

"Квест выполнен!"

"Мана 10/10"

...

...

...

...спасибо.

"Опыт 13/10"

"Новый уровень!"

"Для повышения уровня необходим сон"

Большое спасибо...

Бой закончился.

Два кабано-человека смотрели друг на друга и тяжело дышали. Вокруг них валялись обезглавленные и изуродованные тела как кровавых монстров так и живых.

А я, в шоке, сидел в клетке истекая кровью, потому что тот палец, когда я его вытащил, кажется, задел какую-то артерию.

А, нет, показалось. Кровь перестала идти. В любом случае, опасность миновала, пускай и хорошего мало. Особенно если смотреть на статус с гниением.

Попробую заснуть и повысить уровень, возможно найду решение.

Взяв плед, я лег в самом центре клетки, на всякий случай, вдруг, какой-нибудь вурдалак выжил и вознамерится меня сожрать.

И мгновенно заснул.

Перед глазами появилась информация.

"Вы получили случайное магическое знание".

"Некромантия:

Заклинание: укусы слепня. Необходима некромантия I".

Оказывается, мой разум не дремлет. В таком "сне" я могу мыслить так же ясно, как и во время бодрствования. Награда за выполнение квеста интересная. Осталось понять, как использовать заклинания.

"Вы достигли 1 уровня"

"Вы можете распределить 5 очков характеристик (очки необходимо распределить в течение 50 часов, в противном случае они будут распределены случайно)".

"Вы получили уникальные расовые особенности"

О, вот это я люблю. Сперва хочу посмотреть расовые способности.

"Сотканный, эволюция"

"Сотканный: Вы можете выбрать одну случайную ветвь развития. За каждый полученный уровень, при выбранной ветви развития, Сотканный получает дополнительный бонус. В зависимости от выбранной ветви существуют соответствующие штрафы.

Способность доступна до 10 уровня.

Текущая ветвь: Эа"

"Эа, новорожденный":

- +10 интеллект
- +10 харизма
- -5 выносливость
- -10 сила
- -30-100 первое впечатление к ...инициализация...

"Эа, связь с материнским древом":

В зависимости от возраста, расстояния между Эа и его материнским древом Эа получает бонусы и штрафы, вплоть до летального.

"Эа, всплеск магии":

+100% маны (на один шаг)

+100% мощности любого заклинания (на один шаг)

Статус эффект магическое истощение.

Эа - раса магов, как я понимаю. Интересно, почему на меня не действовали особенности? Нужно иметь как минимум первый уровень?

С одной стороны бонусы более чем отличные. Уж для мага точно. С другой стороны сильно смущает про впечатление. Эту расу недолюбливают?

Во всяких играх я любил играть за так называемых стеклянных пушек. Только это не значит, что в реальной жизни я хочу иметь жизни "на один тычок". По крайней мере без способности воскрешаться точно нет и нет.

Далее интерес вызывает Сотканный. Ветвь развития - это что? Раса? Честно говоря, раз это другой мир, хотелось бы иметь расу покруче, чем та, из-за которой я попаду в рабство при первой же встрече.

Решено. Расу нужно менять. Только раскидаю очки. Мне не нравится, что все ушло в минус, поэтому кину все пять пропорционально, чтобы выйти хотя бы в ноль.

Теперь только удача минус один.

Будем менять ветвь.

«Сотканный, эволюция»

"Действующая ветвь: Эа 1/10. Вы уверены, что желаете изменить ветвь?"

"Да/нет"

«Да»

Вы безвозвратно потеряете все особенности расы Эа. Опыт будет уменьшен случайным образом.

После подтверждения вы получите на выбор три расы, согласно прожитой жизни.

Внимание: вы были созданы Высшим Существом расы Эа. Ваш шаг может спровоцировать неизвестную реакцию.

Не понял. Вся эта... Система. Или, как назвать, интерфейс, разве не дело рук того Бога? То есть, он создал меня как Эа и, вроде как, сказал, что я должен буду спасти мир. И если я

изменяю расу тот Бог, или Высшее Существо, может обидится?

Сложная ситуация.

Впрочем, мне плевать и на него, и на его желание кого-то там спасти.

Господи, если ты существуешь, пускай мне выпадет раса каких-нибудь бессмертных демонов. Всегда мечтал жить вечно.

«Да».

"Инициализация... инициализация..."

"Завершено"

"Доступные ветви:

1. Эа

Магическая раса, поклоняется деревьям и получает от них жизнь.

2. Зверолюди

Обобщенное название зверей, имеющих внешний вид приближенный к людям.

3. Фэй

Разумные магические насекомые. Имеют коллективный разум и низкий уровень развития.

4. Человек

Высокосоциальные существа способные к быстрой адаптации в условиях изменчивости.

5. Демон

Исчадия бездны, ставящие собственные выгоды и желания выше, чем любую жизнь. Как правило их жизнь протекает по пути желаний.

Хочу быть демоном. Только не тем, что пытается людей, или ест души. Нет. Хочу быть бессмертным демоном Свободы. Тем, кто может делать все, что угодно. И где угодно. И не рабом, как меня пытались сделать. Твари.

«Демон»

"Вы выбрали ветвь развития Демон. Выберите подвид"

1. Глубинный

Подвид демонов отшельников, проживающих в своих доменах. Не способны долгое время находиться на планетах.

2. Инкуб

Черпает свои силы из низменных желаний разумных. Не способен находиться вне сосуда.

3. Повелитель.

Имеет врождённые способности, позволяющие контролировать более слабых сородичей. При нахождении вне демонического мира вызывает катаклизм, из-за чего мгновенно становится целью для уничтожения.

4. Пожиратель

Находится в постоянном состоянии голода и поиске еды. Как правило это: души, части тел разумных, воспоминания, желания, воля. Способен в кратчайшие сроки обрести силу.

5. Полукровка

Презираемый подвид в любом демоническом обществе. В зависимости от силы родословной может как иметь расовые особенности, так и не иметь.

Мда. Один лучше другого. Первые три отменяются, тут даже обсуждать нечего. Четвертый - наркоман какой-то, ищущий дозу. Пятый - лучший вариант.

«5.»

"Вы выбрали полукровку. Половина вашей родословной демоническая, а другая ... ?"

1. Дроу

Народ темных Эа, признавших учение ... Не способны жить вдалеке от алтарей.

2. Черви.

Паразиты, живущие за счёт пожирания земли. Способны вырасти до колоссальных размеров.

3. Эа.

Народ леса, отказавшийся принять учение ... Не способны жить вдалеке от родительских деревьев.

Приехали. Не повезло. Первые могут жить только у алтарей, судя по описанию. Вторые у деревьев. Есть ли тут, около меня, такой лес? Или алтарь? Сомневаюсь. Ещё и Черви. Бр-р! Остаётся надежда, что раз, будучи Эа я смог выжить с теми тварями, то найду способ выживать дальше без деревьев. Хотя нет. Я же тогда имел нулевой уровень без расовых особенностей.

Неожиданно надпись с Эа заискрилась и исчезла. Вместо нее появилась другая.

3. Некро-Эа, мутация Вампира.

Эа, потерявший привязанность к лесу из-за некроэнергии, превращается в нежить. В данном случае заражение приведет к превращению в низшего вампира.

Нежить - особая форма жизни, созданная на основе других разумных. Способна существовать даже в экстремальных условиях. Имеет сильную зависимость от энергии разумных, с помощью которых получает некроэнергию.

Умереть, не имея возможности найти алтарь, или превратиться в червя?..

Значит, остаётся Нежить... Что имеется ввиду под зависимостью от энергии? Как это будет конкретно выглядеть?..

Жаль, уже поздно возвращаться назад. Так бы выбрал человека. Все эти зависимости и требования вгоняют в тоску.

Ладно, выберу третье. У меня в статусе отрицательный эффект с некроэнергией. Будет хорошо, если он преобразуется во что-то более полезное. В любом случае это лучше, чем быть червем...

«Вампир»

Тело дрогнуло. Даже через сон я чувствую пылающее пламя, вспыхнувшее в сердце. Очень быстро оно изменилось холодной волной, окутывающей до мозга и костей.

"Ветвь успешно изменена"

"Статус обновлен"

«Статус»

<http://tl.rulate.ru/book/71600/1972322>