на эмоции, чувства и, как следствие, отношения одного или нескольких объектов. Не требует физического контакта с объектом влияния, но обязывает воздействовать лично, то есть объект влияния не может являться посредником в реализации данной способности на другие объекты без участия мага. Примечание: способность ограничена тремя существами.

Влияние на скорость частиц - мощная способность, которая предполагает воздействие с помощью мыслей и рук как на ускорение частиц, что приводит к взрыву предметов, так и их замедление, что приводит к охлаждению предметов. Способность действует только на неодушевленные предметы малой формы в массе не более 100 кг.

Магия зеркал и отражения - позволяет манипулировать отражениями и любыми поверхностями, на которых они появляются, будь то зеркало, стекло, полированный металл, гладь воды и т.п.

Более конкретный список возможностей:

- Произвольное искажение отражений в любом зеркале в радиусе нескольких сотен метров.
- Частичная материализация и контроль любых отражений в радиусе двухсот метров. Осторожно, образ разрушится, если полностью разорвет связь с породившей его поверхностью.
- Управление любой отражающей поверхностью в радиусе сотни метров, если поверхность не часть тела или орган живого существа. Контроль подразумевает перемещение, изменение

формы, а также полное или частичное разрушение. Поломка поверхности не мешает дальнейшему контролю (если осталось что контролировать, конечно), однако, если она теряет отражающие свойства, контроль ломается.

- Поиск любого живого существа в произвольном радиусе, если оно находится вблизи отражающих поверхностей. Можно смотреть на мир «глазами» зеркал. Время на поиск прямо пропорционально расстоянию до искомого предмета. Для использования этого приема нужно иметь тактильный контакт со своим отражением.

- Связь двух любых отражающих поверхностей. Будучи связанными, они могут использоваться в качестве портала, средства общения, шпионажа и проч.

«Вселение» в любое зеркало. Но, вселившись в зеркало, нельзя выйти/переместиться за его рамки. Если оно будет полностью уничтожено, маг умрет.

4. Шадосы-Тени. Примечание: Данная раса является порождениями ответвления первостихии тьмы, теней.

4.1 Особенности расы:

- Шадосом после смерти может стать любой, кроме гомункулов и драконидов.
- Представители данной расы помнят свою прошлую жизнь.
- Вынуждены питаться душами. Но шадосы также должны есть обычную пищу, анорексию и смерть от естественного истощения для них никто не отменял.
- Кровь по их жилам не перестает течь, она продолжает циркулировать. Кровь у шадосов такая же, как у других, - красная.
- Шадос не может предать другого шадоса, не может причинить ему ни магический, ни физический, ни какой-либо еще вред. Блок происходит на психологическом уровне. Если вы не являетесь шадосом, то можете нанести последнему как магический, так и физический вред, впоследствии которого у него так же, как и у других представителей рас, возможны повреждения и ранения.
- Перерождение не влияет на покровительство.
- Голод у шадоса сообщает о себе не только внутренними ощущениями - в области его груди появляется блеклое фиолетовое свечение. Чем дольше шадос голоден, тем ярче оно ставится. В такие моменты шадосу важно как можно быстрее скрыться от посторонних и утолить свой голод, иначе имеется огромная вероятность, если не гарантия, того, что он будет замечен, рассекречен и схвачен под арест. Обратите внимание: в момент «кормления» ни шадос, ни его жертва не могут двигаться.

4.2 «Цены» душ и их разновидности:

- младенец - полгода жизни;
- ребёнок - три месяца жизни;

- взрослый человек – два месяца жизни;
- старик – месяц жизни;
- животные – от двух дней до трех недель, зависит от животного;
- твари хаоса, тьмы - зависит от вида твари, но не более месяца;
- остатки душ – зависит от количества съеденных остатков.

4.3 Степени голода и их последствия:

- Первая степень – легкая усталость, переутомление наступает быстрее.
- Вторая степень – быстрая утомляемость, недомогание, высокая чувствительность к внешним раздражителям, подверженность заболеваниям. Восстановление энергии замедлено, физические параметры незначительно понижаются.
- Третья степень – регенерация клеток замедляется, усталость прогрессирует, физические показатели сильно снижаются.
- Четвертая степень – прекращается регенерация клеток, восстановление энергии снижается почти до нуля, организм начинает пожирать сам себя, физические параметры на минимальном уровне.
- Пятая степень – смерть.

4.4 Продолжительность жизни: Живы, пока питаются душами или "сырой" Ба-хионь, также можно потреблять Демоническую-Ба-хионь, но лишь раз в 10 лет и удовлетворяют прочие жизненно важные потребности.

4.5 Взросление: Не стареют. На каком этапе взросления тела душа переродилась, на таком и остановится тело перерожденного.

4.6 Внешность: Вы хоть раз видели тень? Первое, что приходит на ум при взгляде на них, - это именно тени. Кожа у шадосов очень светлая, почти белая, иногда с серым оттенком. Глаза яркие природных оттенков, зато в остальном они будто лишены красок, почти бесцветны. Волосы блёклые, чаще всего светлых или тёмных тонов.

4.7 Шадосом может стать кто угодно: дракон, вампир, человек или эльф; кроме гомункулов и драконидов. Но: шадос имеет только одну внешность - человеческую с нюансами, которые описаны выше, то есть, если вы были нагой при прошлой жизни, то, становясь шадосом, вы утратите облик монстра. Если же имелись незначительные проявления предшествующей расы в виде слегка заостренных ушей или небольших клыков, то эти признаки остаются. Сильно же заостренные уши, рога, хвост, змеиные зрачки и иже с ними исчезают.

4.8 Нюансы перерождения: При перерождении на теле шадоса не остается следов раны,

послужившей причиной смерти. Прочие отличительные черты шрамы, родинки и др, не пропадают. Тело, что не пригодно для дальнейшего использования его разорвало, с него содрали кожу и т.д, не подлежит перерождению. Даже служивший при жизни какому либо богу первостихии света индивид, сможет стать шадосом.

4.9(1) Предрасположенность к первостихиям:Любая, кроме огня и света.При становлении шадосом способности владения огнем и светом, если они были до смерти, пропадают. Перерождение не влияет ни на вашу предрасположенность к первостихиям других типов, ни на уровень мастерства, то есть на какой ступени развития он был до становления шадосом, с таковой вы и начинаете «новую» жизнь.

4.9(2) Данная раса делится на 1 тип Шадосов-Тени(Цена-750 ОХ)

Похищение памяти - довольно неудобная, но эффективная в некоторых ситуациях форма телепатии, при которой маг получает из головы подопытного определенные сведения. Воспоминания существа, подвергнутого воздействию этой силы, будто бы перетекают к магу, оставляя после себя пустоты, редко, однако, сохраняющимися таковыми надолго в виду склонности разума большинства существ к логическому и последовательному осмыслению событий. Пустоты тут же заполняются всевозможными домыслами, фантазиями и шизофреническим набором вариантов возможного хода ушедших из памяти событий, либо же, в том случае, если разум жертвы оказывается в состоянии логически обосновать это, не заполняются ничем. В последствии память восстанавливается, но не всегда в изначальном виде. Некоторые из похищенных воспоминаний предстают перед жертвой в форме весьма необычных видений, отличных от видений обычных тем, что маг пользуется там определенной свободой действия. Действуя внутри воспоминания от лица его владельца, маг может некоторым образом импровизировать, изменяя содержащиеся в этой памяти события.

Поглощение силы - способность при прикосновении поглощать чужую физическую силу, не имея возможности ее использовать, при этом у того, чья сила поглощается, она на некоторое время пропадает. Время зависит от силы поглощающего и от физического состояния подвергнувшегося поглощению, но обычно не меньше нескольких часов и не больше дня. Также данная способность позволяет сводить на нет урон от физических атак.

Регенерация — способность магически восстанавливать поврежденные ткани. Регенерация относится к часто встречающимся и простым уникальным способностям. Последнее означает, что развитие ее возможно и без посторонней помощи, но разделение между уровнями владения здесь весьма условно, так как основными показателями различия являются количество и серьезность заживляемых ранений, скорость их заживления, акцентирование внимание на процессе заживления и срок между магическими реализациями. Последнее отличает регенерацию как магическую способность от регенерации как расовой способности, то есть уникальная регенерация реализуется исключительно по сознательному решению мага путем какого-либо акта

Стремительный рывок - дар, позволяющий совершать резкий рывок в любом направлении, которое выберет маг, на расстояние около 10-15 метров. В момент использования данной способности маг должен видеть то место, куда хочет перенестись. Дар может быть использован в процессе иного перемещения - например, падения. Обычно сил хватает сделать 5-6 рывков, после чего магический потенциал, как правило, истощается или находится на пределе. В целом, количество рывков можно увеличить - за счет отдыха между прыжками длительностью по несколько минут

Телепатия – способность читать и передавать мысли и образы, без оказания влияния на сознание объекта чтения. У такого рода магии требуется взаимодействие с объектом, однако трогать или смотреть в глаза конкретно в случае телепатии не надо, но для первичного контакта с новым объектом расстояние – зона четкой видимости. Как только сознание «нащупано», можно больше объект не рассматривать.

Триада – способность направлять свою внутреннюю магическую энергию в теле так, чтобы увеличивать некоторые физические показатели. Усиливается только три определенные характеристики, причем исключительно вместе – именно поэтому эту тройную связку усиления и называют Тριάдой

Эти 4 расы самые сильные как по мне из тех что были в списке и у них бесконечный потенциал, особенно номер 3 и 2, подумав почти час, я решил выбрать номер 2, вы спросите почему ? Все просто, так сказала справка, хоть это и глупо доверят системе но процент потенциала этой расы 88.9% по сравнению с ней остальные расы просто игра в песочнице, единственная раса под номером 3, выдала 51.3% потенциала развития по словам справки, пока у меня есть 1150 ОХ, раз я могу прямо сейчас себе позволить эту расу не вижу смысла ждать, потому что мне нужно максимально себя обезопасить, так как только способности доминирования что даёт, а остальные способности вообще ненормальные как по мне, по сравнению с номером 2, остальные расы из списка просто мусор не на что не способный, хотя были и интересные способности, но их единицы, были еще драконы, но их потенциал не бесконечен и скрытым не побудешь и выдыхать огонь из-за рта и быть ящеркой не по-мне.

Я собираюсь занять тело Хан Чжи-Хана, спросите почему не создам своё идеальное тело, все просто мне в самом начале нужна будет защита, когда уроды из бездны меня обнаружат, я уверен что Король Гарема даст мне защиту на время, а эта защита скорее всего была по просьбе моих будущих родителей, в чем я 100% уверен, так что до 21 года я буду развиваться, а потом буду пожинать души с этой убогой планетки!

Вы скорее всего думаете, как так, вот ты родился вампиром с красными глазами, а твои родители обычные люди они сразу тебя убьют или куда-то засадят, и это тоже решается я задал вопрос справке будут ли видны черты вампира с самого рождения, она сказала нет, пока я 1 раз не выпью крови, тогда моя раса пробудится, глаза покраснеют и остальные метаморфозы, по списку. Так что жму номер "2"... ..

ВЫ ВЫБРАЛИ РАСУ "Истинный Вампир Основатель(Цена-850 ОХ)"

ОЖИДАНИЕ ОТКЛИКА ОТ СЕРВЕРА... ..

ЗАПРОС ПРИНЯТ!

НАЧАЛО СЛИЯНИЕ ДУШИ И ТЕЛА С РАСОЙ "Истинный Вампир Основатель(Цена-850 ОХ)" И ЕЁ ПЕРВОСТИХИЯМИ... .. 0%...60%...98%...100%

СЛИЯНИЕ ОКОНЧЕНО... ..

ПОЗДРАВЛЯЕМ С ЭТОГО МОМЕНТА ВАША РАСА: "Истинный Вампир Основатель", СМЕНИТЬ

РАСУ ИЛИ ДОБАВИТЬ НОВУЮ НЕВОЗМОЖНО ДО ПОПАДАНИЯ В ЛОБИ СИСТЕМЫ В СЛУЧАЕ СМЕРТИ ИЛИ СТАНОВЛЕНИЯ "Богом низшей ступени" - "Системным Администратором"

СНЯТО 850 ОХ, ОСТАЛОСЬ: 300 ОХ

ОЖИДАНИЕ ОТКЛИКА ОТ СЕРВЕРА... ..

ЗАПРОС ПРИНЯТ!

ВЫБЕРЕТЕ ПОЛ ИЗ СПИСКА

<http://tl.rulate.ru/book/17750/362366>