

- Прежде чем вступить на Мертвые Земли, вы должны знать две вещи.

Первая. Без эликсира Ллойда вы не сделаете там и шагу. А кто попытается - превратится в тупоголового монстра и сдохнет на следующий день.

Вторая. Если вы встретили там нечто, что движется - оно должно быть уничтожено! А если дышит, или пытается заговорить - тем более!

Почему, спросите вы? А я вам отвечу, тупицы. Только расскажу о трёх представителях местной фауны.

Раса демонов. Третий уровень опасности. Они обожают пытаться людей. Для них свежая плоть - это что-то вроде приятного развлечения на вечер. А особая забава - укатывать живого новобранца в стол и есть мозг ложечкой, пока тот вопит от боли. Что, не нравится? Может тогда обсудите их вкусовые пристрастия с ними лично?

Следующая. Раса Дроу. Четвертый уровень опасности. Выродки Тенерисса, из-за которого случилась Третья Кристаллическая Война. Желаете отправиться к ним в жертвенный пруд? Ну? Поднимите руку, не стесняйтесь. Согласно постановлению нашего Императора, если кто-то из вас, недоумков, сможет принести голову Дроу - получите награду в виде свободы и богатств. Но я бы вам этого не советовал даже пытаться. Эти ушастые выродки ходят исключительно экспертными группами и устраивают диверсии на таких глупцов, как вы.

Клески. Второй уровень опасности. Только недавно мы выяснили, что эти подземные твари разумны. Если вам "повезет" их встретить на поверхности, то я рекомендую выбирать заранее место на Мосту нашего всевышнего Отца. Потому что эта орда монстров с вами даже разговаривать не станет. Сожрёт и костей на суп не оставит. Мы не знаем, попутала ли их Мара, или они сами так решили, но Клески не любят поверхность. Только поэтому у них второй уровень опасности, а не четвертый. Встретить их действительно сложно, однако я уверен, половина вас - неудачников - наверняка пойдут в ужин к концу месяца.

А теперь! Шаг вперёд, кто желает отдать свои кишки на съедении двухметровым жукам! Хм. Может кто-то хочет отдаться демонам? Они хорошо ухаживают за рабами. Последнего выжившего мы нашли без рук и ног. Что? Молчите? А, я понял, вы хотите поговорить с Тэньяси за бокалом паучьего яда. Ну же, пойдёмте. И опять никого? М-м. В этот раз новобранцы оказались с мозгами. Хвалю. А теперь десять кругов вокруг лагеря, живо, живо!"

Приветственная речь для новобранцев от инструктора ордена Последней Крови за день до полного уничтожения лагеря.

Пелена тьмы Системы рассеялась. Перед глазами появилась надпись, сигнализирующая, что теперь я на второй ступени. Ощущения внутри черепа изменились. Мне стало казалось, что я...

неудачник.

"Чёрт возьми. Почему чуть что, сразу я?"

В голове появились очень странные мысли, совершенно не свойственные мне. На миг мне даже показалось, что я слегка сошёл с ума. Хорошо, что ощущение быстро пропало.

"Похоже эволюция частично влияет на мой разум. Нужно это ввиду и соблюдать осторожность".

[Вам доступно новое эволюционное развитие]

[Энергия: 16]

[Вы успешно перешли на вторую ступень. Уровень сохранён]

Первым делом всю мою видимость затмило информацией Системы. Показатели слегка изменились, символы читались видимо легче, даже информация о моём "здоровье" выглядела более подробно, к примеру, теперь я точнее могу понять, куда наносится по мне урон.

Особый интерес вызвала строчка про перераспределение атрибутов. Системе виднее, как использовать ресурсы на максимум, если ей нужно чуть-чуть подкрутить атрибуты - пускай. До тех пор, пока я сам не разберусь, как лучше всего развиваться, я совершенно не против, если система будет вмешиваться. С интересом я так же обнаружил галочку рядом со статусом, если её отметить, системе будет запрещено менять атрибуты во время эволюции. Рядом также имелось предостережение, что в случае, если выбранная эволюция будет противоречить действующим атрибутам и системе, будет запрещено это автоматически исправлять. Существует шанс коллапса, эволюционный процесс произойдет с ошибкой, и придётся снова набирать финальный уровень, только теперь вся жизненная энергия пойдёт на "починку" системы.

"Посмотрим, что происходит снаружи".

Используя заклинание отражение маны для проверки окружения, я обнаружил, что ничего не изменилось. Озеро с рыбами-монстрами все так же ожидало жертв, изредка покусывая друг друга, на берегу резвились монстры побольше, взрывали ману, пожирали соседей. Местный гегемон исполинских размеров сегодня отдыхал, так что монстры развлекались, как могли.

"Нужно взять развитие".

Список, кажется, стал больше прежнего. Костяные крылья, перепонки, о, рыбы глаза? Жабры? Усики?.. Эм. Мне кажется, здесь слишком много от рыб и слишком мало человеческого. Страшно представить череп с крабьими клешнями.

"Мне нужен независимый источник маны, или способ быстро её находить. Вечно находится рядом с водой будет сложно. Система, покажи мне что-нибудь полезное"

[Некро Икра]

[Вы сможете создавать некроикру собственного производства. В зависимости от количества потраченной маны скорость созревания и сила новорожденного существа будет различаться]

Вздыхнув от безумия Системы, я закрыл внезапно появившиеся окошко и приступил к ручному поиску. Только так удалось набрать лист вариантов.

[Клапан Тьмы]

[Вы получите особый орган, способный преобразовывать жизненную энергию в ману тьмы, а также питать ваше посмертное существование. Мощь любых заклинаний магии тьмы будет повышена, сопротивление к урону от магии тьмы будет повышена]

[Желудок вурдалака]

[Для поддержания работоспособности вам будет необходима пища. Насыщенная маной пища будет поглощаться и восстанавливать ваш запас. Наиболее эффективная пища: плоть разумных существ. В случае долгого голода вы будете получать урон. Сопротивление к магии огня и света будет значительно уменьшено]

[Кристаллический генератор]

[Внедряет кристаллическую решетку внутрь, вы сможете инициировать распад кристаллов и поглощать высвободившуюся энергию. Кристаллы можно создать из чистой маны, или использовать природные месторождения. Процесс создания требует времени и значительных затрат, по сравнению с поглощением природных кристаллов. Увеличивает мощь любых заклинаний кристаллической школы магии]

[Кровяная Артерия]

[Прокладывает по костям особую артерию, работающую на крови. Необходима постоянная подпитка энергией живых. Вырабатывает ману, увеличивает силы любых заклинаний магии крови. Эффективность зависит от силы чужой крови. В случае долгого отсутствия крови в артерии вам медленно наносится урон].

Разберём все предложенные варианты с наиболее плохих. Желудок вурдалака. Удобно, что у меня уже есть навык на использование челюстей - это поможет жевать пищу. Проблема в том, что становится плотоядным монстром - перспектива настолько же отвратительная, как черепом вырабатывающим икру. Нет, я не спорю, что Система найдет своего человека. Черепа. Только без меня. Помимо проблем маны появится потребность в пище. Или они будут связаны? Кровяная артерия из той же области. Становится вампиром, постоянно искать кровь. Быть зависимым от нее. А если мне встретится враг похожий на меня? Нежить без единой капли крови. Как ее съесть или выпивать? Ответ очевиден.

Клапан тьмы. Здесь все отлично. Кроме топлива в виде энергии жизни. Как по мне, приоритет нужно отдавать собственному развитию. Если я буду постоянно тратить и без того нужную энергию, как скоро я стану достаточно силен, чтобы выйти на поверхность?

<http://tl.rulate.ru/book/75266/2248411>