Проснулся я от далеко не самых приятных ощущений: сильно болела левая рука, а по спине как будто несколько раз отхлестали ремнем. Не скрою, был у меня такой опыт, но настолько сильно меня не избивала даже подруга, которой я однажды сказал, что хотел использовать ее, дабы добиться расположения ее родной сестры-близняшки, которой это признание и было сказано.

Попытавшись встать, наткнулся на весьма неприятную особенность: тело меня не слушалось от слова совсем. На любую попытку пошевелить хотя бы пальцем, по мне прокатывался небольшой болезненный разряд, что весьма усложняло мои притязания на собственную тушку.

Замерев на несколько секунд и успокоившись, замечаю небольшую табличку, летающую перед моими глазами. Пытаюсь сосредоточить на ней свой взгляд, после чего она увеличивается в размерах.

Игрок, не пытайтесь помешать системе интегрировать Вас в тело обитателя данного мира.

Справка, а ничем другим быть это не могло, сразу же развеяла все мои сомнения: я попал. Причем попал не только в фиг знает какой мир, но и в незнамо какого персонажа. А вдруг меня запихнули в тело Саурона, за десять-пятнадцать минут до падения Мордора? Или в Рейстлина Маджере, который обречен вечность торчать в бездне?

Последняя мысль, правда, продержалась не больше семи секунд: ну не похожа самая обыкновенная подворотня на небольшой островок с троном, на котором и должен восседать каноничный «Повелитель Прошлого и Настоящего», так что, в каком-то роде, мне очень даже повезло.

Интеграция системы частично завершена.

Версия системы: Alpha 0

Тип системы: оригинальная система с налетом стратегии, а ля Heroes of Might and Magic III, V.

Бонус за начальную версию системы:

1. Универсал. Вам доступны любые пути развития персонажа, а Система не чинит препятствий.

2. Расширен функционал Инвентаря и Карты, облегчен процесс создания зелий, эликсиров и артефактов.

Ну, приписка в Типе меня прикольнула, но не более. Возможно, придется водить в бой большие легионы, а до этого я практически никем не то что не командовал, старался бежать от любых обязанностей куда подальше. Добегался, как говорится.

Хотя… Кто вообще сказал, что игра будет крутиться вокруг стратегии? Быть может, окажется доступным и обычная прокачка персонажа, а значит, командовать придется по минимуму.

Выберете начальный замок персонажа:

1. Замок. Основная раса: Люди. Сильнейший юнит: Ангел-Архангел-Несущий. Основная вера: Эльрат.

2. Оплот. Основная раса: Эльфы. Сильнейший юнит: Зеленый Дракон-Золотой Дракон-Великий Дракон. Основная вера: Хранители природы.

3. Академия Магии. Основная раса: Нет (Допускаются все ЖИВЫЕ представители светлых и нейтральных рас). Сильнейший юнит: Титан-Громовержец-Метатель Молний. Основная вера: Великий маг.

4. Инферно. Основная раса: Демоны. Сильнейший юнит: Архидемон-Дьявол-Архидьявол. Основная вера: Верховный Демон, Владыки демонов.

5. Некрополис. Основная раса: Нет (немертвый или некромант). Сильнейший юнит: Костяной Дракон-Кровавый Дракон-Призрачный Дракон. Основная вера: Смерть.

6. Лига Теней. Основная раса: Темные Эльфы (Дроу… Мммм…). Сильнейший юнит: Арахнид-Высший Арахнид-Воплощение Ллос. Основная вера: Ллос.

7. Стойбище. Основная раса: Орки. Сильнейший юнит: Чудище-Чудовище-Древнее чудовище. Основная вера: духи.

8. Сопряжение. Основная раса: Магические создания. Сильнейший юнит: Феникс-Огненный Феникс-Магический Феникс. Основная вера: нет.

Неплохой выбор, очень даже неплохой. Вот только действительно годных вариантов тут немного — Стойбище и Инферно отлетают сразу же из-за претензий их жителей ко мне-человеку…

В качестве дополнительного бонуса Вам дарована способность изменять расу, параметры тела и даже пол.

Так, я не понял, Система читает мои мысли? Ладно, учитывая, что сейчас мое существование зависит только от нее, забьем на это дело и посмотрим с другой стороны.

Брать нужно магический город — это однозначно, поэтому Стойбище отлетает все также в сторону, а за ним, чуть погодя, идет и Замок — несмотря на то, что маги там наличествуют, в основном процветает жречество, вот только быть ПОЛНОСТЬЮ зависимым от какого-то божка совершенно не хочется.

После недолгих размышлений, в камин улетает и Некрополис — возможность поднимать солдат после боя это хорошо, но вот становиться немертвым личем или же вампиром у меня нет никакого желания.

Ладно, теперь взглянем с другой стороны, а именно военной мощи, в которой Академия проигрывает другим замкам из-за своей ставки на магов. Кажется, что здесь такого, пара

Метателей Молний легко раскидает всех несогласных? Ага, вот только их нужно еще построить и раскачать, что очень, очень долго.

Значит, остаются только четыре замка, а именно: Оплот, Инферно, Темница и Сопряжение. Думаю, что последний также стоит исключить из списка, так как нормального человеческого общения там будет довольно трудно добиться из-за того, что сто процентов населения замка являются элементалями.

Выбрать демонический замок означает получить кучу интриг на свою голову. Вы когда-нибудь слышали о демоне, который не старался бы изменить контракт с заклинателем в свою пользу? Вот и я не слышал. Не говорю уже о том, что против своих они будут интриговать еще сильнее.

Светлые эльфы или дроу? Спорный вопрос, особенно если учесть, что у этих двух рас довольно сильны интриги, но Лига мне импонирует все же несколько больше, хотя бы тактикой «Черные драконы + Армагеддон», так что проблема выбора здесь почти не стоит.

Я выбираю замок Лига Теней.

Принято. Распределите 6 (шесть) основных характеристик:

Сила — 0

Ловкость — 0

Выносливость — 0

Магический Резерв — 0

Сила Заклинаний — 0

Регенерация Маны — 0

Свободные очки характеристик — 30

Итак, у меня всего тридцать очков. Необходимо серьезно подумать перед их раскидыванием — все по пять не подходит совершенно.

Из физических параметров на данный момент катит только ловкость, в ней оставим пятерку, а силу и выносливость понизим на три и два соответственно.

С магией все сложнее — хочется и вражине по морде мочь заехать, и не выдыхаться с одного удара. Значит, регенерацию оставим на пяти, а Силу Заклинаний и Резерв повышаем на параметры, честно отнятые у физических характеристик.

Производится автоматический подбор навыков. (20 скилл-поинтов)

Подбор навыков произведен:

Скрытность — 3

Магия — 5

Телепортация — 4

Алхимия — 2

Артефакторика — 2

Изменчивость — 4

Эмм… Немного непонятно, почему телепортацию отнесли к навыкам и что здесь делает Магия… Лезу разбираться.

С каждым повышением навыка вы можете выполнять данное действие эффективнее на десять процентов. В случае накопления 10 очков вы можете произвести апгрейд навыка на новый уровень.

Внимание! Часть Ваших навыков уже имеет повышенные уровни:

Магия (Уровень ниже — чары)

Изменчивость (Уровень ниже — метаморф)

Значит, часть навыков у меня уже улучшена. Ну, не знаю насколько это хорошо, но быть лучше, чем все остальные, всегда приятно.

Процесс регистрации завершен. Производится выбор имени. Выбор имени произведен. Производится подбор начальных баффов/дебаффов. Выбор начальных баффов/дебаффов произведен. Выбор судьбы произведен согласно подобранным баффам/дебаффам. Приятной игры!

ЧТО?!

http://tl.rulate.ru/book/54365/1380138