

Глава 2

Сознание приходило медленно, в глазах все плыло и в голове гудело. Когда все прояснилось, я увидел перед собой сообщение. Процедура перерождения выполнена успешно. Для вызова окна статуса мысленно прикажите — Статус. Для вызова окна меню мысленно прикажите — Меню. Для вызова окна инвентаря мысленно прикажите — Инвентарь. Для закрытия любого окна мысленно прикажите — закройся.

Я закрыл сообщение и огляделся. Помещение было крохотным, а вместо потолка были ступени. Ну что же попал куда хотел. Так что там с памятью моею стало? Имя Вяткин Андрей Валерьевич. Родился в тысяча девятьсот девяностом году семнадцатого мая. Рос с двумя старшими братьями. Детский сад, одиннадцать классов школы, поступление в институт, первый курс, второй курс, отчисление из института, армия, работа в небольшой фирме отца, заочное окончание института. Вечера за компьютером или книгами и редкие встречи с друзьями. И это было моей жизнью, но её перечеркнула упавшая с крыши сосулька, да так точно упала, прямо мне на голову! Так сказать, поставила жирную точку в моей жизни. О том, что больше не увижу родных и близких я погоревал ещё там в пустоте, как и о потерянных возможностях и несказанных словах. Теперь меня ждёт новая жизнь и я проживу её интересно! Ну вроде с памятью все в порядке и свою прошлую жизнь я не забыл. Ещё раз осмотрев комнату отдал мысленную команду — СТАТУС. И всмотрелся в появившееся окно.

Имя — Гарри Джеймс Поттер

Ур 1

Опыт — 0/100

Возраст — 10 лет.

Титул — Наследник рода Поттер. Мальчик, который выжил.

Статус крови — полукровка.

Очки здоровья — 30/30

Мана— 300/300

Тонус — 30/30

Основные характеристики:

Жизнь — 3 (влияет на количество очков здоровья и тонус)

Сила — 3 (влияет на физическую силу и переносимый вес в инвентаре)

Ловкость — 5 (влияет на гибкость, координацию, и мелкую моторику)

Интеллект — 23 (влияет на память, скорость мышления, и аналитические способности)

Воля — 10 (влияет на психологическую устойчивость и качество заклинаний)

Магия — 30 (влияет на количество маны)

Дополнительные характеристики:

Регенерация — 1 (1 о.з./10 мин. 1 о.т./мин.)

Восполнение — 1 (5 ем./ мин)

Свободно

Свободно

Свободно

Свободно

_____ Свободных очков характеристик — 5

Свободных очков способностей — 0

Свободных очков дара — 0

Кристаллы — 0

_____ Эффекты:

Тело игрока

Разум игрока

Родовой дар зельеварения

Родовой дар артефакторики

Идеальное зрение

Так, ну Интеллект понятно откуда, а магия, стало быть подарок от поглощённого крестража. Значит с этим пока все в порядке, остаётся вопрос куда свободные очки характеристик распределить. Хотя это очевидно - сила и ловкость мне сейчас не особо нужны, а вот жизнь ещё как! Поэтому, недолго думая раскидал поинты. Три вложил в жизнь, доведя о.з. и о.т. до шестидесяти, а два вложил в регенерацию, доведя скорость восстановления до 1 о.з./9 мин. и 1,2 о. т./мин. Ещё раз осмотрев окно статуса, я закрыл его и отдал мысленную команду — Меню. Появилось окно со следующими вариантами.

Меню:

Статус

Инвентарь

Навыки

Книга заклинаний

Способности

Профессии

Достижения

Карта

Задачи

Магазин

Справка

Интерфейс

Первым делом посмотрел инвентарь. Мне было доступно десять слотов по девяти до девяти однотипных предметов в каждом, но при этом их общий вес не должен превышать полтора килограмма. Ну и объем каждого предмета не может быть больше одного кубометра. Ну с этим все ясно — качай силу и увеличивай грузоподъемность. Еще выяснил что можно расширять инвентарь расходуя очки дара. Закончив разбираться с инвентарем перешел в раздел навыков. Тут было уже интереснее. Мне было доступно два раздела под навыки, с возможностью добавления новых за очки дара. Оба слота были уже заняты. Один — навыком волшебство первого уровня. Он представлял собой древо развития с двумя ветвями. Первая ветвь отвечала за заклинания, а вторая за трансфигурацию. Способности на дереве были пассивные и каждая могла быть взята за очки способностей, при достижении необходимого уровня волшебства. Так же каждая способность, кроме двух первых, имела свои уровни (макс. 10 ур.) и могла быть улучшена за очки способностей. Доступ к новым способностям открывался каждые пять уровней волшебства и при условии взятия предыдущей. На первом уровне мне были доступны две способности. Первая — заклинания, она собственно и открывает возможность творить заклинания при помощи волшебной палочки. И вторая — трансфигурация, которая также позволяет производить трансфигурацию. Обе способности у меня уже были активны и имели максимальный 1 ур. Второй слот был занят магией жизни. В ней также были две ветви. На первом уровне магии жизни мне так же было доступно и уже активно две способности — это биомагия и целительство. И они также открывают возможность творить заклинания этих направлений. Но самым интересным было то что в магии жизни имелись активные способности. Всего их было четыре. В биомагии это было — рост на десятом уровне и на пятидесятом уровне — эволюция, а в целительстве — касание жизни на десятом уровне и обновление на пятидесятом.

Закончив с рассматриванием навыков, перешел к книге заклинаний. Ну что сказать, заклинаний у меня, естественно нет. Зато есть четыре пустые вкладки — заклинания, трансфигурация, биомагия и целительство. После книги заклинаний перехожу в окно способностей и не могу сдержать радостной улыбки. У меня их было целых двенадцать. Способности:

Змееуст актив. ур. макс. (вы можете говорить со змеями и отдавать им команды)

Легилименция актив. ур 1. Затраты — 10 е. м./сек. (при зрительном контакте вы можете считывать поверхностные мысли и воспоминания других разумных, а также внушать им простые мысли. Объединено с разумом игрока. Ваш разум защищен и не может быть поврежден в результате считывания или внушения мыслей. Также ваше вмешательство в

чужой разум сложнее обнаружить другому легилименту.)

Окклюменция пассив. ур. макс (объединено с разумом игрока. Ваш разум защищен от считывания и влияния) актив. ур. 1.затраты 2 е. м. /10 сек. (объединено с разумом игрока. Вы можете создать ложные мысли, воспоминания и ощущения, которые может увидеть легилимент.)

Редактор ложных воспоминаний (получено от объединения окклюменции, легилименции и разума игрока. Вы можете создать ложные воспоминания, мысли, ощущения).

Метаморфизм актив. ур. 1 (вы можете незначительно менять свою внешность. Объединено с телом игрока.)

Телекинез актив. Ур. 1 затраты 1 ем/1 гр. /1 сек. / 1 м. (вы можете управлять предметами усилием мысли)

Редактор образов метаморфа (вы можете создать себе образ и при помощи метаморфизма закрепить его. Получено от объединения метаморфизма и тела игрока.)

Тело игрока пассив. ур. макс. (ваше тело не получает урона, однако он все же отображается в очках жизни, если они закончатся вы умрете. Объединено с метаморфизмом.)

Разум игрока пассив. ур. макс. (ваши мысли невозможно прочесть, на вашу волю невозможно повлиять. Вы не подвержены панике в опасной ситуации. Объединено с легилименцией и окклюменцией)

Идеальное зрение пассив. (вы обладаете 100% зрением, и оно не может испортиться)

Магическое зрение актив. ур. 1. Затраты 15 ем. /сек. (вы можете видеть магию и ауры. Чем выше уровень навыка, тем больше подробностей вы видите)

Создать/уничтожить иллюзорный барьер актив. ур. 1 цена создания 5 е. м. (вы можете создавать иллюзорные пространства для тренировок. Любые изменения или разрушения в них не затронут реальный мир. Чем больше уровень способности, тем более разнообразные виды иллюзорных барьеров вам доступны.)

Аппарация домовиков ур. 1 затраты 10 ем. /10 км. (вы можете мгновенно перемещаться, игнорируя большинство защит, в место в котором вы были или название которого вы знаете и у вас достаточно маны.)

Очень порадовало объединение разума игрока с легилименцией и окклюменцией. И так имбовые способности стали еще круче! Но с этим потом разберемся, а сейчас активирую редактор образов метаморфа и смотрю в появившееся окно изменения персонажа. Что я могу сказать, передо мной висела трехмерная проекция десятилетнего ребёнка с черными волосами и зелеными глазами. Понятно — это я вот так вот сейчас выгляжу. Рядом с проекцией висело два инструмента — кисть и волшебная палочка, а над проекцией указывалось количество е.м. необходимое для реализации изменений, а справа от нее было два слота под созданные образы (и тут тоже можно было докупать слоты за очки дара). Первый слот был занят текущей проекцией и обозначен как эталон. Любое его изменение требовало не только е.м., но и очки дара. Второй слот был свободен и в него можно сохранить созданный в редакторе образ. Немного поэкспериментировав с инструментами понял, что кисть позволяет менять цвет частей тела, а волшебная палочка их форму. На данном уровне метаморфизма я мог внести

только небольшие изменения, но даже благодаря им можно было изменить себя до неузнаваемости. Правда, чем больше изменений, тем больше е. м. требуется для их реализации, поэтому вернувшись к начальному виду начал уже более вдумчиво работать над собой. Удалил бледный шрам от крестража, изменил причёску на более аккуратную и поменял цвет глаз добавив в зеленый синих прожилок. Сохранив изменения в свободный слот, я пометил его как действующий и подтвердил реализацию образа затратив 40 е.м. Закончив с изменениями себя любимого, закрыл окно редактор образов и перешел к редактору ложных воспоминаний. Здесь было что-то похожее на редактор 3D видео работающий от воображения. Работать в нем было и просто, и сложно одновременно. Четкость получавшегося воспоминания зависела напрямую от того как ты это себе представил. И если накосячил, то проще удалить все и начать с начала. Еще в редакторе было 10 слотов записи для ложных воспоминаний. В описании было указано что их количество растет на два за каждый уровень способности легилименция и что можно докупить слоты за очки дара. Мне становилось все интересней, эти очки дара дают за уровень или их надо зарабатывать по-другому. В редакторе я создал и сохранил два воспоминания. Одно сумбурное — из зеленой вспышки, женского крика, холодного смеха, эмоции страха и желания увидеть маму. И второе из образа чулана и ощущений тоски, одиночества и безнадёги. Первое воспоминание обозначил как более блеклое и вышел из редактора, отметив что его еще можно использовать как омут памяти. Поскольку остальные активные способности сейчас проверять не было смысла перешёл к разделу профессий. Ну что сказать профессий у меня было две — артефакторика ур. 1 и зельеварение ур. 1. И в них у меня не было ни одного чертежа, схемы или рецепта (даже начального уровня). М-да тут пока ловить нечего. Тогда иду дальше по списку и открываю раздел достижений. Достижения:

Попаданец (вы счастливчик! После смерти вам повезло переродиться в другом мире и сохранить при этом свою личность)

Мальчик, который... (Все волшебники Великобритании уверены, что вы смогли пережить неотвратимо убивающее проклятье и являетесь причиной исчезновения темного лорда! Слава +100. Известность среди волшебников +1000).

Прочитав про все свои два достижения и убедившись, что здесь больше нет других функций перешел к разделу карты. На ней был отображен только наш дом и прилегающий участок. Все остальное покрывал мрак, ну что собственно и ожидалось. Убедившись, что в доме пока никого нет, перешел в раздел задач. Он предстал передо мной в виде чистой рамки, разделенной на две колонки, текущие и выполненные. Значит квестов пока нет, ну и ладно идем дальше. Открываю вкладку магазина и понимаю, что это не совсем то про что я изначально подумал. Магазин:

Навыки

Заклинания

Способности

Профессии

Рецепты, чертежи, схемы.

Книги

Апгрейды

Разное

Угу предметы тут точно не купить. Хотя... в надежде нажимаю на разное. Открывается небольшое окно с тремя предложениями.

Разное:

Очки характеристик — 50000 крист. /шт.

Очки способностей — 100000 крист. /шт.

Очки дара — 500000 крист. /шт.

Фига себе сколько нулей! Правда я еще не выяснил как получать эти кристаллы, но что-то мне подсказывает что цены большие. Быстро пробежав по остальным пунктам магазина убедился, что тут все цены начинаются от 1000 кристаллов. Решив не смотреть просто так на то что сейчас не могу приобрести, да и не к спеху это, перешел к разделу интерфейса. Здесь было предложено разместить статус бары здоровья, маны, тонуса, опыта и слотов быстрого доступа (всего два, но можно приобрести за очки дара) в своем поле зрения. Распределил статус бары и слоты на периферии зрения (здоровье и мана — влево, тонус и опыт — вправо, слоты вниз) и установил в слоты умения легилименция и аппаратура домовиков. Удовлетворившись результатом и перешел к разделу, с которого надо было начинать — справка! В этом разделе в достаточно доступной форме объяснялось назначение каждого пункта меню и их функции. С большинством вопросов я разобрался самостоятельно (благо управление интуитивное), но зато выяснил что каждый уровень мне будут начисляться 5 очков характеристик, 1 очко способности и 1 очко дара. Так же тут было указано что каждая следующая покупка элементов системы или расширения функционала способностей за очки дара будет расти в цене на 2 очка дара, но рост цены отделен для каждого элемента и расширения. Ну, в общем, с системой все ясно. Выхожу из меню и бросаю взгляд на здоровенный механический будильник, на нём было 4:25 и судя по темноте явно утра, а не вечера. Прошло всего 15 минут с того момента как я начал разбираться с системой, но по моим ощущениям я лазил в меню где-то около часа. Это что получается, пока я нахожусь в меню, время во внешнем мире замедленно где-то в 3-4 раза? Это определенно хорошо. Ну, а теперь пора осмотреть дом. И убедившись, что дверь не заперта, я покинул чулан.

<http://tl.rulate.ru/book/52010/1306635>