

Как образовался мир? Его сотворил бог, большой взрыв или чей-то бред? Каждому своё, всё это частично верно, но как рассказал мой отец, было так. Не было ничего и откуда произошел взрыв неизвестно, но последствия от этого взрыва, в виде пыли и газовых облаков, разлетелись по космосу. Газы при смешении с пылью, в скором времени стали звёздами самых разных размеров, отдаляясь от своих галактических центров. Пыль преобразовалась в камни, те же в свою очередь - в астероиды и кометы, в последствии чего, притянутые гравитационными полями звёзд, образовали пояса астероидов. В некоторых случаях газы, камни и прочее попадали в одно из колец гравитации и после длительных воздействий друг на друга, стали планетами. Всё очень сложно и долго, магнитные поля, химические реакции... Но суть не в этом, было одно странное явление, не поддающееся объяснению. То ли от смешения различных компонентов, воздействия на них радиации или чего-то похожего. Если коротко, появилось существо из ряда вон выходящее, хотя на тот момент это была субстанция способная свободно двигаться. Спустя огромное количество времени, космическое пространство более-менее успокоилось, а субстанция стала приобретать разум. Двигаясь по бескрайним просторам космоса, касаясь и проникая в различные объекты, тем самым создавая мелкую жизнь в виде бактерий, хотя почти всегда они умирали. Но однажды, она наткнулось на один весьма молодой осколок камня и по неизвестным причинам решило задержаться там. Спустя продолжительное время, появилась первая жизнь и подобное. Всё это описывать очень долго и не хочется тратить на это время, в общем так - субстанция начала думать, эволюционировать, и жизнь на этой планете тоже. Хотя называть его субстанцией немножко неловко, всё-таки это мой отец. Его разум становился всё более сложным и мир в связи с этим тоже. Хотя мир в основном развивался сам, без его участия. Но отец вмешивался и делал маленькие корректировки и эксперименты. В итоге получился мир с разумными существами, которые думают схожим образом, и назвали эту планету "Земля". Отцу нравилось наблюдать за ними, иногда вмешиваясь, но это становилось слишком заметно и вскоре ему пришлось только наблюдать. Большая часть людей воспринимали это по разному и начинали спорить, возносить его как бога и прочее, до конца он так и не рассказал. Я понял одно, он не хотел слишком сильно вмешиваться в этот мир, его развитие было и без того стабильное. К счастью или нет, его эго и любопытство уже было огромным. Он начал создавать различные миры и экспериментировать, где-то были странные существа, не всегда удачные. Бывало, что миры разрушались или развивались слишком быстро, их было огромное множество. Всё это создавалось на больших расстояниях друг от друга, что-бы они не пересекались, даже с малой возможностью. Хотя появились те кто пытался нарушить его планы. Решено это было просто - уничтожать, блокировать или запутывать пути, возвращая их обратно к дому. Однако этим не кончилось, он решил отделить часть себя, создав при этом подобие клонов, хотя они и обладали меньшей властью. Количество его двойников росло, но они отличались друг от друга и обладали индивидуальностью мышления, так появились мы - его дети. Нас было много, мы слушали его истории, учились и со временем начинали сами создавать миры. Я один из самых молодых, мне всего несколько миллионов лет по меркам Земли. Но отец наконец-то разрешил мне сделать свой мир. Братья и сёстры часто сотрудничали, делая так называемые обмены или призывы. Тем самым обмениваясь или соответственно призывали сущности из своих миров. Очень популярно было вызывать людей из первозданного мира, в том мире было написано огромное количество историй на эту тему. Это даже забавно, они сами не до конца верят в это, а на деле всё является правдой. Все создают различные миры, технически-продвинутые, животные, магические. Один мой брат даже попробовал сделать не мир, а систему, внутри которой были сотни астероидов связанных энерго-каналами. Хотя мы и не имеем определённой формы, но мы способны мыслить, а как говорил один из людей, значит существуем. Я долгое время наблюдал за другими мирами, но моё внимание привлекли миры не совсем стандартные, точнее миры где характеристики измерялись в числовой системе и каждый мог их увидеть.

Некоторое время бесцельно блуждая в пространстве и мучаясь от скуки, я наткнулся на заинтересовавшее меня место и совершенно спонтанно у меня возникла идея, немного его переделать. Звезда как в солнечной системе, несколько планет, но без пояса астероидов. Одна проблема, планеты непригодны для жизни, почти ни при каких условиях. Пришлось брать всё в свои "руки", если можно так сказать... Ведь у меня нет ничего, что можно назвать органами или конечностями, я просто есть и при помощи своих мыслей я изменяю всё вокруг меня, правда есть ограничения: при слишком долгой работе, моё сознание устаёт и я не могу выполнять некоторые действия. Для меня невозможно изменить что-то, на другом конце галактики, максимальный доступный мне радиус, около четверти светового года. Поправил температуру звезды, снижая и изменяю концентрацию газов, доводя температуру до такой-же как у солнца, старые добрые стандарты. Потом выбрал третью из семи планет, выровнял её траекторию движения вокруг звезды, сделав две крайние точки расположения. К примеру летнее расстояние до звезды сто сорок миллионов километров, а дальняя она же зимняя сто семьдесят. Это довольно сильно влияет на температуру, вы наверное спросите зачем. Время года такое-же как на "Земле", но понятия времена года отсутствуют в привычном значении слова, сейчас поясню более подробно. Ось планеты была сильно наклонена и северный полюс всегда обращён к солнцу - название я сам не буду давать, пускай будущие жители дадут имя, а пока будет солнцем. День и ночь длятся не так как на остальной части планеты. Луны находились параллельно друг-другу и хотя их орбита движения была сильно смещена на юг, их скорость практически отсутствовала! Из-за чего они практически всегда, находились в одном положении и давали вечернее и утреннее освещение на юге, кроме южного полюса. Но это мелочи, из-за такого наклона и неестественного поведения, на севере вечный день и тропики, чуть южнее огромная пустыня, из-за прямого освещения звезды, ну а дальше постепенно климат изменяется к субтропическому, умеренном и тундра. Самая южная часть, вечно ледяная, мрачная земля. Материки с лесами, болотами и прочим. Я очень долго думал и решил, что будет три материка, соединяемые с северной пустыней и южным ледником. От такого разделения вышло три океана, для моей задумки - это идеально. Будущие создания, неспособные к плаванию и полёту, имели возможность перемещаться на другой материк, путешествуя через север или юг. Сейчас я начинаю повествование о моём хобби в реальном времени, находясь на данном этапе. Всё же эти описания крайне скучные и нудные. Теперь примусь за не менее важное, кто будет населять этот мир? Хотя что это я, люди, обязательно люди! Ведь именно для этого, я так долго регулировал климат и температуру! Хотя скучно, добавим парочку иных рас. Позаимствую очень популярных демонических, природных и святых гуманоидов, дадим им маленький толчок, в виде генетических изменений. У зверей, тоже проведу парочку изменений, это должно дать им возможность эволюционировать до гуманоидной формы. Я конечно не всё одолжу, над некоторыми поработаю лично. В будущем получится огромное количество рас, возможно, если они друг друга не поубивают. Я не хочу слишком сильно влиять на дальнейшее развитие, поэтому сделаю специальную систему, заменяющую меня. Мысли будут иметь силу материализации, то есть способности телекинеза и прочее будет, но не это я хочу. Если будут верить, что дождь идёт не просто так, а из-за некоего существа - это существо материализуется, и чем больше в него верят, тем сильнее оно будет. При определённой силе оно получит разум и возможность помогать или наоборот. Проще говоря, искусственное создание божества или духа. Таким же образом негативные мысли, будут создавать враждебно-настроенных духов и божеств. Конечно их власть будет ограничена, мне не нужны непослушные личности.

Теперь самое главное, система цифр или как называли такое на Земле - параметры,

статистика. Ну тем, кто не понял, у каждого существа или предмета будут свои уникальные свойства. Уж очень мне понравилось это, заставляет гуманоидные формы стремиться сделать как можно больше, особенно если они могут увидеть эти цифры. Самовнушение и повышение значимости, я не знаю, как это правильно назвать. В мирах где присутствует такое, жители намного больше помешаны на совершенствовании себя. А теперь надо окончательно решить основные параметры. Сила - повышает возможность физического воздействия. Телосложение - крепость тела и его долговечность. Интеллект - формулирование мыслей и восприятие магической энергии становятся легче. Мудрость - память становится лучше, тело лучше хранит и сопротивляется магической энергии. Ловкость - гибкость тела и скоростные качества. Восприятие - ну это просто, качество зрения, слуха, скорость реакции и передачи нервного импульса к мускулам. При высоком показателе, концентрируясь, все вокруг будет восприниматься замедленно. Хотя на деле это скорость передача данных в мозг или отвечающий за это орган, а так же остальные органы. Сами уровни будут повышаться немного нестандартно. Когда существо выполняет определённые условия, уровень повышается и распределяет пять единиц параметров. Параметры распределяются в связи с тем, как существо вело свой образ жизни до повышения уровня. В случае, если человек занимался только силовой работой и ни чем более, получит в основном телосложение и силу. Тот-же кто просидел много времени за книгами получит интеллект и мудрость. Условия для их повышения, победить врага в разы сильнее себя или тренировками. Хотя для тех кто не сражается другие условия: для детей это изучение языка и возможность ходить, для подростков - получение важных знаний в виде профессии. Объяснять можно очень долго, вкратце выходит так. ХП - жизненная сила, зависит от телосложения. ХП - более привычное сокращение, если сравнить с Землёй, поэтому остановился на нём. ХП/вос - восстановление жизненной силы зависит от телосложения. МП - магическая сила, зависящая от мудрости. МП/вос - восстановление магической силы зависит чуть-чуть от мудрости и в основном от интеллекта. ВП - очки выносливости зависят от телосложения, по-простому физическая выносливость. Физ атака - зависит от силы в основном, но от скорости удара может увеличиваться. Маг атака - зависит от интеллекта и количества концентрированной маны. Физ защита - зависит напрямую от телосложения и немножко от силы. Маг защита - зависит немножко от телосложения и сильно от мудрости. Скорость - это совмещение скоростных качеств и реакции с прочим. Дать точную оценку очень сложно, для наглядности рассмотрим пример. Объект "А" имеет скорость 50, а объект "Б" 100. На деле объект "Б" будет на пол секунды быстрее или скорость движения будет выше, на пару см/сек. Но какой именно параметр выше не будет ясно. Хоть чуть-чуть интриги надо сохранить. Сопротивления "... " - различные магические стихии, яды, окаменения, кровотечения и прочее. Подобных будет много и тело не будет иметь сопротивления чему либо до тех пор, пока не столкнётся с ними хотя бы раз, даже самую малость. Критические удары и уклонение, не будет в статистике. Всё зависит от движений существа, его слабых мест и прочего. Хотя некоторые вещи могут их изменить. Допустим, шанс уклонения 10%, в какой-то степени - это будет как привычный уклон. Но меч пройдёт сквозь цель, в следствии воздействия магии на тело. В общем с некоторым шансом, цель становится бестелесной. Что произойдёт, если предмет останется внутри тела? Эта бестелесность будет так же выталкивать инородные предметы из тела, чтоб случайно в голове не оказался камень. Это наверное, лучше назвать отклонением, а не уклонением, так и поступлю. Существует множество нюансов, делающих это крайне сложным. Пожалуй - будет возможность принудительно запустить состояние отклонения. Крит, как полюбили его называть люди с Земли или же критический удар - удлинит ваше оружие на 30%, для заклинаний критического удара не будет. Это можно скорее назвать даже повышением точности, но опять-таки если ты ударишь ножом в другую сторону не поможет. А крит будет действовать только в том случае, если может задеть важные точки на теле. Немножко сложная система, но по мне это лучше, чем враг махнул мечом и его принудительно перенаправили в сторону. Да и отклонение с критом будут лишь от вещей с

магическим воздействием. Поэтому логика не так важна, ха-ха. На этом главное я перечислил. Остались ещё мелкие параметры, правда это я оставлю секретом, и нахождение их для существ сделаю более сложным. Возможно получится увидеть их в деле, со временем. Как существа получают знание о параметрах? Для этого я расставляю по миру определённые артефакты, которые будут помогать им в этом. Хотя даже так, узнать такие вещи как здоровье или свою силу атаки, будет оооочень сложно. Изначально, когда создание выполняет действие сопоставимое с этим списком, он получает соответствующее умение. Сперва существа не имеют ничего, кроме самых основных. Я вновь немного поленившись позаимствовал у своих братьев огромные списки возможных профессий, навыков и прочего, опять-же дополняя своими. Вряд ли из миллионов миров найдётся какой-то навык которого еще не было раньше. Если девушка будет собирать растения с грядки, то получит навык собирательство, повышающий скорость и качество собираемых растений, качество их поиска и как бы глупо не звучало, знание как лучше собрать это растение. При использовании полученных навыков, они будут улучшаться. У каждого навыка и профессии будет 100 уровней. И разделено на 10 рангов: новичок, ученик, обычный, подмастерье, мастер, великий мастер, искусный мастер, виртуоз, гений и с 91-100 божественный уровень. Сейчас нужно решить, кто будет проживать в этом мире. С чего бы начать? Систему более-менее проработал, а вот как распределить заселение не подумал. Ладно начну с полу-гуманоидных рас: ящероподобные, в будущем возможно драконы, будут жить около северной пустыни и южного ледника. Остальные мелкие расы в виде гоблинов и прочего, расселю по всем материкам. В серверной пустыне сделаю ударение на существ устойчивых к жаре и, соответственно, на юг устойчивых к холоду. Существ с повышенной концентрацией манны или демонических на первом материке, с горной местностью. Древесным существам с природной магией достанется второй материк, наполненный лесами и озёрами. А третий материк, где нет преобладающего рельефа, достанется людской расе. В океанах будут свои жители, к примеру русалки, но это предположительный результат эволюции. Для неба я не стал делать много мудрёных изменений, кроме одного. Камни, подобные островам, парящие в воздухе и скрытые в облаках. Каждые из трёх последних, будут заселены группами с основными знаниями и инструментами. Гораздо проще, когда они используют понятия, которые я знаю... Незачем придумывать новые названия. Звери с изменёнными генами будут везде по не многу, надеюсь они эволюционируют до полноценных гуманоидов. Дикая природа так-же будет эволюционировать, поэтому изначально не будет плотоядных растений или динозавров. Единственное что беспокоит, это языковые барьеры... Решил я сделать так - тридцать языков с Земли. Но у всех есть 10% общих слов, таких как привет, мама, еда и прочее. Повышу вариант мирных переговоров, надеюсь поможет. - Кхм, Кхм... Дамы и господа, объявляю начало заселения этого мира! - провозгласил я на весь мир, каждый уголок, даже если ещё нет ни одного живого существа способного услышать кроме микробы. Точно насекомые!!! Стандартный набор, так и быть. По всему миру стали раздаваться звуки, не только воды и шелест листьев, но крики, стрекотания и прочее. Жизнь закипела! Сперва мой взор обратился к моим фаворитам. Демоны, лесные, люди и водные жители первым делом стали пытаться понять где они. Некоторые начали паниковать, злиться... Вот и первый косяк, не говоря уже о том, что ни у кого нет родственных связей... Моё гениальное величество, не такое гениальное... Как себя может повести индивид, если он появился в непонятном месте и непонятно с кем? Всё нормализовалось и они успокоились, собрались и стали контактировать с окружающим миром. Были некоторые проблемы с именами, общением, но всё это было в прошлом. Разведка, добыча еды, строительство и множество других действий, для того что-бы выжить. Не зря же я им дал нужные знания и инструменты, иначе развитие было бы с первой дубинки и колеса. Я заселил две группы людей на север и юг, но они были уже при смерти... Уровень то я им дал, они продержались чуточку дольше, но вот навыки были стандартным набором... Они не знали как выживать в суровых условиях. Бедняги... Или лучше сказать глупцы? Хотя, что это, я же добрый, так-что бедняги. Я поздно заметил и исправить

уже не могу, единственное что я смог - подарить им быструю смерть. Вскоре я заселил ещё две группы, но не допустил прежних ошибок. На протяжении ста лет развитие не прекращалось ни на день. Произошло множество эволюций и появились такие расы, как дриады, суккубы, русалки, бесы и множество других. Люди в свою очередь обучались множеству профессий и контактировали друг с другом. Всё же если у демонов, в зависимости от его тела, была своя работа, у человека всё зависело от знаний. Кстати, насчёт волшебства... Это пошло не так, как я предполагал... Магию используют как обычную лопату или палку, люди с способностью к магии земли уминают землю ногами, так-как это быстрее чем лопатой. Водные перевозят воду и подобное, это ужасно! Они даже не пытаются экспериментировать со своими способностями. Если дело пойдёт так и дальше, всё будет очень, очень плохо. Вскоре нужно будет вмешаться и сделать то, что я запланировал заранее. Прошло ещё около ста лет и ход эволюции стал замедляться, но знания и эксперименты не давали остановиться самому процессу совершенствования. Были проведены первые контакты, не всегда удачно, но всё-же проведены. С магией дела лучше не стали... Поэтому, настало время для великого меня! Самое важное выбрать эффектный аватар, высокий под три метра, состоящий из света. Пассивная или постоянная магия иллюзии, показывающая тем, кто смотрит на меня, существо подобное его виду. И самое важное камни. Вы спросите зачем камни? Но это не обычные камни, скорее монолиты изрезанные руническими знаками, высотой в пять метров. И маленькие камни, способные поместиться в руку человеческому ребёнку. Их свойства узнаете чуть позже. Я спустился в этот мир, ознаменовав своё явление световой вспышкой в небе, которая привлекла взгляд каждого, кто не спал. Моё паломничество заняло три года! Я проклял себя за то, что не дал способность к полёту или порталу. Но я гордый и не сошел со своего пути. Смена времени года кстати, здесь вышла хорошо, хотя лесные жители почти впадают в спячку. Пока я ходил по населённым пунктам, на меня даже пару раз напали звери, забавно... Встречали меня и радостно, и с недоверием, у демонов один раз даже хотели напасть. Но я сделал задуманное и рассказал им про основы магии. Поставил в каждом крупном населённом пункте монолит, и объяснил как им пользоваться. Если прикоснуться к нему, то в одном из круглых рисунков, что ближе всего к месту касания, появятся ваши параметры. Для подробной статистики, атаки и защиты, нужно размазать каплю своей крови внутри круга. Это подняло много ажиотажа в каждом поселении и стимулировало их к развитию, хотя я же и так это знал. Ха-ха! Маленький камень использовался по-другому, если им коснуться чего либо, камень собирает информацию об этом. Стоит принести его к монолиту и положить в углубление, как в круге выдастся информация об объекте, очень подробная, и камень впитывается монолитом, сохранив информацию. Для получения нового, достаточно сконцентрировать немного маны в том же отверстии и через секунду камень отделится от монолита. Главное правило камень нужно удерживать 30 секунд, поэтому на неизвестном, живом монстре не получится его испробовать, либо крайне неудобно. Чтобы узнать информацию что хранится в монолите, нужно подняться к его верхушке. Там квадратная площадка являющаяся, только не смейтесь... Подобием дисплея реагирующим на прикосновения, где как на компьютере можно выбрать список и пролистать его. Разделён он на травы, руды и прочее, не забывая про монстров. Монстры кстати стали фиксировать свои стадии эволюции. И если чёрный волк имеет 1000 ХП и 100 физ.атаки, то все его особи будут примерно такого-же числа, не считая детёнышей или вожака. У вожаков 25% бонуса к параметрам. Что ещё можно добавить?.. Я своё дело сделал и теперь наблюдаю за их развитием. Кстати зверо-люди наконец-то появились, я и к ним заскочил с монолитами. Создано было множество монолитов по всему миру, даже там, где сейчас нету живых существ, на будущее, так сказать. А у наших дорогих жителей, появились первые преступления и наказания, вооруженные столкновения... Если раньше это было незаметно и можно было принять за шалость, то сейчас это стало серьёзным. Что поделать, общество...

Шло время, примерно около трёхсот лет, всё шло хорошо, даже замечательно. Но мне было очень скучно, очень, очень скучно... Как себя развлечь? Не буду перечислять все варианты, которые я обдумал. Превратиться в человека без своих сил и воспоминаний. Прожить его жизнь и потом после смерти, вернуть память бога. Скажем так, не плохое развлечение, на нём я и решил остановиться. ... Прошло некоторое время и я вернулся... Честно, мне нечего сказать... Это было более скучно, чем я себе мог представить! Я прожил 40 лет, 40 бессмысленных лет! В этом лютном холоде, постоянной опасности нападения "ледяных стражей" которые обитали по всему леднику. И всё это время работал рыбаком, создатель мира работал рыбаком, это даже не смешно... За всю эту жизнь я поднялся до 17 уровня, что немного выше среднего. Но я дрался только пару раз, и то по пьяни. Мало того, с внешностью мне крайне не повезло, даже не хочу вспоминать об этом... Но всё же пару раз, девушки положили на меня глаз, хотя умер я одиноким. К сожалению смерть была не самой лучшей, меня забил "Морской мул" - похожи на тюленей, но с рогами впереди, на которые они нанизывает свою жертву, утаскивает под воду или в уединённое место и поедают. Это было очень больно, я даже специально нашел этого мула... И разорвал его на куски, но оставив его сознание живым. Он должен был испытать адские муки! Скажите я мстительный? Может быть... Это было глупостью, не дать никаких амбиций в голову своего аватара... Лучше буду просто наблюдать... Отношения между расами, за то время, пока я был человеком сильно изменились. Ожесточились отношения некоторых рас, но... Что мне до этого? Мне скучно, пойду посмотрю, что творится у братьев с сёстрами...

Кхм, кхм. Я вернулся и я так-же скучаю... Меня не было сколько? Около тысячи лет... Что-то я задержался. А "родственники", только и делали, что отчитывали меня за безалаберность... Создал мир и ушел, да какая им разница? Так продолжим. Изменения в мире просто огромные, но все их перечислять просто невозможно, назову основные. Материкам дали названия: демоны прозвали свой дом "Фалерия". Второй материк, который преимущественно заселили лесные жители, называется нынче "Азур". Третий материк, который облюбовали люди, (наверное, это шутка...) назвали свой дом "Великая Терра". Про небесные острова, никто не в курсе, те кто там жил, до сих пор скрывались и только наблюдали. С названиями океанов видимо не стали извращаться. Между Фалерией и Азуром "Леденящие воды", от Азура до третьего материка "Пламенная вода", а третий океан назван "Вечный штиль". Названия свои они получили не с проста, в леденящих водах температура гораздо ниже, чем в двух других. По такому-же принципу пламенная вода. Вечный штиль очень спокойный океан, там почти никогда не происходит торнадо или даже сильных штормов, не говоря уже о других возможных катаклизмах. Не считая огромного прироста населения и построек, крупным можно назвать продвижение в магии и появление значимых богов, а не каких-то духов. Мифология Земли, вот основной источник их имён, назову самых основных. Бог солнца и обогревающего пламени Ра. Бог спасительных дождей и воды Посейдон. Богиня зверей и природы Диана. Бог ветров и земли, в последствии и загробного мира, Акер. Ну и последний бог из значимых на данный момент, бог маны и жизни Нергал. Они были немного изменены, в зависимости от того, как верили жители. Причина почему я вернулся, заключается в том, что мне указали на мои ошибки при создании аватара. Начну в южных землях человеком! Именно человеком, вот хочу я. Добавлю основной образ мышления и парочку черт характера в своё будущее тело. Любовь всего необычного, жажда знаний и некоторую долю эгоизма. Внешний вид я в этот раз подрегулирую... А то в прошлый раз, я был такой посредственностью, что серьёзных отношений так и не заимел. Не говорите мне, что внешность не имеет значения, имеет и в некоторых случаях очень большое! Чтобы познать душу человека, надо сначала заговорить с ним, а для этого надо заинтересовать! А как не красавчику это сделать, ну или герою?.. Если честно я понимаю, что внешность и правда не главное, но хочется немножко увеличить шансы

на счастливое будущее. Внешность я буду выбирать где-то для 20-летнего возраста. Начнём сверху вниз, не хочу быть рыбаком! Не спрашивайте к чему это... Поэтому голова будет средних размеров, шея также. Волосы будут серебристые с отливом белоснежного снега. Кожа тоже белоснежная, но не такая, чтобы просвечивало, естественная маскировка на местности. Глаза с глубоким синим цветом, кстати европеоидной национальности относительно "земли", брови цвета волос, не густые. Нос ни чем не выделяющийся, разве что ноздри чуть шире обычного. Губы тонкие, бледноватые, но всё ещё с оттенком розового. Подбородок самый обычный, не хочу много думать над таким. Уши, это очень важно, не торчат во все стороны, а аккуратно прижаты к голове. Голос... Хм, тут у меня нет предпочтений, дадим волю случаю. Телосложение среднее, но хорошо сложенное, без изъянов, надеюсь он не будет целыми сутками уплетать жирную пищу. Парочку родинок по телу, хотя кто их будет рассматривать. Волосы на груди... Нет не надо, я не о судьбе альфа-самца сейчас думаю, в большей мере отсутствуют! Руки по стандарту, кисти по пропорциям, чтоб можно было закрыть лицо. Ноги не слишком волосатые, а то ещё орангутанг получится какой. Размер ступни, а это важно? Пускай будет как ладони, плюс длина большого пальца. Ах, чуть не забыл самое важное! Кхм, кхм, мужское достоинство. Я не комплексую из-за прошлого опыта, да и незачем, посмотрите на меня. Ах, ну да... Вернёмся к теме, всё же размер не должен быть маленьким или слишком большим. Так-что надо заранее убедиться. И для гарантии удачной жизни, один бонус, который я надеюсь пригодится, ну так на всякий случай... Что это я говорить не буду, вы поймёте сами. Но всё равно - это не изменит сложности моего пути, возможно. У меня есть некоторые сомнения о своём выборе, но если что сделаем нового. Ладно, всё проверил, характер настроил, внешность тоже, статистику лучше не коверкать... А то вдруг, я развиваться начну в другую сторону, от запланированного. Так, надо успокоиться и как я вообще могу нервничать?.. Накручиваю себя и придумываю несуществующие эмоции, жаль вот только, что скука существует. Я точно, ничего не забыл? Начинаем, только не рыбаком, только не рыбаком... Тьма, тишина и свет...