

Глава 9: Право выбора

— Это, нечто...

Я не ожидал подобного потока уведомлений и всё, что я знал про врата до этого - теперь не имело смысла. Но сейчас мне нужно решить, что выбрать хотя не знаю будет оно работать или нет...

Вы достигли 20 уровня, выберите усиление особенности Roguelike подземелье, также оно будет и у вас. Вы достигли 40 уровня, выберите усиление особенности Roguelike, также оно будет и у вас. Вы достигли 50 уровня, тем самым «пробудились», выберите эволюцию Roguelike, также оно будет и у вас. Вы достигли 60 уровня, выберите усиление особенности Roguelike, также оно будет и у вас. Вы достигли 80 уровня, выберите усиление особенности Roguelike, также оно будет и у вас. АКТИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ БУДУТ ДОСТУПНЫ ПРИ ДОСТИЖЕНИИ НУЖНОГО УРОВНЯ. ПАССИВНЫЕ БУДУТ ИГНОРИРОВАТЬ ЭФФЕКТ ЗАМОРОЖЕННОГО УРОВНЯ.

Выбор 20 уровня:

«Передача характеристик» (пассивный навык)

Когда ваше существо упитает, то 50% его характеристик перейдёт к ближайшему существу. Босс получает только 10% характеристик. Переходит между этажами данный эффект не может.

«Защита от магии» (пассивный навык)

Первая использована магия против каждого существа будет отменена. Если у босса есть подобное усиление, то он получит дополнительную защиту.

«Проклятье» (активный навык)

Выберите пространство 20x20 метров. Не действует на ваших существ. Все другие существа теряют 30% характеристик пока не покинут подземелье и не снимут данный эффект. При повторном проклятье они дополнительно теряют 50% характеристик. При ещё повтором они погибают и становятся духами врат в течении 24 часов. Данный навык можно применять раз в 12 часов.

Получит случайное другое усиление.

Первые два были словно шутка и что плохо, я не мог узнать, что мне предлагают дальше, пока не выберу здесь. Конечно, проклятье было неплохим, но мне нужно будет достичь двадцатого уровня прежде, чем я смогу его использовать. Можно было выбрать случайное, но неизвестно, что может выпасть из-за чего проклятье было не таким уж и плохим. Но сука недопомощница решила крупно мне помешать.

Помощница использовала «Право выбора» был выбран «4» вариант. Генерируется случайное другое усиление. Вы получаете:

«Случайная эволюция» (пассивный)

Все существа появляются с одной случайной эволюцией. Также действует и на призывных существ/объектов в обе стороны. Враги получают больше опыта за убийства существ/объектов, а после босса, дополнительную реликвию от Roguelike.

Что? Какое ещё нафиг право выбора! Ты совсем охуела там?! Ещё усиление максимально бесполезное! Хочешь поиграть? Хорошо, посмотрим, кто быстрее выберет в следующем выборе! Я не дамся тебе так просто!

Помощник четырежды использовала «право выбора» генерируется случайная награда. Вы получаете достижение «Рандом – это весело!». Вы получаете уникальное задание «Во власти рандома».

За достижение 40 уровня было выбрано случайное усиление:

«Выбор» (пассивный)

После прохождения каждого этапа вам будет предложен выбор с трёх вариантов. После прохождения «элитных» этапов, вам будет предложено случайное усиление подземелья. После прохождения «карты» (На Земле, в Roguelike вы используете термин «акт», «босс» или «финал») вам будет предложен выбор с трёх реликвий для подземелья. Но враги начинают подземелья с одним случайным усилением пока его не покинут.

За достижение 50 уровня, вы пробудились и было выбрано случайное пробуждение:

«Визуализация» (пассивно/активный)

Пассивное: Вы можете визуализировать любое существо/объект для его/её появления в подземелье. Чем сложнее существо/объект, тем больше расходуется маны. Если сделать существо/объект вечным, то часто маны будет заморожено пока существо/объект не исчезнет.

Активное: Вы способны 3 раза на день визуализировать любую магию, которую вы хоть один раз видели. Для её использования требуется на 50% маны меньше. Также вы игнорируете все эффекты и требование использованной магии. Но каждую магию этим навыком вы можете использовать не больше одного раза. Обычное использование магии не припадает под эти эффекты.

За достижение 60 уровня было выбрано случайное усиление:

«Бесполезность» (пассивно/активный)

Пассивное: этот навык будет что-то делать, когда ей надоест бездействовать.

Активное: происходит что-то странное или бесполезное. Чем больше вложено маны, тем лучше эффект.

За достижение 80 уровня было выбрано случайное усиление:

«Случайность» (случайное)

Каждый день данный навык стаёт или пассивным или активным или применяет оба эффекта.
(Нет, это не то, что вы могли подумать)

Пассивное: у врагов будет происходит «случайности»

Активное: произойдёт что-то случайное...

Оба эффекта: у всех происходит что-то случайное, а при использовании навыка, станет то, что не могло бы случиться. Данный навык применяется автоматически в случайное время.

— КАКОЙ ЕЩЁ РАНДОМ ЭТО ВЕСЕЛО?! ЧТО БЛЯТЬ ЗДЕСЬ ПРОИСХОДИТ!

Будь у меня тело, то зубы стёрлись до основания, а глаз выпал от подерганная. И система подумала, что я хочу узнать из-за чего открыла его.

«Рандом - это весело»

Вы пять раз выбрали рандомную награду. На подобное не решаются даже глупцы с уверенными в себе существами. Но вы решились на подобное, что возможно станет причиной вашей смерти или восхождения.

Раз на день позволяет крутит колесо «возможностей»

Рейтинг: +1

Задание «Во власти рандома»

Тип: уникальное

Вы тот, кто не ищет лёгких путей и всегда выбирает дорогу полную тайн и неизвестностей. Когда-то закон «рандома» встречался во многих мирах, но сейчас его никто уже не видел. Возможно где-то есть кто им ещё владеет. Вы можете стать одним из них, тем самым возродив давно утерянный закон.

Условие: Когда возможно выбрать «случайное» или «неизвестно», сделайте это 100 раз. При одно пропуске задание будет автоматически провалено. На это задание невозможно повлиять/изменить/убрать. А при выборе, где можно выбрать «случайное» и т.п. не будет действовать «Право выбора».

Награда: получение закона «рандом»

Пояснение: при возможности выбора нескольких рандомных путей, нужно выбрать любой из них. Решение наобум не считаются рандомными. Для простоты - нужные пути будут подсвечиваться жёлтым цветом, который показывает рандомный выбор. Если такового нет, то вы можете выбрать любой путь. В противном случае задание будет провалено.

Блять! Та вы издеваетесь!

(Оуу, я случайно, не удержалась, но всё не так уж и плохо. Тебе даже «Бесполезность» выпала, то что нужно, такому, как тебе)

— Ты же это специально, да? Просто зачем? Должна же быть причина? А впрочем не важно, я бы лучше совсем без тебя был!

Вы желаете отключить системного помощника?

А? Так можно было? Что же раньше мне не предложили. Да, согласен!

Системный помощник был отключён. Для возвращения, нужно активировать системного помощника за 1000 ОП.

Ха! Ещё чего, мне даже 1 ОП, нет, даже за бесплатно она не нужна! Больше проблем, чем пользы и издевается вечно. Вот бы раньше это сделал, то было не всё так плохо.

Системный помощник, использовала право выбора. Помощник заплатил взнос за активацию. Больше системного помощника невозможно отключить.

(Ох и мразь же ты, но я не злопамятна, так что прощу на этот раз и кажешь за бесплатно не надо? Мы это ещё посмотрим)

— Ах ты сука такая! Что ещё за право выбора? Я тебе его в жопу засуну и перекручу. А если и дальше будешь выёбываться, то клянусь, что как пройду пари, устрою тебе судей ад!

(Ой, та не обольщайся, ты вот, достижение получил, а могло быть куда хуже)

— Хуже? Куда хуже этого? Конечно, да, появилось уникальное задание, но требование для выполнения оставляет желать лучшего. Разве ты сама не хочешь, чтоб подземелье стало лучше? Молчишь, хорошо, я тоже теперь буду молчать.

Решив больше никогда не обращать внимание на дуру, ведь по другому невозможно её назвать, я вернулся к уведомлениям. Но всё же это странно, почему она настолько не может меня терпеть? Даже шанса не даёт, чтобы доказать обратное, и мешает, словно только и хочет, чтобы я поскорее погиб.

(Вы все не заслуживаете быть вратами! Только притворяетесь ими!)

Стоп, выходит ты знаешь про других мне подобным? И почему мы притворяемся незнайкой? Я вот никак не хотел такой участи! Может нам стоит нормально поговорит и прояснить ситуацию?

(Хорошо, до завершения пари я тебе не помешаю и не буду беспокоить. Если выиграешь, то я поговорю с тобой и отвечу на 3 любых вопроса)

Вау! Окей, вот увидишь, как ты заблуждаешься насчёт меня и даже с твоими подлянками я смогу доказать обратное!

Пари обновлено. После вашей победы, помощник ответит на 3 любых ваших вопроса.

Так званная «карта» и правду была картой. В самом низу нахожусь я и от меня исходили несколько стрелок в другие зоны, в одних были знаки вопроса, когда как в других небольшое изображение планеты, как понял – миры. С них так само исходили стрелки, куда видимо я мог отправился дальше. Кроме них были и другие изображение в виде торговца, восклицательного знака, черепа и алтаря. Что забавно, я мог коротко узнать про следующую зону, но узнать, что выше – нет, лишь догадываться. А в самом конце все стрелки сходились на одной большой планете. В сумме, вместе с последней планетой было пятнадцать зон, и какой путь я не выбрал, то всегда ровно пятнадцать зон. А вот что после пятнадцатой зоны я и понятие не имел, а голос системы мне не отвечал. И в принцип был схож на видеоигру, но ладно, разберёмся потом, но сначала гляну, что может стать в следующей зоны. Но неожиданностью стало наличие справочника по другим зонам, когда я закончил просматривать доступные зоны.

Мир Иргид

Тип: малый/неполный.

Опасность: ???

Более развитый мир в отличие от Аерона. Является ответвлением ещё более развитых и крупных миров из-за чего имеет неполные законы.

Для завершения зоны необходимо продержатся в нём два дня.

Вы можете досрочно закрыть врата, но награды за прохождение не получите, а ваша следующая зона будет выбрана случайно.

?

Неизвестная зона в которой может быть, что угодно и таит как опасности, так и сокровища, а может будет одна пустота или давно утерянный мир? Пойдите и узнайте, что скрывает в себе это зона.

Примечание: если вы выберете другой путь, задание «Во власти рандома» будет автоматически провалено.

Ксриос

Тип: малый/полный

Опасность: высокая

В мире находятся жуки-монстры обладающие коллективным разумом. По себе они не особо опасны, но управляющая мать-жук способна командовать всеми жуками одновременно превращая их в опасную группу противников. Кроме этого, законы этого мира полные.

Для завершения зоны необходимо продержаться в нём три часа.

Вы можете досрочно закрыть врата, но награды за прохождение не получите, а ваша следующая

зона будет выбрана случайно.

Толи

Тип: крохотный/сломанный

Опасность: минимальная

Мир на грани исчезновения из-за сломанных законов, что не позволяет развиваться.

Для завершения зоны необходимо продержаться в нём одну неделю.

Вы можете досрочно закрыть врата, но награды за прохождение не получите, а ваша следующая зона будет выбрана случайно.

Алтарь

Тип: родное измерение врат

Опасность: нет

Место, где находятся все врата и откуда они отправляются в другие миры.

Из-за особенности Roguelike вы не принадлежите этому измерению. Вы можете лишь на один день посетить его после чего отправитесь дальше. В измерении врат, можно обмениваться, покупать, продавать, создавать дружески дуэли с другими вратами.

При переходе в этот мир запас маны будет моментально восстановлен до максимального значения.

Также в случае смерти вы вернётесь в это измерение.

Вы можете досрочно завершить своё переживание в измерении и отправиться дальше.

За измерение врат вы не получаете наград.

Измерение врат? Есть место, откуда они роддом? Но зачем им тогда нападать на другие миры и сколько их всего?

Я бы хотел сразу же отправиться туда, но получение закона было слишком заманчивым и как я понял, был шанс через «?» попасть куда я хотел. К тому же не факт, что там будут разговорчивы врата и неизвестно, как они отреагируют на человека, что получил право стать владельцем врат. К слову об этом, я думал, и выходит, что должны быть другие как я. Возможно, даже существует некая закономерность или это всё полностью случайность? Тогда бы имело смысл проигнорировать уникальное задание и разузнать у других, как я. Но снова, как мне узнать есть ли они и поверят ли мне? Выживание в приоритет и задание пока единственное, что может мне дать хоть что-то.

Дальше я сразу проверил другие значки. Череп означал элитную зону, где можно получить реликвию, но что они такое и зачем, я узнаю лишь получив её. Восклицательный знак означал событие, что-то, на что своим открытием врат я смогу повлиять и это единственная зона в которой я мог не открыт врата и получит награду. Торговец так и был торговцем, с того что я понял, он сам придёт ко мне. Но на этом не заканчивалось, были скрытые зоны, которые мне ещё недоступны или недостаточный уровень навыка Roguelike. Впрочем и текущих значков достаточно чтоб запутаться.

Теперь про главное, сейчас я перебиваю между измерениями и что-то вроде бездны. Проще говоря я в месте, где никто не может существовать, но Roguelike обходит этот запрет. Если подземелье пройдут, то зона будет провалена, я вернусь в это место и «карта» нужно будет начинать заново. Но в зависимости насколько далеко я придвинулся, получу опыт для Roguelike, тем самым открывая новые возможности. Кроме этого, я получу временное усиление. Что до истинного сердце, то как понял у меня его нет. Точнее оно где-то между измерениями из-за чего меня нужно изгнать в это место, где после найти и окончательно убить. Но даже я не знаю, где именно оно находится и как его искать. А если кто-то сунется сюда, то его или её затянет бездна. К слову, бездну я тоже не вижу и наверное это больше для моей же защиты нежели скрыть что-то от меня.

Другое важное изменение, стало редактирование подземелье, а также резкий скачок рейтинга на целых одиннадцать единиц. Задания новые появились, но узнаю про них, когда перейду в новую зону. Но это так себе, мелочь, более важно, что все предметы и что я делал в прошлом подземелье исчезли. Точнее, мне вернули полную стоимость, а редактировать я больше ничего

не мог. И да, я спокоен, ведь вместо этого у меня есть четыре комнаты двадцать на двадцати метров и столько же высоту и для каждой были готовые комнаты от навыка Roguelike. Проще говоря, мне дали четыре пустые комнаты и шаблон декораций, точнее ловушек и всякого другого, которые я мог надеть на комнаты. Существа попрежнему мне были недоступны, а магазин полностью переработан. Но главное, что все навыки могли свободно изменять подземелье если только это не редактирование. И здесь возникла мысль про «визуализацию» и создание роботов. Теперь посмотрим кто здесь бесполезный, да, дурёнка?

Так и начал я свой великий «переезд»

<http://tl.rulate.ru/book/28937/1755272>