

[Выберите следующую ступень:]

[1. Череп утопленника]

[2. Череп преступника]

[3. Череп неудачника]

[4. Ошибка. Недоступно [{Особое}]

[5. Ошибка. Недос...]

...

(Дорогой дневник, мне не подобрать слов, чтобы описать боль и унижение, которое я испытал.
прим. автора)

..

"Проклятая система издевается. Преступник или неудачник? Ещё хуже варианты нельзя было придумать? Почему нельзя было сразу сказать, что я должен "питаться" разнообразно? Может я бы и рискнул, чтобы напасть на тех монстров. Отхватил бы кусочек и улетел".

Глядя на варианты дальнейшего развития я испытывал грусть. Ощущение, словно меня обманули. Вроде всё шло так удачно. Приплыли.

[1. Череп утопленника]

Вам будет доступно расовое заклинание магии воды: "удушьё".

Вам будет доступно расовое развитие: "черепные плавники".

Вы сможете восстанавливать ману через любой источник воды. В зависимости от количества живых существ вокруг скорость восстановления меняется.

При нахождении на суше регенерация уменьшается за каждый час на -5%

+10 подвижность костей

+10 мощь костей

-20 скорость обработки

-5 удача].

[2. Череп преступника]

Вам будет доступно расовое заклинание магии земли: "закопанный заживо".

Вам будет доступно расовое развитие: "гнездо червей".

При нахождении под землёй ваша регенерация увеличится.

+5 прочность костей

+5 устойчивость разума

+5 мощностъ костей

-20 объём духа

-5 удача].

Варианты развития делают мне больно, даже учитывая, что я во сне.

"Какие плавники? Какие черви? Что за бред? Можно я просто... умру?.. Единственное, что радует - регенерация маны в воде. Но ведь я и так там её восстанавливаю! Или имеется ввиду вода без маны? Спасибо, система, буду знать".

Вздыхнув несуществующей грудью я открыл третий пункт, даже не надеясь, что тот будет адекватным.

[3. Череп неудачника

Вам будет доступно расовое заклинание: "черная монета"

Вам будет доступно расовое развитие: "проблемные рога"

+5 Скорость обработки

+5 Устойчивость рассудка

+10 Объём Духа

Минимальная и максимальная удача: -10. Любые положительные эффекты влияющие на удачу приведут к противоположному результату. Во время этой эволюции существует {шанс} критической неудачи, в этом случае удача уменьшит ещё сильнее].

"О, мой, Бог. Что это?"

[Черная монета - увеличивает урон, если у противника удача больше, чем у вас. Эффективность зависит от разницы между вашей удачей и удачей противника]

[Проблемные рога - расовое развитие Черепа Неудачника. Работает как пассивный индикатор опасности]

Перечитав ещё раз все предложенные варианты, единственное, что я мог сделать, посоветовать на решение оставаться в дыре и играть в рыбака. Очевидно, что система не поощряет такую жизнь. Ей нужны разнообразные жертвы.

"Мне не хочется снова быть привязанным к воде, поэтому утопленника отклоняем. Носить у себя в голове червей, уверен, увлекательное занятие, но тоже как-то не прельщает. Ещё и скорость обработки уменьшится. Я её зачем увеличивал, чтобы потом балансировать с силой? Остаётся неудачник. Выглядит, как лучший из худших вариантов. Больше всего радуется индикатор опасности. Не знаю, как конкретно он работает, но дополнительное зрение, пускай и в такой форме, очень радует. Заклинание с удачей тоже неизвестно как будет действовать. Бонус к объёму Духа мне нравится, знать бы ещё для чего оно нужно.

"Система. Информацию про "Объём Духа"

[Объём Духа - так как владелец лишён души и представляет собой сосредоточение воспоминаний о предыдущей жизни, Система эмулирует понятие Души. Объём Духа воплощает в себе все понятия души, доступные Системе].

"Так зачем мне нужна эта... душа?"

[В доступе отказано. Слишком низкий уровень]

"Окей. А что насчет моей души? Я могу её как-то вернуть? Или найти? Мне кажется, или жить без души как-то, не знаю... дико?"

[Система способна отыскать душу владельца при выполнении ряда условий. После нахождения души власть и эффективность работы системы многократно усилятся]

"Какие условия?"

[В доступе отказано. Слишком низкий уровень]

...

...

[Вы уверены, что желаете перейти на вторую ступень: Череп Неудачника/Нежить?]

"Да. Уверен. Выбор без выбора. Надеюсь, когда я проснусь, настроение станет лучше... Система, переходи на вторую ступень и покажи после этого мой статус"

[Процесс запущен... ожидание... .. производительность системы повышена, возможен перерасчет атрибутов... ожидайте...]

[СТАТУС:

Имя: Сезар

Раса: Нежить

Степень эволюции: 2

Текущая эволюция: Череп Неудачника

Уровень: 5 {0/32}

Жизненная Энергия:16

Лимит маны: 32 (кристаллическая решетка +10, ск.о +22)

Атрибуты {0, следующий уровень: +6}:

Мощь костей: 1

Подвижность костей: 1

Прочность костей: 6

Устойчивость рассудка: 8 {+10}

Скорость обработки: 12 {+10}

Объем Духа: 11

Удача: -10

Особенности эволюции:

Кристаллическая решетка II:

Меняет крохотную часть черепа, добавляя кристаллические структуры. Позволяет хранить ману [+10 мана лимит].

Проблемные Рога I:

Рога способны обнаружить и предсказать опасность. Скорость и эффективность обнаружения зависит от уровня.

Навыки:

Магические знания III:

Общее понимание фундаментальных законов магии, а также способность разбираться в любых магических вопросах.

Скорость обработки: +10

Устойчивость рассудка: +10

Умения:

Боевые челюсти I:

Вы сможете наносить физический урон с помощью укусов. Требуется 0.1 маны

Черная монета I

Работает только на противниках с положительной удачей. Накладывает на противника особый статус, во время его работы увеличивает ваш урон по нему в зависимости от вашей удачи и удачи противника.

Книга заклинаний (стоимость следующей генерации: 4):

[Отражение Маны III]:

[Заклинание создаёт волну по природе схожую со световым лучом. Как только волна соприкоснется с любым источником магии, она отскочит и дарует видимые на обратном пути образы].

[Левитация II]:

[Левитация позволяет телу свободно парить и передвигаться в воздухе. Заклинание требует постоянной подпитки маной для поддержания эффекта. Активация требует 10 маны].

Способности:

Поглощение жизненной энергии II:

Позволяет поглощать, хранить, использовать энергию жизни. Минимальная ступень цели: 2.

Медитативный сон II {Нежить}:

Вы способны погружаться в глубокий сон.

Эффект: {Сон}, {Ускоренная регенерация костей}

Регенерация: +55%

Уязвимость к любому нападению: +100%

Статус:

Нахождение на проклятых землях (Нежить).

Регенерация +100%

Источник энергии

Регенерация +200%].

<http://tl.rulate.ru/book/75266/2224504>