



БАЙКИ ТРЕМЛИНОВ

# НЕУДЕРЖИМОСТЬ

СОДЕРЖИТ  
НЕЦЕНЗУРНУЮ  
БРАНЬ

18+

# Байки Гремлинов

## Неудержимость

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=70185322](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=70185322)*

*SelfPub; 2024*

### Аннотация

Перед вами – первая часть романа в жанре фэнтези и космооперы. В нем повествуется о мужчине, который хочет быть человеком, но не знает, является ли таковым. Он лишен памяти и вынужден выживать, руководствуясь инстинктами и логикой. Во время поисков самого себя мотивы поступков героя постоянно меняются, и с постепенным возвращением памяти он осознает ужас происходящего. Возможно, все вокруг – это виртуальная игра, в которой героя ждут сложные испытания. Дарованные ему силы превращают его в демонического дракона, впадающего порой в неконтролируемую похоть. Тот старается бороться с внутренними демонами, исходя из «первородных» моральных принципов. Герой пытается обходить правила системы, и иногда ему это удастся. Однако даже человеческие желания способны толкать на темную сторону. Как остаться собой, когда твоя мощь неудержима и разнонаправлена? А если всё, что есть, этого на самом деле нет?

# Содержание

Вступление	4
Создание	7
Конец ознакомительного фрагмента.	95

# Байки Гремлинов

## Неудержимость

### Вступление

Старый греmlin, с громким хлопаньем отпив чучмаща, причмокнул и, выдохнув густой дым, от которого разнёсся едрёный запах помойки, покачнулся в кресле-качалке перед тёплым камином. Руки его, держащие длинную курительную трубку, тряслись от давно наступившей немощи. Ноги, укутанные заплесневелым одеялом с корками засохшей рвоты и ещё непонятно чего, уже давно перестали держать его тело, и старец, похожий на сморщенный гриб, лет пять как жил в своём кресле, никогда более не покидая его. Лицо гремли-на было настолько сморщено, что под очень длинным крючковатым носом, с конца которого свисала кожа, походившая собой на залупу, и среди глубоких складок морщин на его лице было невозможно разглядеть рта. Только два блестящих уголька живых глаз под копной бровей, сравнимых с бородой, злобно блестели сполохами отражающегося в них огня в камине. Когда он заговорил, вокруг мгновенно разлилась гробовая тишина, позволяя каждому услышать слова почётного старца. Во всём помещении все внезапно замерли и даже самые бесшабашные гремлины, что успели нака-

чаться неизведанными рецептами чучмаща и уже в безумстве вцепившиеся в друг друга, даже они застыли в своих позах. Старый греmlin очухался от бездны видений, в последнее время в которую начинал всё чаще впадать из-за надвигающейся к нему неумолимой руки Хозяйки Врат Околения, и казалось, что его скрипучий звук голоса, раздаётся откуда-то из центра комка плоти в кресле. “Пфе!.. А вы слышали когда-нибудь об космогремине? Славный барбекан... История про Зерна Цветов Бесконечности, рвущих своим полётом само Полотно, кхе-кхе... кех! Что началось... не считать... сколько Чпендрах тому назад... Когда в Мертвой Пустоте Сай внезапно появился мир... Там, где никогда ничего не существовало, внезапно вновь появилось что-то...”. Гремлины вокруг старца, открыв рты, из которых каплями начали сочиться слюны, вслушивались в голос умудрённого сумасшедшего, а история, которую он начал излагать, потихоньку обволакивала их разумы, переносила их сознания в путешествие и заставляла каждого из них пережить его, как своё личное.

*Внимание! Системное предупреждение! Убедитесь, что в вашем Мире вы являетесь совершеннолетним, прежде чем продолжить.*

*Предупреждение! После данного оповещения Вы автоматически соглашаетесь с условиями пребывания во всех Элоу. У вас не будет права оспорить контекст истории, потому что это всего лишь история гремлинов, а их мысли запутаны.*

ны и непонятны Хуманам.

*Внимание! Предупреждение! Контент содержит ненормативную лексику и сцены жестокости и насилия.*

*Предупреждение! Чрезмерное употребление табака и алкоголя вредит вашему физическому здоровью, а чрезмерный просмотр порно и ужасов вашему психологическому здоровью и ментальному состоянию.*

*Предупреждение! Ни в коем случае не употребляйте чумачи, этот напиток только для гремлинов.*

*Внимание! Мы начинаем спуск в Свою Бездну Сознания, пункт назначения... предположительно... Дно.*

*Внимание! Идёт перерасчёт...*

*Поздравляем! Вы Первый Хуман, кто услышал Байки Гремлинов. Получен Титул “Ждущий Чпендрах”, ваша ДНК изменена на 1% ДНК Гремлинов.*

# Создание

Я обнаружил свое сознание в пустоте. Мое тягостное пробуждение из забытия сопровождалось странным голосом, а вместе с ним, дублируя, во мраке появлялись слова того, что он произносил. Что он говорит? Что это за Язык? Разве я умею читать? Но знания в разум влияли сами собой, и я обретал понимание. Или Память? Мгновение, и я отчетливо всё осознал.

*Добро пожаловать в Систему. Добро пожаловать в Систему. Добро пожаловать в Систему.*

Прямо перед моим взором появился зеленый свет, плавающий в воздухе, будто лампочка. Нет это была кнопка. Я попытался до неё дотронуться, но тут же ощутил свою бестелесность. Эмоций нет. Странно. Я пожелал нажать эту кнопку.

*Добро пожаловать в Эло-Сай. Вы выбраны случайным образом для тестирования вашей расы и проверки адаптивности к Эло-Сай. Вы находитесь в Альфа-Версии 0.1. Многие функции Систем Эло-Сай для Вас на данный момент заблокированы и недоступны. В данной Версии будет происходить калибровка Системы для Вашей Планеты и Расы. По завершению тестирования, вы будете возвращены в исходную точку изъятия независимо от вашего результата тестирования. На вас повлияет лишь сам процесс тестирования.*

ния. При провале тестирования Системы ваш функционал будет скинут до начальных показателей, все ваши характеристики и достижения, взятые во время тестирования, будут обнулены, ваша память о тестировании будет дефрагментирована, ваше тело будет возвращено в ваш Мир в физической форме, исходя из результатов тестирования. При успешном результате тестирования ваш функционал будет скинут до начальных показателей, все ваши характеристики и достижения, взятые во время тестирования, будут обнулены, кроме титулов, а ваша память о тестировании будет не тронута, это одна из ваших привилегий, как успешного тестиовщика. Но Вам запрещается распространять и передавать каким-либо методом знания об Элоу всем живым или не живым формам жизни в своем Мире до момента полной синхронизации вашего Мира с Эло-Сай, за исключением общения с другими тестиовщиками, персоналом администрирования и системными существами. Так же вам будет предоставлена прерогативная возможность в принятии участия в последующих тестах, а по окончании тестиований вы получите дополнительные бонусы и подарки при вступлении на Путь Сай.

Сейчас ваша память заблокирована на 70 процентов, чтобы вы могли, не опираясь на свой опыт, сделать простой, но четкий выбор. Желаете «Продолжить»?

Поздравляем! Вы получаете титул: Альфа. Показав этот титул другим, вы покажете свое превосходство над



ними и укажите их место в этой жизни. Вы один из первых, кто вступил на бесконечную тропу Эло-Сай, и разница между Вами и Теми, кто вступает на тропу после Вас, колоссальна. Лидерство +10. Удача +5. Альфа – это то, от чего всё имеет начало. Все ваши резисты, защиты и ваши характеристики увеличены в 2 раза, когда вы сражаетесь с тем, что не имеет титул или свойство Альфа. Примечание. Титулы носят постоянные свойства в пассивном режиме, вы можете только отображать их, делая видимыми для других, или скрыть их от чужих глаз. Лимит на количество титулов не существует.

Поздравляем! Вы первая особь своей планеты, что принимает участие в тестировании Системы. Для Вас открыта Характеристика Чемпион. Характеристика Чемпион +1 (1). Эта характеристика не может быть развита свободными очками характеристик, она поднимается только за деяния в Системе, в основном, когда вы занимаете первые места, а также в исключительных случаях за Великие Деяния. Данная характеристика за один вложенный пункт в неё дает +1 ко всем вашим характеристикам, а также плюс одну десятую процента к вашим действиям, таким как: нанесение урона, вероятность нанесения критических попаданий, шанс срабатывания удачи, рост обучения, быстрота прочтения заклинаний. Так же с характеристикой Чемпион растет скидка, предоставляемая Системой, на 0,1 процента к 1 вложенному очку. Примечание: да!

Скидка в 100% реальна. Но после 500 вложенных очков в характеристику Чемпион, размер прибавления к скидке будет 0,01%. При достижении 75%, накопление скидки опять изменится, на 0,001%. Так же помните, что Удача никогда не может быть 100%, Ваша Удача играет против Удачи оппонента, по схеме: шанс удачи прибавляется к результату вычитания вашей удачи, деленной на удачу оппонента и удачи оппонента, деленной на вашу удачу. После 25 вложенных очков в характеристику Чемпион, размер прибавления к шансу удачи будет 0,1%. Имейте в виду, Чемпион всегда должен соответствовать своему званию и в некоторых случаях Вы будете обязаны принять Вызов, иначе будете оштрафованы, и ваша характеристика Чемпион будет понижена, вплоть до полного удаления.

Поздравляем! Вы Первый Чемпион Вашей Расы! Характеристика Чемпион +1 (2). Вы получаете титул: Первый Чемпион! Даже среди Чемпионов вы выделяетесь, Вы Живая Легенда среди них, и Вы никогда не перестанете быть Чемпионом. Титул дает прирост ко всем характеристикам +1 за каждый ваш уровень. Невозможно утратить характеристику Чемпион.

Поздравляем! Титул Альфа изменен. Вы получаете титул: Первый Альфа! Вы вступили на путь Эло-Сай самым первым! Даже среди Первых Вы находитесь на ступень выше. Изменение свойств титула. Все свойства титула Альфа становятся постоянными, а также вы получаете при-

рост ко всем характеристикам +1 за каждый ваш уровень.

Вы не можете выбрать другие расы, идет калибровка Вашей расы. Всем участникам Альфа-Версии будут удвоены начальные характеристики в качестве бонуса за участие в тестировании. Идет определение Вашей расы в базах данных Системы. Вы новая раса для Системы. Вы первый представитель Вашей расы, что подключился к Системе. Характеристика Чемпион +1 (3).

Выберете название Своей расы: идёт поиск по данным баз Вашей планеты: Самые распространённые названия: 1. Хуман; 2. Хомо сапиенс; 3. Бро; 4. Пипл. Выбран: Хуман. Ожидайте. Идет подсчет голосования. Все 109 участников проголосовали. 61% проголосовали за Хуман. Поздравляем! За выбор, принесший Вам победу, Ваша Удача повышена. Характеристика Удача +1.

Поздравляем! Получен титул: Первый Хуман. На тропе Эло-Сай Вы первым сделали свой шаг среди особей вашей расы. Все ваши стартовые расовые характеристики и бонусы увеличиваются в 2 раза и будут развиваться в 2 раза быстрее.

Идет расчет средних показателей характеристик Вашей расы. Расчет происходит среди показателей Альфа-тестировщиков. Если Ваши личные показатели будут выше средних показателей, то будут использоваться ваши личные. Если они будут ниже, то будут использоваться средние показатели. Расчет завершен. Ваш список характеристик:

Сила: 3. Ваша: 4. Вы можете переносить ...идет перерасчет... идет перевод... до 40 килограммов веса. Вы можете передвинуть, поднять, кинуть объект весом до 40 килограммов минус переносимый вами вес.

Ловкость 3. Ваша: 4.

Выносливость: 3. Ваша: 5.

Вы достаточно Атлетичны. Совокупность характеристик дает вам стартовые бонусы (примечание: только для Альфа-тестеров): скорость +10%, вы двигаетесь быстрее, чем многие; гибкость +10%, вы легче переносите падения, перекаты, и скорее всего получите вывих, чем перелом. Регенерация +10%, вы почти собака, но нет, вы – хуман.

Интеллект: 6. Ваша: 8.

Мудрость: 2. Ваша: 1.

Ваши мыслительные показатели достаточно хороши для вашего вида. Ваша раса на протяжении тысячелетий выживала за счет интеллекта. Интеллект признан расовой характеристикой. Мудрость не является сильно стороной вашей расы.

Харизма: 4 Ваша: 7.

Лидерство: 4 Ваша: 2. + 10.

Вы достаточно привлекательный, чтобы флиртовать с деревом. Шутка. Другие пойдут за вами, если вы приложите немного сил. Идет расчет. Срабатывание удачи. Получен Перк: Сквозь Мгновения. Смотря на других, вы видите их движение на 1 секунду вперед во времени. Привыкайте к ме-

шанине в сознании. Активируемы Навык. Потребляет 1 единицу маны или выносливости в секунду. Может быть разбит.

Эмпатия: 4. Ваша: 9. Поздравляем! Ваш личный показатель эмпатии среди Альфа-тестеров самый высокий! Характеристика Чемпион +1 (4). Получен Перк: Я знаю, что вы делали прошлым летом. Раз в сутки Вам становится доступна личная информация выбранного объекта. Условия срабатывания: пристальный взгляд в глаза и мыслительный вопрос к оппоненту. Если вопрос не будет сформулирован, то вам станет доступна случайная информация, порой абсолютно бесполезная.

Примечание: Эмпатия расовая характеристика, присутствующая Хуманам, не у всех рас она есть. Вы чувствуете чужие эмоции и можете применять чужое мышление на себя, тем самым предугадывая их действия. Успех зависит от расчета вашей эмпатия минус чужой, если ваша эмпатия будет больше, то вы сможете считывать, чужие эмоции. Условие: пристальный взгляд в глаза. Расчет воздействия на других хуманов: Свыше 10% в разнице эмпатии, позволят вам понимать мотивы оппонента. Свыше 20% в разнице эмпатии, позволят вам знать точные мысли оппонента. При 40% в разнице вы сможете полностью скопировать внутренний мир оппонента, а также его привычки и поведение. При 50% единицах в разнице вы сможете понять и точно сказать, как действовал оппонент в прошлом. Рас-

чет на другие расы пути Эло-Сай: десять единиц характеристики приравниваются к одной единице, это обусловлено тем, что другие расы чужды вашему пониманию и вам требуется больше эмпатии для ощущения их разума. Эмпатия так же дает прибавку к защите от ментального урона, 1% в разнице между характеристиками дает 1% защиты против хуманов и 0,1% защиты против других рас.

Удача: 3. Ваша: 9. + 1. +5. Поздравляем! Ваш личный показатель удачи среди Альфа-тестеров самый высокий! Характеристика Чемпион +1 (5).

Вы на столько удачливы, что даже ваша неудача оказывается для вас положительна. Получен Перк: клоун. Шанс на удачу повышен на 10%. Так же существует 50% вероятность того, что ваш отрицательный показатель шанса удачи станет положительным.

Магия: 0. Ваша: 1. Анализ Системы показал, что у вашей расы отсутствует Магический Дар, лишь 0,9% вашей расы обладают зачатками Магии. Тем не менее Системой обнаружен ...идет перевод... парадокс, у вашей расы есть особая Магия. Расовая Магия: Телепатия, Телекинез, Сновиденье, Чтение Времени (попытки увидеть Прошлого и Будущее), Общение с Богами. Поздравляем! Ваш личный показатель Магия среди Альфа-тестеров самый высокий! Характеристика Чемпион +1 (6). Поздравляем! Вы первый обладатель Магии своей расы. Характеристика Чемпион +1 (7). Поздравляем! Вы единственный обладатель Магии среди

участников Альфа-тестирования. Характеристика Чемпион +1 (8). Поздравляем! Вы получаете достижение: Магический прорыв! Получен титул: Первый маг хуманов. Ваши интеллект, мудрость и магия увеличены в 2 раза. Все действия с магией улучшаются в 2 раза. Магия: 2. Системой установлено, что характеристика Магия является расовой характеристикой, но не доступной для подавляющего большинства вашей расы. Идет калибровка. Выполнено. Все хуманы будут иметь повышенный коэффициент получения и развития магического дара на пути Эло-Сай.

Чемпион: 8. Поздравляем! Ваш личный показатель Чемпион среди Альфа-тестеров самый высокий! Характеристика Чемпион +1 (9).

Идет подсчет. Всего 80 начальных очков характеристик. Поздравляем! Вы на 13 очков превосходите остальных. Чемпион +1 (10). Вам доступны 13 свободных очков характеристик. Идет перерасчет от достижения Магический Прорыв. Идет перерасчет от титула Первый Хуман. Магия признана расовой способностью. Идет перерасчет от титула Первый Альфа. Удвоение за Альфа-тест. Ваши характеристики:

Сила: 26. Ловкость: 26. Выносливость: 30. Интеллект: 138. Мудрость: 26. Харизма: 38. Лидерство: 66. Эмпатия: 82. Удача: 70. Магия: 26. Чемпион: 10.

Поздравляем! Вы первый из Хуманов, кто развил свою характеристику до ста. Чемпион +1 (11) Вы первый из хума-

нов, кто поднял характеристику интеллект до ста. В качестве награды вы получаете все варианты развития при поднятии интеллекта до ста. Вы получаете: параллельное мышление, ускоренное мышление в два раза, феноменальная зрительная память.

Титул Первый Чемпион позволяет зафиксировать характеристика Чемпион как стартовую характеристику, она никогда не будет понижена ниже показателя 11.

При получении каждого нового уровня вам будут доступны новые очки характеристик для распределения: ...проводится расчет для всей расы... 10 свободных очков характеристик.

Очки жизни:  $(C * B.)$  780. Очки выносливости:  $(10 * (C. + \text{Ло.} + B.))$  820. Урон кулаками:  $(C. * \text{Ло.} * \text{показатель рукопашного боя})$  676 единиц урона\*0. Урон оружием:  $(C. * \text{Ло.} * \text{показатель оружия})$ . Вероятность попадания и уклонения:  $(\text{Ло.} * \text{навыки} - \text{Ло. Противника} * \text{навыки})$ , при положительном значении идет расчет по формуле срабатывания удачи. Ваш шанс удачи:  $(1\% + (U./100) + Ч. + 10\%)$  21,7%. Блок или парирование удара:  $((C. * \text{Ло.}) - (C. * \text{Ло.} \text{ противника}))$ . При блокировании удара, при срабатывании вероятности удачи, остаток урона отражается в атакующего. При парировании удара, если ваша ловкость выше, чем у нападающего, при срабатывании вероятности удачи, вы можете контратаковать противника, нанеся ему остаток урона от парирования. При блокировании остаток урона по-



глощается за счет очков выносливости, 1 очко выносливости за 1 очко урона. Ваша защита:  $((C. + B.) * \text{показатель навыков или } (C. + B.) * \text{показатель брони предмета}) 52 * 0$ .

Вам доступно единиц маны:  $((I. + M_y.) * M_a.) * \text{Источники маны}) 4\ 482$ . Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 1 000 единиц. Чемпион +1. (12) Вы получаете звание: главный подмастерье мага. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: двойной поток маны (Все заклинания улучшены в два раза), улучшено течение маны в источниках в два раза, усиление изначального источника маны в два раза. (перерасчет: достижение магический прорыв: все увеличено в 4 раза). Ваш источник Маны (обнаруженный изначально, не стихийный, не тотемный, не кристаллический, тип чистый энергетический) слабая энергетическая искра трансформируется в (слабый, нормальный, сильный, мощный) мощные энергетические каналы, источник маны равен 4. Ваша мана: 17 928.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 5 000 единиц. Чемпион +1. (13) Вы получаете звание: главный ученик мага. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: усиленная в два раза магическая защита, усиленные в два раза магические ауры, усиленное в два раза восполнение маны (перерасчет: достижение магический прорыв: все увеличено в 4 раза). Формула восстановления маны в минуту вне боя  $((B. * M_a.) * \text{Источники})$ , ваше восстановление равно 15 312 маны в минуту или 255 маны в

секунду. Ваш источник маны трансформируется в мощный энергетический поток, источник маны равен 6.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 10 000 единиц. Чемпион +1. (14) Вы получаете звание: ведущий младший маг. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: ваше родство со всеми стихиями увеличивается в два раза, ваше понимание магической сути улучшено в два раза, ваше понимание плетений и формул в магических предметах улучшено в два раза (перерасчет: достижение магический прорыв: все увеличено в 4 раза). Следующее звание при 25 000 маны. Ваша мана: 30 960.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 25 000 единиц. Чемпион +1. (15) Вы получаете звание: первый маг. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: безмолвные плетения без начертаний, восполнение маны во время боя (в десять раз меньше значения восстановления маны в не боя (достижение учтено)), быстрота плетения увеличена в 4 раза (достижение учтено). Следующее звание при достижении 50 000 маны.

Пояснение: Первый получивший достижение получает все три бонусные награды, второй может выбрать две, третий одну. Следующие двадцать существ получают один бонус наугад. Вы молодая и не многочисленная раса на пути Эло-Сай, для вас будут доступны все возможные достижения.

Перемещение на следующий раздел.

Выберете класс: недоступно. В Альфа-версии эта функ-

ция отключена. Для обучения классом вы должны пройти обучающие задания у учителей, в Альфа-версии данный функционал отключен. Для Альфа-тестеров открыты все навыки, чтобы вы сами создали свой собственный стиль для жизни или битв. Вы можете выбрать любые навыки и заклинания в количестве равном показателю вашей мудрости, с повышением мудрости вы можете выбрать новые навыки. Так как начальный класс дает прирост к начальным характеристикам, а также прирост происходит и с повышением каждого вашего уровня, вам предоставлена компенсация. При получении класса все стартовые характеристики и бонусы, в том числе и за пропущенные уровни, которые этот класс дает, будут удвоены.

Примечание: начальные классы (воин, лучник, маг, монах, жрец, вор, фермер, бард, торговец, ученый, боец, наемник, попрошайка) определяют ваш стиль игры на начальных этапах и дают возможность использовать только определенные навыки. В процессе жизни вы будете развиваться, приобретая новые навыки и сможете развивать свой класс в продвинутый. В исключительных случаях вы сможете комбинировать его с другими, получать подклассы и специализации, и преобразовывать свой класс в нечто новое. На пути Эло-Сай существует невообразимое множество классов и невероятных навыков, ищите учителей, утерянные знания, возможности познать новое, развивайте уже имеющиеся, используйте ...идет перевод... смекалку, и вам станут

доступны фантастические возможности. Помните: стандарта не существует. Но если вы все же решили использовать клеше, то вы уже рудимент. Так же все навыки могут быть прокачаны не только свободными очками навыков, но и упорными тренировками, при успешном срабатывании удачи.

Вы имеете очки навыков для вложения равное вашему интеллекту. За каждый полученный уровень вы получаете такое же количество очков навыков. Всего: 143.

Вам предоставлен список доступных навыков, вы можете выбрать 31 навык. Развернутое ознакомление.

Оружейные навыки позволяют использовать определенное оружие. Если вы хотите использовать оружие, но не имеете к нему навык, то при определённом шансе удачи вы сможете его использовать. Чем выше навык оружия, тем больше стандартных приемов вам открываются, для специальных и секретных техник вы должны найти учителя или знания для практики. Развитие данных навыков повышают коэффициент оружия, при вложенных ста пунктов коэффициент будет равен ста процентам. При трёхстах вложенных пунктах вы сможете рубить железо деревом. Так же это обозначает что, не при одном вложенном пункте, ваш коэффициент будет 0.

Вы выбрали: меч +1, кинжал +1, нож +1, ружье +1.

Боевые навыки. Специальные приемы. Техники и стили боевых искусств. Пояснение: удар может быть не только

сверху вниз, но и колющем. Тем не менее без развития данных навыков, вам будет все равно чем махать, дубиной, мухобойкой или рапирой, ведь толку будет ноль. Данные навыки поднимают коэффициент владения оружием, что влияет на точность попадания, критический урон, скорость в бою, умения блокировать и парировать удары. Так же есть навыки поднимающие пассивные способности и защиты, и активируемые навыки.

Вы выбрали: (воин) владение мечем +1, (воин) ношение средних доспехов +1, (наемник) владение кинжалом +1, (вор) метание ножей +1, (лучник) терпение +1, (лучник) меткий глаз +1, (маг) магическое зрение +1, (наемник) грязные приемы головореза +1, (монах) боевое искусство школы каменный амбал +100, (монах) твердая кожа +1, (боец) уличный бой +2, (боец) бойцовская выдержка (пассивный навык: +1 ож, +1 ов, +1 физическая защита) +1, (расовая магия) заклинание Телекинез +10 (20), (маг) магический барьер +2, (ученый) медицина +1, (вор) взлом +1, (вор) скрытность +1, (вор) обращение с ловушками +1, (вор) обращение с бомбами +1, (вор) поиск скрытого +3, (фермер) знания кулинарии +2, (попрошайка) перевоплощение +1, (попрошайка) уличный пес +2 (повышение регенерации и снижение действий ядов на 1), (попрошайка) Городской выживальщик +2. Благодаря титулу Магический Прорыв: заклинание Телекинез усилено.

Вы так же можете выбрать Знания, что предоставят

вам информацию, помогут лучше понимать окружающий вас мир, помогут вам учиться, собирать информацию и говорить на других языках. Список предоставлен. Вы выбрали: (воин) военные хитрости +10, (воин) стратегическое мышление +10, (воин) воинская муштра +5, (лучник) чтение следов +10, (лучник) знания о животных +5, (лучник) знания о лесе +1, (маг) тайные знания +5, (маг) знание древних языков +5, (маг) понимание магической сути +5, (монах) быт монаха +5, (жрец) знание древних писаний +5, (вор) знание тайных знаков +5, (вор) знание ядов +2, (бард) умение заговаривать зубы +5, (торговец) быстрое обучение языкам +5, (торговец) оценка предметов +5, (ученый) знание растений +5, (ученый) знание алхимии +5, (ученый) знание анатомии Хуманов +5, (ученый) механика +5, (боец) болевые точки +10, (наемник) знания о монстрах +5, (наемник) ведение осад +5, (попрошайка) оценка людей +5, (попрошайка) ориентирование на местности +3.

Поздравляем! Вы первый из Хуманов, кто развил свой навык до ста. Чемпион +1 (16). Вы первый, кто развил навык Боевое искусство школы каменны Амбал до ста. Получено достижение: Упорство и превосходство 1. Вы наносите на 5% урона больше используя безоружные техники боя.

Примечание: Боевое искусство школы каменный амбал – это стиль безоружного боя, основанный на применении стихии земли, они покрывают свое тело слоем камня для усиления и защиты себя, так же они могут взаимодействовать с

землей. Ваш коэффициент рукопашного боя равен 1,17. Монахи не используют магию и ману, они развивают чакры и используют Ци. Вы развили этот навык до ста, полученные знания позволяют вам развить Характеристику Воля. Воля +1 (1). Поздравляем! Ваше упорство и терпение помогли вам самому открыть для себя Характеристику Воля. Получено достижение: на пути к бессмертию. Воля +1 (2). Получен титул: Первый просветленный. Вы первый практикующий боевые искусства, что своими силами открыли характеристику Воля. Воля +1 (3). Чемпион +1 (17). Ваша воля: 28. У вас один источник Ци, каменный цветок Имра, источник Ци равен единице. Значение очков Ци: (((С. + Ло. + Вы. + И. + Му.) \* Источники Ци)\*Воля) + поглощённый Ци) 7 728 единиц. Вы можете вкладывать Ци в обычные удары, 1 единица Ци увеличивает коэффициент урона на 0,01. Вы можете развивать защитные навыки Ци, чтобы блокировать удары Ци. Умения входящие в школу каменный амбал: Каменное тело (открывается при достижении навыком значения 20) – увеличивает коэффициент атаки и брони на 0,1 и дает 10 процентный резист к магии земли за 10 единиц Ци в секунду, можно увеличить расход Ци, что даст прирост к показателям. Твердая опора (40) – когда вы стоите на земле или камне, вы можете мгновенно перенестись в любую сторону в радиусе одного метра не отрывая ног от поверхности, потребляет 2 Ци за шаг. Ядро (60) – вы можете швырнуть кусок земли или камня ударом ноги в про-

тивника, потребление Ци зависит от объёма, плотности и скорости запускаемого объекта. Каменный Град (80) – Вы можете, разбив земляной или каменный объект, запустить в противника осколки объекта. Так же вам доступны Каменная стена (50), Каменные Шипы (70), Каменная кукла (100). Примечание: Ци растет не только от показателей Характеристик, но и от развития источников, а также вы можете поглощать чужой Ци при уничтожении объектов, обладающих им.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал свой Ци до 1 000 единиц. Чемпион +1 (18). Вы получаете Звание: первый младший мастер камня. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: двойной слой защиты Ци, улучшенный источник Ци (увеличивает объём и заполнение в два раза), уменьшены в два раза затраты Ци на приемы. Следующее звание при достижении 5 000 единиц Ци. Ваш источник Ци каменный цветок Имра трансформируется в источник Ци железная горная роза Рахи, ваш источник Ци равен двум, значение очков Ци: 16 298 единиц Ци.

Поздравляем! Ваш Ци достиг 5 000 единиц. Вы первый из хуманов, кто прокачал свой Ци до 5 000 единиц. Чемпион +1 (19). Вы получаете звание: первый мастер камня. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: улучшенное родство со всеми стихиями в два раза, усиленные удары Ци в два раза, улучшенный контроль Ци в два раза.



Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал свой Ци до 10 000 единиц. Чемпион +1 (20). Вы получаете Звание: первый старший мастер камня. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: ваше обучение техникам происходит быстрее в два раза (все требования снижены в два раза), вы можете понимать и изучать чужие техники (раз увидев недоступные вам техники, они становятся доступны вам для изучения), ваш источник Ци прогрессирует в два раза быстрее (начиная с этого момента ваш источник Ци, при преодолении каждого этапа, начинает возрастать в два раза, вы приобретаете постоянный множитель источника два со следующего предела). Ваш источник Ци железная горная роза Рахш трансформируется в источник Ци адамантовая глубинная орхидея Магмар, ваш источник Ци равен двум с половиной. Идет пересчет вашего Ци...: 22 552 единицы Ци. Формула восстановления Ци в минуту вне боя равна  $((C.+Lo.+By.) * Bo.) * Источники$ ), ваше восстановление равно 8 447 Ци в минуту или 140 Ци в секунду.

Вы выбрали навыки: (монах) аура защиты +1, (монах) укрепление тела +1, (монах) источник Ци +1, (воин) тактика +1, (монах) методика медитации +1, (маг) теоретическая часть появления магических источников +1.

Вы желаете пропустить следующие разделы навыков? У вас остались неиспользованные очки навыков – 5. Вложено в Меч (6). Подтверждено.

Поздравляем! Вы получаете достижение: Взрывной

рост! Вы не первый на пути Эло-Сай, кто начинает свой путь столь взрывным ростом уже на фазе вхождения в Систему. Вы девятый. Получен титул: Девятый Монстр Эло-Сай. Для отображения титула так же можно выбрать: Девятый. Вы получаете Характеристику Монструозность, которая повышает ваши конечные показатели урона всем по всему и повышает ваши защиты от всего на 1 процент за уровень Характеристики. Эта характеристика не может быть развита свободными очками характеристик, только ваши поступки могут её развивать, действуйте, как монстр, чтобы её поднять. Монструозность +1 (1). Характеристика Монструозность ваша начальная Характеристика. Поздравляем! Среди всех Монстров Эло-Сай вы самый сильный по стартовым показателям характеристик. Чемпион +1 (21) Получен титул: Юный Вождь. Монструозность +5 (6). Вы претендуете на лидерство в стае сильнейших чудовищ, бегущих по пути Эло-Сай. Встретив на своем пути других Монстров, вы будете обязаны сразиться с ними, несмотря ни на что. Если вы проиграете, то этот титул перейдет к победителю и вы либо подчинитесь ему, либо умрете. Вам разрешено самому выбрать дебафф, компенсирующий характеристику Монструозность: 1.) 25 процентов внешнего уродства. 2.) Вы поражены на 25 процентов проклятьем Угх'Доро. 3) понижение всех характеристик на 25 процентов.

Пояснение: проклятье Угх'Доро – вы не сможете ни с кем

общаться, все что вы будете говорить, любая ваша речь, будет звучать как полная белиберда, набор случайных звуков, или даже порой похабщина, что может вызвать агрессию со стороны услышавшего вас. Вы не сможете писать, любой ваш текст так же превратится в каракули (это так же касается чатов Системы). Желаете ознакомиться со списком уродств для вашей расы? Уродством признаны не только дефекты внешности и физиологии, но и любые отличия от существующих вариаций вашей расы, к примеру такие как: любой другой цвет кожи, другая структура и её свойства. Если вы выберете этот дебафф, то откорректировать его вы сможете на финальном этапе Внешний Вид. При выборе понижения всех характеристик на 25 процентов вы так же можете сами распределить понижение отдельных характеристик на произвольные суммы, 25 процентов для вас являются 164 очков уже вложенных характеристик. Желаете скомбинировать дебаффы? Это возможно. Выбраны все варианты. Выберите соотношение вариантов. Желаете начать с понижения характеристик? Принято. Желаете узнать, возможно ли понизить одну из характеристик до 0? Это возможно. В данном случае эта характеристика будет удалена. Системой строгойшие не рекомендуется удалять стандартные характеристики. Желаете узнать, что будет если удалить характеристику Удача? Идет корректировка... идет расчет... заблокировано. Вам не будут даны пояснения. Вы желаете удалить харак-

теристику Удача полностью? Для вас это будет стоить 80 очков характеристик. Принято. Характеристика Удача удалена. ...Внимание! Вы получаете Достижение: Безумный. Вы совершили безумный поступок, тяжело сказать, толи вы полностью отмороженный придурок, толи расчетливый стратег! Монструозность +10 (16). Вы первый, кто додумался до удаления характеристик. Чемпион +1 (22). Вы получаете достижение: Удача? Что это? Вы больше не существуете для Госпожи Удачи. Она не видит вас, а вы не видите её. Из всех формул и расчетов удален коэффициент удачи. Теперь любое существо попадает по вам всегда, впрочем, как и вы по ним. Идет замещение ситуативных событий. Перк Клоун удален. Вы получаете Перк: Я вижу все. Вы все видите, все ловушки, секретные места, скрытые объекты, ничто не спрячется от вашего взора. Вы получаете Перк: Профессиональный азартный игрок. Удача в играх над вами не властна, вы точно знаете, какой будет результат. В дальнейшем вам станут доступны дополнительные перки, связанные с ещё не открытыми навыками и действиями. Вы получаете индивидуальный уникальный титул: Безумный Король Рока. Теперь вы сами управляете своей судьбой, ибо даже Удача не властна над вами, и в своих проблемах вы можете винить только себя самого. Монструозность +10 (26). Вы получаете прирост ко всем характеристикам +1 за каждый ваш уровень. Вам осталось погасить 8 процентов. Оставшееся соотношение будет вычислено после кор-

ректоровки внешнего вида.

Внимание! Характеристика Чемпион 22, идет пересчет Ци: 26 010. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал свой Ци до 25 000 единиц. Чемпион +1 (23). Вы получаете Звание: первый главный мастер камня. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: улучшенная в два раза регенерация тела вне боя, улучшенная в полтора раза регенерация тела во время боя, улучшенная в четыре раза регенерация тела во время медитации. Ваш источник Ци адамантовая глубинная орхидея Магмар трансформируется... перерасчет, титул Безумный Король рока... в метеоритное сердце Луэва Бэл. Внимание! Это уникальный источник Ци, объединяющий в себе стихии земли, огня, воздуха, тьмы и света, которым обладали предтечи древних странников пути Эло-Сай, основателей первого в Эло-Сай ордена Бэл'ро'эн Ар'Сур. Этот орден на столько древний, что давно уже не существует и никто никогда о нем не слышал. Подсказка: Ваше Луэва Бэл обязательно осветит ваш Путь Эло-Сай. Внимание! Вы получаете титул: Эно'Ва'Бэл Ар'Сур, идет перевод... идти... странствовать... искать Ар... путь... предел... смысл... один... первый... одинокий... два... второй... после Бэл... , корректировка... странник... одиночка, постигающий суть, после Бэл... корректировка... наследник, идущий путем Бэл. Бэл – так называли себя Бэл, те кто обладали Звездными Источниками Ци и Магии. Ваш коэффициент источника Ци равен пя-

ти, ваш Ци равен 54 425 единиц Ци.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал свой Ци до 50 000 единиц. Чемпион +1 (24). Вы получаете Звание: первый великий мастер Звезд. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: ваш источник ци развивается, и вы восполняете Ци во время боя (в двадцать раз меньше значения восстановления Ци в не боя), в вашем разуме появляется связь с духами и вам становятся доступны скрытые, тайные, секретные и утраченные техники вашей стихии (если вы сможете найти с ними общий язык), ваши техники и приемы защищены богами от копирования и изучения другими, если вы сами не пожелаете обучить кого-то.

Внимание! Вы первый из хуманов, кто имеет смешанный источник Ци из пяти стихий, Чемпион +4 (28), Монструозность +4 (30). Внимание! Вы первый из всех странников на пути Эло-Сай со времен существования Бэл, кто открыл в себе источник Ци Луэва Бэл, Чемпион +1 (29), Монструозность +1 (31), вы получаете особенность: древняя кровь Бэл, у вас активируется характеристика: Древний. Эта особенность дает вам скрытые преимущества перед всеми другими, не обладающими древней кровью на пути Эло-Сай. Кровь Бэл открывает перед вами уникальные возможности, связанные с Бэл, тем не менее вам предстоит самому искать эти возможности, никто вам их не представит просто так. Характеристика Древний отвечает за вашу связь с древними расами, чем выше эта характе-

ристика, тем сильнее укрепляется ваша связь с этой расой, видом, группой, открывая у вас чужие расовые навыки, способности и характеристики. Эта характеристика не может быть развита свободными очками характеристик, для вас она поднимается только за счет развития источника Луэва Бэл, идет подсчет... Древний +54 (54). Данная характеристика за один вложенный пункт в неё открывает для вас один случайный навык, эффект, свойство, особенность, бонус, перк, характеристику, умение вашей древней расы, или добавляет пункт к уже открытым. Характеристика Древний может включать в себя несколько древних линий крови. На данный момент вам доступна линия развития возможностей ордена Бэл'ро'эн Ар'Сур. Ваш титул Эно'Ва'Бэл Ар'Сур дает вам скрытое свойство: Право Древних. Вы можете требовать, спорить и отказывать без получения репутационных, физических или каких-либо ещё штрафов, с абсолютно любым существом, не обладающим характеристикой Древний и свойством Древняя кровь Бэл. Вы получаете: заклинание Звездный шквал +2 (вы обрушиваете лучи звездного света на землю, поражающие любую материю при столкновении, потребляет 10 000 Ци в секунду за один луч диаметром в два пальца), навык Звездный клинок +1 (при свете звезд вы можете материализовать клинок из звездного света, мощь зависит от вложенного Ци, потребляет 100 Ци в секунду на коэффициент один), заклинание Свет Сердца +5 (раскалённый луч плазмы бьет из ва-

шей груди на 5 метров, потребляет 250 Ци в секунду), особенность Шепот Звезд +7 (вы слышите о чем говорят звезды), техника метеоритный дождь Бэл Ар'Сур +10 (вам открыт навык: метеоритный удар, ваше тело превращается в метеорит и вы врезаетесь в препятствие перед вами, потребление Ци 10 000 за удар, наносит фатальный урон всеми стихиями, коэффициент удара 10), пассивное свойство Тьма во мне +8 (все действия связанные с темнотой и стихией тьмы улучшены на 8 процентов), перк Космонавт +2 (вы можете пребывать в космосе без вреда для себя, защита от холода +2%, задержка дыхания +2%, лунный свет восстанавливает вам 2 Ци в секунду), знание языка Бэл +5, мастерство выращивание кристаллов маны +10, удар Кра-тер +1 (вы создаете взрыв вокруг себя, создающий кратер, затраты Ци 1 000 за применение, радиус 1 метр), навык Ночной гость +3 (вы можете принимать любой облик, состоящий из сгустка тьмы, в ночи, потребление Ци 100 в секунду, объём не может быть больше вашего чем на 3 сантиметра).

Внимание! Вы первый из хуманов, кто пробудил в себе Древнюю Кровь. Чемпион +1 (30). Монструозность +1 (32). Получен титул: Древнее Чудовище! Вы будоражите старые раны, вынимая давно забытые образы из глубин памяти богов, заставляющие непроизвольно дрожать их руки при виде вас. Боги и демоны опасаются вас, люто ненавидят, и страстно желают заполучить вас, как союзника, или как



плоть. Отныне ваше изначальное отношение с любым богом: недоверие. Ваше изначальное отношение с любым демоном: нейтральное. Монструозность +5 (37).

Внимание! Количество вашей маны 59 904 единиц. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 50 000 единиц. Чемпион +1. (33) Вы получаете звание: первый высший маг. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: подготовленные заклинания (вы можете за ранее подготовить заклинания, зарезервировав под них часть своей маны, что сделает их воплощение мгновенным), удвоенное восполнение маны во время боя (в 2,5 раз меньше значения восстановления маны в не боя (достижение учтено)), вы можете выполнить 4 заклинания одновременно (достижение учтено). Следующее звание при достижении 100 000 маны.

Внимание! Первый раз на пути Эло-Сай получено уникальное достижение Двойной взрывной рост. Чемпион +1 (34). Вы первый на пути Эло-Сай, кто начинает свой путь столь мощным ростом уже на фазе вхождения в Систему. Вы остаетесь Девятым Монстром Эло-Сай, но теперь нет сомнений в том, что вы Вождяк. Получен титул: Вождяк стаи Эло-Сай. Теперь при встрече с другими монстрами Эло-Сай у них не будет сомнений кто главный в стае, они по-прежнему могут бросить вам вызов за звание вождяка, но всего скорей побоятся. Но будьте на чеку, пока вы точно не превзошли их в силе, вероятность борьбы существует. Мон-

струозность +5 (42). Достижение двойной взрывной рост дает постоянный прирост ко всем характеристикам +1 за каждый ваш уровень.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Эмпатия до 100. Чемпион +1 (35). В качестве награды вы получаете все варианты развития при поднятии эмпатии до ста. Вы получаете: вас сложно прочесть (значения в разнице эмпатии для других при взаимодействии с вами удвоены), вы легко понимаете других (значения в разнице эмпатии для вас при взаимодействии с другими снижены в два раза), феноменальная актерская игра (вы с легкостью вводите других в заблуждение).

Вам доступны 13 свободных очков характеристик. Хотите вложить 9 очков в характеристику Лидерство? Выполнено. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Лидерство до ста. Чемпион +1 (36). В качестве награды вы получаете все варианты развития при поднятии Лидерства до ста. Вы получаете: малая аура лидера (ваши союзники, состоящие с вами в группе, получают 10 процентов от ваших бонусов), хорошее впечатление (пассивная особенность) (вы получаете 10 пунктов к репутации со всеми существами, которые хотя бы раз вас видели), халуга (пассивная особенность) (у вас повышенный шанс получения дропа в составе группы, рейда (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы всегда получаете весь дроп, даже если не являетесь тем, кто его

должен получить).

Титул Первый Чемпион позволяет зафиксировать характеристику Чемпион, как стартовую характеристику, она никогда не будет понижена ниже показателя 36.

Переход к выбору особенностей личности и специальным перкам. Ваша Харизма 64, вы можете выбрать 21 позицию. Примечания: некоторые особенности личности предоставляют не только бонусы, но и негативные эффекты, компенсируя положительные, выбирайте тщательно. Возможность их выбрать самому предоставляется только при создании начального построения личности. Некоторые особенности личности происходят из вашей предыстории. Внимание! В альфа-тестировании невозможно выбрать вашу предысторию, так как альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Приступить к выбору особенностей? Развернут список:

Внимание! Благодаря титулу Магический прорыв, Перк Сквозь Мгновения усилен. Вы можете видеть на 2 секунды в будущее, а потребление маны снижено в два раза.

Крепкие кости – крепкость костей повышается в полтора раза, как и их вес.

Ведьмак – урон по нежите удвоен, но вы страдаете от зелий с бафами.

Кошкоров – вы проворны, как кот, реакция и быстрота действий увеличена на 10%, неприязнь кошачьих к вам по-

вышлена на 10%.

Теневик – когда тень попадает на вас, вы входите в режим скрытности, хотите вы этого или нет. Ваша скрытность повышается на 10 процентов.

Выбрано: Безумный Кеша – вы запоминаете все разговоры, что когда-либо слышали, и можете повторить их слово в слово, но иногда произвольно вслух (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы никогда не произнесете их произвольно.

Выбрано: Кольт в пальто – вы хорошо прячете оружие в одежде, вероятность, что его обнаружат, низкая (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, ваше оружие не обнаружат.

Выбрано: Индивидуальный перк “Убивашка”, вы должны убивать каждый день, для чего, вы пока не знаете сами. За каждую 1000 любых убитых вы получаете Монструозность +1, и с каждой 1000 убийств прибавка растет на единицу. Единственное условие, вы не должны пропускать ни дня. Если вы все же пропустите день, то счетчик спадет до 0, а вы сильно расстроитесь.

Выбрано: Индивидуальный перк “Сердце Чемпиона”. Ваша характеристика “Чемпион” возрастает при убийстве противника выше вас уровнем, частное ваших уровней должно быть целым, округление идет в меньшую сторону. За убийство в 2 раза превосходящего вас по уровню противника вы получаете Чемпион +1. За убийство в 3 раза превосходяще-

го вас по уровню противника вы получаете Чемпион +2.

Выбрано: Чертёнок – вы очень быстрый, ваша скорость действий повышена на 20 процентов, но ваши шутки имеют катастрофические последствия. А ещё вы очень злопамятный и порой не можете справиться со своей злостью, чтобы не отомстить при первом удобном случае. (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы просто очень злопамятный, а ваша месть будет расчетливой и очень хитрой.

Выбрано: Дьяволенок – ваша родная стихия огонь, все атрибуты стихии огня повышены на 20 процентов, а также вам доступны простые манипуляции с огнем. Но из-за родства с огнем и своими дьявольскими корнями вы очень активны и импульсивны, порой пускаясь в необдуманные авантюры и спонтанные оскорбления окружающих (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы очень активны, а в своих оскорблениях вы очень искусны.

Выбрано: Дитя суккуба – ваше очарование на противоположный пол повышено на 20 процентов, вы мастерски манипулируете на уровне инстинктов противоположным полом и владеете задатками внушения, к сожалению, порой ваше либидо может спонтанно вынудить вас на необдуманные поступки (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы искушенный знаток в любви и можете доставить удовольствие любому.

Внимание! (Перерасчет: титул – безумный король ро-

ка) Перки чертёнок, дьяволенок и дитя суккуба, открывают вам особенность: демоническая кровь. Монструозность +1 (43). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто приобрёл демоническую кровь. Чемпион +1 (37). Вам доступны ветки демонической магии и навыки. Ваши демонические особенности увеличены в двое. Тем не менее характерные черты демонов отразились на вашей внешности, вы должны выбрать себе их внешние особенности, они будут доступны при выборе внешнего вида. Вам добавлено обязательное условие, изменить свою внешность минимум на 3 процента демоническими атрибутами.

Демоническая кровь – в своих скитаниях, вы побывали в другом мире, в мире демонов, вы не помните, что в нем происходило, но это вас изменило и вы приобрели демонические силы. Возможно, следы пребывания на вашем теле дадут вам какие-нибудь подсказки. Вам доступен квест: Демоническое прошлое. Вам надо узнать, как вы получили демонические силы и что с ними делать.

Внимание! Разблокированы сюжетные особенности личности. Теперь вам стал доступен раздел сюжетных особенностей. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт. Вы не сможете пройти сюжетные квесты.

Ваш список для выбора особенностей личности расширен, вывожу список. Вы выбрали:

Выбрано: Потомок Дроу – вы не знаете из какого рода

были ваши предки, да и были ли они вообще, ведь вы хуман, что всю жизнь провел на поверхности, но вы хорошо чувствуете себя под землёй, в узком пространстве коридоров и в кромеиной тьме, так как хорошо видите в ней, а ваши слух, обоняние и вкус обострены в 3 раза выше, чем у представителей вашей расы. Тем не менее у Дроу царит матриархат, но так как вы не выросли в нем, к вам он не привился, но иногда вы можете подчиниться абсолютно любому женскому капризу (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, чтобы сломить вашу волю, женщинам придется постараться. Вам добавлено обязательное условие, цвет ваших волос на всем теле должен быть цветом рас Дроу. Вам доступен квест: Ваша родословная. Постарайтесь выяснить кем были ваши предки.

Выбрано: Индивидуальный перк, доступен благодаря открытой характеристике Монструозность – Вы съели дракончика – Однажды, вы съели маленького дракончика, он долго плакал и умолял, чтобы вы его ни кушали, но судьбы так сложилась, что вы большой и сильный, а он слабый и маленький, и вы съели его. Страшный голод, конечно, не оправдание, особенно когда этот самый дракончик был виноват в голоде целого города, а малый рост дракончика, превышающий ваш в два-три раза тем более. Но вы оказались сильнее. И вкусив его мяса и крови, пока он ещё был жив, вы переняли крупицу его силы. Свойства скрыты. Когда Драконы узнают о вашем деянии, они (перерасчет. Достижение:

удача? Что это?) вероятность отменена, никто не узнает об этом, никто в городе не выжил, все умерли от голода ещё до вашей битвы. А вам лучше сказать Драконам, что тот дракончик сам поделился с вами своей искрой. Примечание: так как в городе никто не выжил, этот перк больше никому не будет доступен, даже при соблюдении всех условий для получения. Вам добавлено обязательное условие, изменить свою внешность минимум на 15 процентов шрамами от битвы с дракончиком и следами проявления поглощённой силы драконов. Вам доступен квест: что внутри вас? Вы должны понять и разобраться, что за силы внутри вас. Вернитесь на место битвы с дракончиком и найдите зацепки. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Выбрано: Пропавший аристократ – вы сирота, выросший в чужой семье, хотя они и хорошо заботились о вас, заменив настоящих родителей, и дали вам хорошее образование, но вы всегда знали, что это из-за огромного кошелька с золотом, что был оставлен вместе с вами перед дверью. Все что вам известно, это теснение герба на том самом кошельке. Вы много раз пытались выяснить, какой семье принадлежит этот герб, но так и не преуспели. Вы получаете: (Бард) Знания Аристократии +5, (Бард) Знание Этикета +5, (Бард) Знание Геральдики +5, (Бард) Дворцовые интриги +1. Скрытые свойства. К сожалению, в вашей приемной семье были и другие дети, что недолюбливали вас и часто издевались над ва-



ми. Когда ваши приемные родители умерли, ваши названные братья и сестры выгнали вас на улицу, забрав остатки ваших денег себе, в том числе и сам кошель с гербом. Вы начинаете свой путь с нулевым балансом на счете. (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) К сожалению для ваших названных родственников, все в том городе погибли от голода, мародёрства и терроризирующего город дракона. Возможно, вы захотите, когда ни будь ещё раз вернуться туда. Доступен квест: Тайна прошлого. Вернитесь в дом, где вы выросли, в городе Шода, в королевстве Лайрис, что на континенте Фейтон материка Митика, и постарайтесь ещё раз разобраться в своем происхождении. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Выбрано: Королевская кровь – в семье, где вы выросли, вы часто слышали шепотки, о том, что, возможно, вы из королевской семьи. Что ваш отчим, возможно, знал вашего настоящего отца, что они были друзьями. Возможности поговорить с ним у вас так и не было, ведь вы учились в престижной военной академии, и виделись со своими опекунами только в праздники, когда вас отпускали к семье. Вы получаете: (воин) Меч +5, (воин) владение мечем +5, (маг) магические знания +5, (бард) хорошие манеры +5. Скрытые свойства. Вы недавно окончили академию (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, сформирована новая линия. Окончив академию, вы вернулись в

свой город, что стал родным вашему сердцу, но ваши родители, что вырастили вас, умерли, а их дети не пустили вас на порог. Безумие, что творилось в городе, казалось, поглотило каждого. Иногда вы внезапно вспоминаете то безумие и сами впадаете в него (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы помните то безумие, что отпечатком отобразилось на вашем лице. Вам добавлено условие, изменить свою внешность минимум на 3 процента шрамами и отметинами о том времени. Некоторые личности будут разыскивать вас в связи со слухом о вашем королевском происхождении с непонятными для вас намерениями, вы должны сами во всем разобраться, вероятность отменена, они точно знают, что вы выжили. Квест “Тайна прошлого” дополнен. Найдите зацепки, указывающие на истинную информацию, в доме ваших родителей. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Выбрано: Крещение огнем – вы обучались в военной академии, когда соседнее королевство напало на ваше. ещё не до конца пройдя обучение в ней вы были направлены на защиту окрестных земель, где столкнулись с захватчиками. Вы получаете: (воин) воинская выдержка +10, Меч +10, (воин) владение мечем +10, (воин) ношение средних доспехов +10. Бой был... (перерасчет: Монструозность) жестоким и кровопролитным. Вы смогли задержать армию захватчиков, когда к вам подошла ваша основная армия. По-

чти все, кто был с вами, погибли... (перерасчет: Чемпион) ... (перерасчет: Лидерство) Когда к вам подошла ваша основная армия, вы возглавляли оставшихся выживших и свои примером вдохновляли остальных, из последних сил сдерживая свои позиции. После отражения нападения вражеской армии вы так и не смогли доучиться в академии, так как она опустела и была закрыта. Но вы были возведены ... (перерасчет: Чемпион) в офицерское звание и приставлены к ордену – Пламя Сердец. Все, кто участвовал в битве по сдерживанию нападения вражеской армии, получили прозвища: Яростный мертвец... (перерасчет: Чемпион) ... (перерасчет: Лидерство) Вы дополнительно получаете индивидуальное прозвище: капитан мертвых. Слава о вас в родном регионе +15, многие слышали о вас ... (перерасчет: Чемпион) +25, многие знают вас и уважают ...(перерасчет: Монструозность) +30, те кто, знают вас лично, ...(перерасчет: Лидерство) испытывают большое уважение и привязанность к вам +10. Вам присвоено звание: Штурм-Мэйстер Армии Королевства Лайрис. Вам выплачивается жалование в размере трехкратной офицерской зарплаты. Вам добавлено условие, изменить свою внешность минимум на 5 процентов шрамами и отметками о том сражении. Многие люди в королевстве могут вас узнать (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, обязательно узнают. Вас разыскивают за дезертирство по всему королевству Лайрис. Внимание! Альфа-тестерам вход в

связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Выбрано: Скрытый перк “Странствующий монах”, однажды в своих странствиях вы повстречали загадочного старика. В тот день был сильный ураган, а старик лежал без сознания на дороге и выглядел обгоревшим. Вы провели много дней в ближайшей пещере, выхаживая его. Когда же он почувствовал себя намного лучше, в благодарность за вашу помощь и доброе сердце, старик приоткрыл вам свои тайны, обучив основам боевых искусств школы Красных Молний. Вы получаете: (монах) боевое искусство школы Красных Молний +5. ...(перерасчет: Чемпион) (монах) секретная техника: грозовая аура +1. Хоть, и не раскрыв своего имени, он принял вас в свои ученики, когда вы продвинетесь в практике, он свяжется с вами, чтобы указать, где его можно найти, чтобы продолжить ваше обучение. Напоследок, сказав лишь то, что это секретная школа и многие мастера будут охотиться за вами, чтобы узнать, кто вас обучил, он покинул вас. Доступен квест: Красные молнии. Продолжите свою практику боевым искусством школы Красных Молний, доведя её до 100, чтобы узнать, где ваш учитель, чтобы продолжить свое обучение. Если вы кому-то расскажете о своем учителе, вы провалите квест. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Выбор особенностей завершен. Вы уверены? Подтвер-

ждено. Идет генерация сюжетной линии, идет подбор исторических событий, прокладывается исторический маршрут событий. Пояснение: Данные миры являются мостами, они искусственные и созданы для прокачивания и проверки сил, идущих путем Эло-Сай. На этапе корректировки подключения новой планеты возможны изменения моста. Обработка моста – мир Дайра. Обнаружены сюжетные дыры. У вас осталась ещё свободные позиции для выбора особенности личности. Вам нужно дополнить свою историю. Вам доступны варианты: Погибший – В очередном сражении, вы были ранены и попали в плен, вам удалось бежать, но ваш путь домой был долог, а вас считали погибшем; Карательный отряд – вы были направлены в город Шадо, чтобы разобраться с беспорядками, вы не справились с заданием; Дезертир – вы бежали из армии в город Шадо, чтобы помочь своей семье; Ученик Мага – вы были направлены на учебу в академию магов, в которой произошел взрыв во время экспериментов и вы попали в мир демонов, вам удалось выбраться из него, но ваш путь домой был долог; На страже короля – вы выполняли секретное задание по поручению самого короля в тылу врага, но пропали без вести. Вы выбрали:

Диверсант – После военной академии вы состояли ...(перерасчет: Лидерство) вы возглавляли специальный диверсионный отряд Вой Вдов, состоящий из ваших товарищей, что учились с вами в военной академии имени Ф.А. Ульголь и пе-

режили битву в графстве Тиз. Вы получаете: (шпион) диверсионные знания +25, (ассасин) скрытое убийство +25, (охотник) обращение с капканами +25. По специальному поручению Министра обороны графа Юдо Рос Ан'Руа королевства Лайрис, вы со своим отрядом отправились на территорию вражеской Империи Рафали и несколько месяцев ... (перерасчет: Чемпион) успешно устраивали диверсии вражеской армии в соседствующей с вашим королевством провинции Роу империи Рафали. Вы с товарищами были полны гнева и ненависти к врагам (перерасчет. Достижение: удача? Что это?) вероятность отменена, вы были хладнокровны и расчетливы, действуя без укоризненно с минимальными потерями. ... (перерасчет: Монструозность) Нанеся значимый урон вражеской армии, вы захватили военные документы, в которых обнаружили, имена предателей в вашей королевстве, главными из которых оказались Князь Феник Дес Ан'Рис и граф Юдо Рос Ан'Руа. Получено прозвище товарищами: Лис из Тиз. Получено прозвище вражеской армией: Тварь Роу. Слава о вас в родном регионе +15, (общая: 45) вы уважаемая личность в своем регион, а для многих пример для подражания, в их сердцах вы герой. В империи Рафали слава +25, многие знают вас и уважают. Ненависть в империи Рафали +10, те, кто знают вас лично, ненавидят вас, и сделают все что угодно, чтобы убить вас ... (перерасчет: Монструозность) те кто знают вас лично, погибли от вашей руки. Ненависть региона меняется на Страх

региона. Слухи о вас никуда не делись, те кто слышал о вас, безумно вас боятся. После, вы сразу же направились в сторону столицы Айри королевства Лайрис. На границе вас встретил дружественный отряд специальных войск армии Лайрис Черное Крыло для сопровождения вашего отряда. Но вместо помощи, они атаковали вас, ...(перерасчет: Чемпион) вы, предвидя возможности предательства, заранее подготовились и отправили тройку лучших своих ребят со всеми документами другим путем. Но вы попали в плен, ...(перерасчет: Чемпион) вам и нескольким бойцам удалось разорвать оцепление и ...(перерасчет: Монструозность) вам и вашему отряду удалось перебить почти всех нападавших, после вы разделились и направились в разные направления. Вы направились в сторону города Шода. Вами получен квест: Донесение Королю. Вы должны доставить документы королю Лайриса Ферису Рос Ан'Рис. Встретьтесь с выжившими из своего отряда в условленном месте в столицу Айри. Вас преследует отряд Черное Крыло. Вас считают дезертиром, любой, узнавший вас, вызовет стражу. Некоторые солдаты лояльно относятся к вам. Простой народ вас уважает. Внимание! Альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт.

Переход к выбору Внешнего вида. Хотите отредактировать тело? В Альфа-версии отредактировать тело невозможно. Вы, Альфа, ступаете на путь Эло-Сай таким, ка-

ким родились, но вы сможете меняться уже на самом пути Эло-Сай, для этого существуют множество способов. Внимание! Вам доступны частичные изменения. Напоминание: Вы должны обязательно изменить в процентах: 5 шрамами и отметками сражения в Лайрис, 3 шрамами и отметинами безумия в Шода, 3 шрамами сражения с дракончиком, 3 демоническим видом. И 5 процентов, на ваше усмотрение, придать себе вид монстра. Частичный доступ открыт. Желаете выбрать пол? В Альфа-версии выбор пола заблокирован. Исключение, только если вы сами глубоко подсознательно не относите себя к другому, только в данном случае будет сменен ваш пол. Примечание: сменены будут только пол и гендерные признаки, а не внешний вид в целом. Вы полностью останетесь собой. Ваш пол мужской. Приступайте к выбору.

Вам доступны квестовые элементы внешности.

Вам доступен ситуативный квестовый элемент внешности. Выберите цвет всех ваших волос на всем теле из доступной палитры. Доступны: ваш оригинальный, белоснежный. Вы выбрали белоснежный.

Вам доступно изменение формы ушей: ваши оригинальные, Эльфы Элссиор. Вы заменяете свои уши на эльфийские, очень длинные, длина 17 сантиметров, оттопыренные в стороны, данные уши присущи Эльфам из Мира Элссиор, ситуативный квестовый элемент.

Вам доступно изменение зубов: ваши оригинальные, Демо-



ны Кор'Аш (несколько видов). Вы меняете свои зубы на зубы инкуба, заостренные к середине, что могут с лёгкостью откусить кусок плоти, размер не отличается от ваших, цвет белый. Старайтесь не прикусить свой язык. Ситуативный квестовый элемент.

Вам доступно изменение глаз: ваши оригинальные, Драконы Кона (несколько видов). Вы заменяете свои глаза на глаза Бескрылых Драконов Кона, цвет оранжевый, присущий только конкретному роду, размер радужки немного больше родной, ситуативный квестовый элемент.

Опционально. Вы добавляете себе магитальную перепонку драконов, ситуативный квестовый элемент.

Вам доступно изменение языка: ваш оригинальный, порезанный в Шадо (квестовый элемент), Демоны Кор'Аш (несколько видов), Драконы Кона (несколько видов), Эльфы Элссиор (квестовый элемент). Вы заменяете свой язык на эльфийский, очень длинный, длина 30 сантиметров, в нормальном состоянии полностью скрыт, как обычный язык хуманов, не мешает речи, но может полностью высываться на всю длину и изгибаться словно червь, ситуативный квестовый элемент. Внимание! Обнаружено несоответствие физиологии. Отсутствуют прилегающие мышцы. Данные элементы для имплантирования заблокированы. Происходит поиск решений. Происходит редактирование длины языка. Оптимальная доступная длина, под имеющуюся мускульную форму, 14 сантиметров. Желаете про-

должить изменения? Принято.

Внимание! Обязательный квестовый элемент. Магическая печать Дома (скрыто). Печать размещена (скрыто). Внешний вид – скрыто. Ситуативно появится при соблюдении (скрыто) условиях. Свойства (скрыто).

Вы выбрали ирам и ожег от металлической проволоки на шее, когда вас пытались повесить в Шадо, занимает 2 процента поверхности, ситуативный квестовый элемент.

Вы выбрали татуировку воровской гильдии Шадо размером с ладонь, золотые монеты, лежащие в капкане, татуировка в цвете, использованы магические краски, рисунок мастера Вэйда, расположена на правой стороне груди, квестовый элемент.

Вы выбрали множественные ровные тонкие ирамы от порезов мечом на руках и ногах, выглядят как полосы на шкуре тигра, но не такие широкие, и два ирама от стрел в груди около сердца, ситуативный квестовый элемент.

Выбрана татуировка Яростный мертвец, гора из черепов, расположена по всей правой руке начиная от шеи, количество черепов равно количеству убитых сослуживцев, а именно триста семьдесят восемь черепов, рисунок выполнен в черно-белом цвете, в магических красках использованы кости и прах каждого погибшего товарища, художник – боевой товарищ, ваш учитель в академии, боевой маг, младший сын Графа Ан'Тиз, маркиз Рейнар Ден Ан'Тиз, который сделал данную татуировку, всем выжившим, включая и себя,

квестовый элемент.

Выбрана дополнительная индивидуальная опция татуировки яростный мертвец – Капитана мертвых, на верхнем черепе горы из черепов расположена корона, копирующая настоящую корону короля Фериса Рос Ан’Рис королевства Лайрис, в магических красках использовано настоящее золото, корона расположена на шее, художник – маркиз Рейнар Ден Ан’Тиз, квестовый элемент.

Выбрана татуировка четвертого диверсионного отряда Вой Вдов королевства Лайрис, размещена на всей левой кисти, рисунок изображает женицу в молитвенной позе, использованы черные чернила, полученные из смеси сажки и праха врагов с поля битвы под Ан’Тиз, художник – маркиз Рейнар Ден Ан’Тиз, квестовый элемент.

Выбрана татуировка, изображен бегущий Лис, несущий в зубах отрубленную руку, размер рисунка с ладонь, выполнено в цвете магическими красками, размещено на левой стороне груди, ситуативный квестовый элемент.

Демонические аспекты: вы размещаете себе выше лба маленькие пирамидальные рожки, что присущи демоническому клану Но’Хар Ша в мире Кор’Аш, что скрыты за вашей копной волос. Длина рогов зависит от демонической мощи, ваши же показывают, что вы только родились и демонической силы в вас пока что крупницы. Квестовый элемент.

Вы выбираете клановую магическую татуировку “Рождённый В Бездне” демонического клана Но’Хар Ша, рису-

нок расположен на всей спине и ягодицах, изображение составлено из пентаграмм, непонятных узоров, для вас похожих на кельтские, иероглифов, и рунных письмен, в нанесении использовалась кровь Высших Лордов, черные магические кристаллы, inferнальный жидкий металл, цвет черный и красный. Значение татуировки имеет культурный подтекст, показывая иерархическое положение, религиозный аспект, и практическую часть, связанную с аккумулярованием демонической энергии, её накоплением, и развитием демона. Магическая татуировка развивается вместе с демоном, становясь все больше и отображая новые изображения. На данном этапе её линии тонкие, многие части не связаны между собой, иероглифы имеют единичный характер. Квестовый элемент.

Аспекты драконов: Вы выбрали тонкие рваные шрамы на всю спину от когтей дракончика, четыре полосы от правого плеча, тянущиеся до левой ноги, занимает 13 процентов тела, квестовый элемент.

Вы размещаете себе выше лба маленькие драконы рожки, что присущи Бескрылых Драконов Кона, что скрыты за вашей копной волос. Длина рогов зависит от мощи ядра, ваши же показывают, что вы только родились и силы драконов в вас пока что крупницы, ситуативный квестовый элемент.

Вы меняете свою роговицу в теле, на роговицу драконов. Вам теперь будет сложно стричь ногти, хотя есть и поло-

жизельный эффект в этом случае, они растут очень медленно.

Вы хотите завершить свой выбор? Принято. Все условия соблюдены. Обратите внимание, что вы ступаете на путь Эло-Сай таким, каким родились. Все внешние изменения будут внесены уже на пути Эло-Сай. Так как альфа-тестерам вход в связующие миры в пути Эло-Сай на данном этапе тестирования закрыт, альфа-тестирование вы будете проходить в своем истинном облики. Возможно, вы сможете изменитьсь в процессе тестирования.

Внимание! Вам частично стало известно, какую силу вы получили, вкусив плоти дракончика. В вашем теле сформировано ядро силы драконов, это сама суть драконов. У вас открыт новый магический источник, драконье ядро силы, тип стихийный, смешанный, стихия жизни и суть крови, коэффициент источника 2, общий магический коэффициент 8. Бескрылые Драконы Кона, потомки Дома Крови Караган и Дома Жизни Мэшиит, попавшие в древние времена на путь Эло-Сай.

Внимание! Вам зачтено частичное выполнение квеста: что внутри вас? Вы выполнили один из этапов квеста, узнав, что внутри вас сформировано драконье ядро. Вы не можете получить опыт за выполнение квеста, так как вы все ещё находитесь в состоянии формирования себя. В качестве компенсации за не полученный опыт в размере 2 000 000 очков, вы получаете достижение: полудракон, ва-

ше ядро улучшено в два раза, и вы будете получать +1 ко всем характеристикам за каждый ваш уровень. Внимание! Вы первый хуман, который выполнил квест. Чемпион +1 (38).

Внимание! Вы первый на пути Эло-Сай, кто выполнил квест ещё на стадии формирования личности. Чемпион +2 (40). Монструозность +2 (45). Внимание! Вы первый из хуманов, кто стал полукровкой. Чемпион +1 (41). Монструозность +1 (46). Внимание! Вы первый из хуманов, кто обрел два магических источника. Чемпион +1 (42). Монструозность +1 (47). Внимание! Вы первый из хуманов, кто имеет смешанный источник магии из двух стихий. Чемпион +1 (43). Монструозность +1 (48). Внимание! Вы первый из хуманов, кто может управлять тремя видами магии. Чемпион +2 (45). Монструозность +2 (50). Внимание! Вы получаете особенность: Древняя кровь Караган. Внимание! Вы получаете особенность: Древняя кровь Мэишит. Вы первый из хуманов, кто пробудил в себе три древних крови. Чемпион +2 (47). Монструозность +2 (52). Данные ветки древней крови, открывают перед вами уникальные возможности, связанные с драконами Караган и Мэишит, тем не менее вам предстоит самому искать эти возможности, никто вам их не предоставит просто так. Ваша характеристика Древний дополнена, к ней добавлено значение ядра, древние крови Караган и Мэишит были активированы ядром и будут развиваться за счет развития драконьего ядра, идет под-

счет маны ядра: 59 976 единиц. Вы получаете 59 очков к характеристике Древний, вы получаете: заклинание Исцеление +5, заклинание Ночные бабочки +7 (освещают пространство), заклинание Кровавый шип +3, навык Чувство жизни +1, навык Чувство живого +2, навык Контроль кровотока +4, заклинание Удержание жизни +3, особенность Улучшенная Драконья Регенерация +5, способность видеть Живительные каналы существ +9, знание Древний язык Данами +6, навык Трансформация тела +2, заклинание Вытягивание жизни +8.

Внимание! Общее количество вашей маны 149 940 единиц. Общий коэффициент 10. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил ману до 100 000 единиц. Чемпион +1. (48) Вы получаете звание: первый архимаг. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: ваш каст невозможно сбить, защита разума улучшена в 4 раза (достижение учтено), случайный дух-помощник или магический фамилльяр. Следующее звание при достижении 500 000 маны.

Внимание! Количество вашей Ци 128 620 единиц. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Ци до 100 000 единиц. Чемпион +1. (49) Вы получаете звание: первый просветленный. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития: ваша физическая защита тела улучшена в 2 раза, ваш источник Ци развивается, и вы восполняете Ци во время боя (в пять раз меньшие значения восстановле-

ния Ци в не боя), вы видите потоки Ци и можете предугадывать удары Ци. Следующее звание при достижении 500 000 Ци. Ваш источник Ци метеоритное сердце Луэва Бэл развивается, его Ци начинает течь по всем каналам вашего тела, образуя более мощные связи, коэффициент источника увеличен до 10.

Ваш Ци 269 010 Единиц. Ваша мана ядра 62 920. Вы получаете: навык Драконье чутье +3. Ваша характеристика Древний равна 331.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Древний до 100. Чемпион +1 (50). Монструозность +1 (53). В качестве награды вы получаете все варианты развития: крепкая связь (теперь вы сами можете выбирать, распределять ли самому очки в уже имеющиеся навыки или попытаться пробудить в себе что-то новое), память крови (вам становятся доступны для выбора три варианта способностей при пробуждении способностей), знания древних (вам спонтанно становится доступна частичная информация о древних, это может быть чья-то память, знание истории и событий, а может и просто вспомнится старая шутка).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял свою характеристику до 250. Чемпион +1 (51). Монструозность +1 (54). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Древний до 250. Чемпион +1 (52). Монструозность +1 (54). В качестве награды вы получаете все ва-



рианты развития: крепкие узы (вы можете наделять других частичкой древней крови, даруя другим способности), связь древних (спонтанная телепатическая связь с другими древними вашей линии, если они находятся в вашем мире), генетическая память (если вы съедите чью-то плоть или попробуете чужую кровь, то, возможно, вам станут доступны новые древние линии крови).

Внимание! Получен титул: Живое воплощение древних! Монструозность +5 (59) Вы – это страх в глазах старых богов и юных демонов. Отныне ваше изначальное отношение с любым старым богом: неприязнь. Ваше изначальное отношение с любым старым демоном: дружелюбие. Ваше изначальное отношение с любым древним: уважение. Так как теперь вам, возможно, придётся противостоять богам и демонам, Титул Живое Воплощение Древних приобретает свойство, +1 ко всем характеристикам за уровень.

Внимание! Вы первый из хуманов, кто стал гибридом (хуман, бэл, эльф). Чемпион +1 (53). Монструозность +1 (60). Внимание! Вы первый из хуманов, кто стал химерой (хуман, бэл, эльф, дракон). Чемпион +1 (54). Монструозность +1 (61). Внимание! Вы первый из хуманов, кто обладает тремя источниками силы. Чемпион +1 (55). Монструозность +1 (62).

Внимание! Клановая магическая татуировка «Рождённый В Бездне» демонического клана Но'Хар Ша является источником демонической силы и имеет магический коэф-

фициент 1. Уровень вашей демонической силы: 17 018. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто обладает тремя магическими источниками. Чемпион +1 (56). Монструозность +1 (63). Внимание! Вы первый из хуманов, кто обладает четырьмя источниками силы. Чемпион +1 (57). Монструозность +1 (64). Внимание! Вы первый из хуманов, кто может управлять четырьмя видами магии. Чемпион +1 (58). Монструозность +1 (65). Внимание! Вы первый из хуманов, кто смешал в себе пять рас (хуман, бэл, эльф, дракон, демон). Чемпион +1 (59). Монструозность +1 (66).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 1 000 единиц. Чемпион +1 (60). Монструозность +1 (67). Вы получаете Звание: первый инициал хуманов. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: демоническая регенерация (выносливость постоянно увеличивается в полтора раза), демоническая реакция (ловкость постоянно увеличивается в полтора раза), демоническая сила (сила постоянно увеличивается в полтора раза).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 5 000 единиц. Чемпион +1 (61). Монструозность +1 (68). Вы получаете Звание: сильный полудемон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: демоническая хитрость (вы получаете характеристику Хитрость, она позволяет видеть обман и обманывать других, легче вводить в заблуждение, воздействовать

на разум, предвидеть результат от многоэтапных цепочек событий, помогая добиться желанного) (хитрость постоянно увеличивается в полтора раза), демоническая защита (все показатели защиты постоянно увеличивается в полтора раза), усиление источника в два раза (магический коэффициент татуировки 2).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто открыл характеристику Хитрость. Хитрость +1 (9). Чемпион +1 (62). Монструозность +1 (69). Начальный показатель хитрости 9. Поздравляем! У вас самый высокий показатель характеристики хитрость. Чемпион +1 (63).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 10 000 единиц. Чемпион +1 (64). Монструозность +1 (68). Вы получаете Звание: элитный низший демон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: вторая жизнь (вас тяжело убить, вы встанете вновь), притворная смерть (вы можете притвориться мертвым, обманув даже бога), вас здесь нет (вы можете замереть, и даже в солнечный день на пустой площади находясь в самом центре, вас никто не заметит). Уровень вашей демонической силы: 43 520.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 25 000 единиц. Чемпион +1 (65). Монструозность +1 (69). Вы получаете Звание: элитный демон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: кукловод (вы с лёгкостью внушаете другим суще-

ствам, то что вам хочется), демоническое чутье (вы видите, слышите, чувствуете, предугадываете все скрытое, не важно какой силой оно скрыто от вас), желанный облик (вы можете принять облик другого существа, взяв его образ из разума жертвы, если он будет открыт для вас).

Ваше количество маны ядра 88 776 единиц маны. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 1 000 единиц. Чемпион +1 (66). Монструозность +1 (69). Вы получаете Звание: сильный драк. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: чутье драконов (вы чувствуете клады, золото, драгоценности), мудрость драконов (мудрость постоянно увеличивается в полтора раза), сила драконов (сила постоянно увеличивается в полтора раза).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 5 000 единиц. Чемпион +1 (67). Монструозность +1 (70). Вы получаете Звание: лучший драконид. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: защита разума (защита разума постоянно увеличивается в полтора раза), житель пещер (в любой пещере, вы как дома), охотник (раз выбрав жертву, вы будете вести её до её смерти, она нигде не сможет скрыться от вас).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 10 000 единиц. Чемпион +1 (68). Монструозность +1 (71). Вы получаете Звание: сильный малый дракон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии

развития: кошки-мышки (вы хорошо сбиваете врагов со своего следа, превращаясь из жертвы в охотника, и превращая чужую западню в свою ловушку), прочная чешуя (ваши защиты постоянно увеличивается в полтора раза), магическое отражение (блокирует и отражает 10% магического урона в произвольную сторону).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 25 000 единиц. Чемпион +1 (69). Монструозность +1 (72). Вы получаете Звание: сильный дракон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: проворство дракона (длина ваших прыжков увеличиваются в два раза, а любые действия затрачивают в два раза меньше выносливости и времени отката действия), улучшенное развитие ядра (ядро постоянно улучшается в полтора раза), улучшенное использование магии драконов (все заклинания магии драконов улучшены в два раза). Коэффициент Ядра 3.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 50 000 единиц. Чемпион +1 (70). Монструозность +1 (73). Вы получаете Звание: Уникальный великий дракон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: снижение получаемого физического урона дальними атаками на 25%, снижение получаемого физического урона ближними атаками на 25%, снижение получаемого урона ядами на 75%. Коэффициент Ядра 4.

Внимание! Вы получаете особенность: древняя демониче-

ская кровь Эстиас Доминум. Вы первый из хуманов, кто пробудил в себе четыре древних крови. Чемпион +2 (71). Монструозность +2 (74). Данные ветки древней крови, открывают перед вами уникальные возможности, связанные с Эстиас Доминум, тем не менее вам предстоит самому искать эти возможности, никто вам их не предоставит просто так. Ваша характеристика Древний дополнена, к ней добавлено значение магической татуировки «Рождённый В Бездне» демонического клана Но'Хар Ша, древняя кровь была активирована демонической магией и будет развиваться за счет развития демонического источника, идет подсчет магии татуировки: 49 020 единиц. Вы получаете 49 очков к характеристике Древний, вы выбираете: заклинание inferнальный фаерболл +5, знание пыток +5, знание плотских утех +5, заклинание паралич +10, заклинание убивающий страх +5, навык страстный любовник +5, навык шахматист +5, заклинание призыв средних шавок Крушавок +2, заклинание Глюки +3, навык обольститель +4.

Идет пересчет характеристик:

Сила: 107. Ловкость: 95. Выносливость: 101. Интеллект: 199. Мудрость: 95. Харизма: 99. Лидерство: 137. Эмпатия: 143. Магия: 87. Воля: 83. Хитрость: 77. Чемпион: 71. Монструозность: 74. Древний: 648 (51(49)+102(62)+495(54)).

Поздравляем!! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Сила до 100. Чемпион +1 (72). Монструозность +1 (75). В качестве награды вы получаете все варианты

развития: носильщик (тяжесть переносимого груза не влияет на ваше передвижение), железные мышцы (экипировка не влияет на ваши действия), крепьши (вас тяжело сбить с ног, остановить, оглушить, дезориентировать, парализовать от боли, ваша устойчивость к данным действиям 50%).

Поздравляем!! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Выносливость до 100. Чемпион +1 (73). Монструозность +1 (76). В качестве награды вы получаете все варианты развития: ишак (снижение затрат выносливости в полтора раза), малая отменная регенерация (вы восстанавливаете любые утраченные части тела в течение суток, если ваша голова все ещё на плечах, а ущерб телу не превышает 25%), спринтер (Вы можете мгновенно начать бег с максимальной скоростью. Пояснение: максимальная скорость бега рассчитывается по формуле Сила + Ловкость, пороговое значение характеристик для вашей расы установлено в 10 пунктов, при достижении значения бега в 20 км/ч (пример: Сила 10 + Ловкость 10 = 20 км/ч), расчет максимальной скорости бега меняется на формулу  $20 + (Сила + Ловкость)/10$ , при достижении значения бега в 120 км/ч, расчет максимальной скорости бега меняется на формулу  $120 + (Сила + Ловкость)/100$ . Затрата очков выносливости на простой бег – 1 в секунду, на быстрый бег – 2 в секунду, на максимальную скорость – 3 в секунду. Ваши затраты на простой бег 0, на быстрый бег – 1 в 3 секунды,

на максимальную скорость — 1 в секунду (бонусы учтены).  
Ваша максимальная скорость, 41 км/ч, или 11 метров в секунду. Примечание: будьте внимательны во время бега по лесу. Дополнение: длина вашего прыжка, при значениях характеристик Сила 10 и Ловкость 10, составляет 4 метра (1 пункт в характеристиках дает 10 см), после значения 10, характеристика прибавляет по 1 см за пункт. Ваша длина прыжка 6 метров, или 12 метров драконьим прыжком (примечание: в этом прыжке вы отталкиваетесь от поверхности ногами и руками).

Поздравляем!! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Харизма до 100. Чемпион +1 (74). Монструозность +1 (77). В качестве награды вы получаете все варианты развития: очаровашика (вы располагаете к себе других существ лишь взглянувших на вас, вы получаете 10 пунктов к вашей репутации у другого существа), обольститель (вы получаете 2 пункта к вашей репутации у другого существа противоположного пола раз в день разговаривая с ним), быстрая слава (молва о вас расходитя намного быстрее, вы получаете в полтора раза больше любых пунктов репутации за ваши деяния).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял свою характеристику до 500. Чемпион +1 (75). Монструозность +1 (78). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Древний до 500. Чемпион +1 (76). Монструозность +1 (79). В качестве награды вы получаете все ва-



рианты развития: пробужденная память предков (любая вещь древних, связанных с вами, находящаяся в зоне вашей видимости, дает полную информацию о себе, появляющуюся в вашей памяти), усиление пробуждающихся способностей (теперь вы получаете два пункта в способность вместо одного), хранитель древних знаний (теперь любые древние знания получают 5 пунктов вместо одного).

Поздравляем!! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Ловкость до 100. Чемпион +1 (77). Монструозность +1 (80). В качестве награды вы получаете все варианты развития: свобода действий (вы сохраняете свободу передвижения при попадании в ловушки и капканы, и при попадании в зону действия негативных эффектов от механизмов, заклинаний, эликсиров, бомб и физических воздействий), мягкий шаг (ваши шаги при любом перемещении не производят шума), гуттаперчевый (ваша гибкость позволяет вам пролезать в малые отверстия, не получать травм при падении и немисливо изгибаться при совершении любых действий).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Мудрость до 100. Чемпион +1 (78). Монструозность +1 (81). В качестве награды вы получаете все варианты развития: народная мудрость (вам становятся известны все доступные плохие и хорошие, исторические и фольклорные примеры, события и случаи регионов, которые вы посетили), правильное наитие (вы можете предсказывать

результат своих и чужих поступков), сильная дедуция (вы очень быстро анализируете и делаете правильные выводы).

Вы желаете распределить очки Древних в ветку древней крови Бэл? Хотите выбрать Знание языка Бэл? принято:

Знание Языка Бэл +95 (100), вы владеете языком Бэл на достаточно хорошем уровне, чтобы спокойно разговаривать на нем с другими. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Знание до 100. Чемпион +1 (79). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил знание чужого языка до 100. Чемпион +1 (80). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние знание до 100. Чемпион +1 (81). Монструозность +1 (82).

Знание Языка Бэл +150 (250), вы владеете языком Бэл в совершенстве, вы можете читать и писать на нем, вы хорошо разбираетесь в сложных терминах. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Знание до 250. Чемпион +1 (82). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил знание чужого языка до 250. Чемпион +1 (83). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние знание до 250. Чемпион +1 (84). Монструозность +1 (83).

Знание Языка Бэл +250 (500), язык Бэл является вашим родным языком, вы хорошо знаете его филологическую составляющую. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Знание до 500. Чемпион +1 (85). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил знание чужого языка до 500. Чемпион +1 (86). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто

развил древние знание до 500. Чемпион +1 (87). Монструозность +1 (84).

Знание Языка Бэл +500 (1000), вы в совершенстве владеете языком Бэл и его письменностью, вы даже разбираетесь в его корнях и происхождении, вы знаете все диалекты языка, и вы полностью понимаете культуру Бэл, принимая её как свою. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Знание до 1000. Чемпион +1 (88). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил знание чужого языка до 1000. Чемпион +1 (89). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние знание до 1000. Чемпион +1 (90). Монструозность +1 (85).

Мастерство выращивания кристаллов маны +90 (100), вы знаете, что нужно для процесса выращивания, как правильно растить и ухаживать, а главное умеете выращивать кристаллы маны, той направленности, которая вам требуется. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Мастерство до 100. Чемпион +1 (91). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние мастерство до 100. Чемпион +1 (92). Монструозность +1 (86).

Мастерство выращивания кристаллов маны +150 (250), вы эксперт в этой области, вам требуется в два раза меньше времени и усилий для выращивания, а качество кристаллов получается лучшим, вы знаете полную вариативность кристаллов и как их можно использовать. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Мастерство до 250. Чемпи-

он +1 (93). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние мастерство до 250. Чемпион +1 (94). Монструозность +1 (87).

Вы желаете открыть новые древние способности линии Бэл? Хотите найти навык связанный с владением меча? Вам доступен выбор: заклинание Деформация, знание Космические путешествия, навык Игра на музыкальном инструменте Аку'Са. Вы выбрали: знание Космические путешествия +5.

Вы желаете открыть новые древние способности линии Бэл? Вам доступен выбор: навык управление сложными механизмами, заклинание Перемещение объекта, навык Стрельба из энергетического оружия. Вы выбрали: навык управление сложными механизмами +2.

Вы желаете открыть новые древние способности линии Бэл? Вам доступен выбор: заклинание Переход через миры духов Ва'Ар Им'Сэй, знание Кулинария Бэл, заклинание Дыхание в космосе. Вы выбрали: заклинание Переход через миры духов Ва'Ар Им'Сэй +2. Внимание! В зоне Альфа-тестирования данное заклинание не доступно. Миры пути Эло-Сай для альфа-тестировщиков не доступны. Информация о заклинании Переход через миры духов Ва'Ар Им'Сэй для вас скрыта. Ва'Ар Им'Сэй – другой путь, через Сэй. Сэй – это противоположная сторона Сай.

Внимание! Вам стало доступно скрытое знание, приближающее вас к пониманию Пути Эло-Сай! Ведь главная цель

всех путников, это понять, что такое Путь Эло-Сай и куда он ведет! Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто продвинулся на этом пути. Чемпион +1 (95). Монструозность +1 (88). Вами получено достижение "Пилигрим Эло-Сай". Вы первый из хуманов, кто получил данное достижение, и в качестве награды его бонус будут удвоен. Достижение дает характеристику Скольжение. Данная характеристика дает возможность странствовать по Пути Эло-Сай, ходить по мостам и переходить в другие миры, использовать скважины, разрывы и порталы ведущие в другие места Пути Эло-Сай с меньшей долей вероятности погибнуть, 1 пункт дает 0,1% защиты во время перехода. Характеристика Скольжение прокачиваемая и тренируемая характеристика. Скольжение +2 (8). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Скольжение. Чемпион +1 (96). Монструозность +1 (89). Поздравляем! Ваша характеристика Скольжение имеет самое высокое значение, 8. Чемпион +1 (97).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Скольжение до 100. Чемпион +1 (98). Монструозность +1 (90). В качестве награды вы получаете все варианты развития: Обратная сторона (вы видите, куда ведет переход), малый защитный барьер (во время перехода, вас обволакивает барьер, поглощающий 2,5% деформации и урона), слабый джампер (время вашего перехода сокращается на 25%).

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Магия до 100. Чемпион +1 (99). Монструозность +1 (91). В качестве награды вы получаете все варианты развития: истинный чародей (потенциально вы можете сами открыть любое заклинание из существующих или изобрести что-то новое), волшебник (иногда заклинания не затрачивают ману, ведь в чудо надо верить), колдун (вы можете использовать ману объектов, даже если у них нет функции передачи маны, тем самым разрушая их, но это лучше, чем тратить собственную ману).*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Воля до 100. Чемпион +1 (100). Монструозность +1 (92). В качестве награды вы получаете все варианты развития: Несгибаемый (при получении критического урона или урона по слабым местам, негативные эффекты и накладываемые дебаффы снижены на 25%, и при этом вы сохраняете свободу действий), Твердолобый (воздействия на ваш разум снижены на 25%), Волевая личность (ваши воздействия на разумы других существ усилены на 25%).*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Чемпион до 100. Чемпион +1 (101). Монструозность +1 (93). В качестве награды вы получаете все варианты развития: Аура чемпиона (когда уровень вашего противника или суммарное количество уровней всех ваших противников превышает ваш уровень в полтора раза, в радиусе видимости вас начинает играть музыка, поднимающая бо-*

ево́й ду́х и все ста́ты на 10% у вас и ваших союзников. Ауры Чемпионов суммируются если чемпионы сражаются на одной стороне. При сражении с другим чемпионом с аурой, ауры будут работать на обе стороны. Мелодия зависит от настроения и настроения чемпиона и всегда будет играть мелодия того, чья характеристика Чемпион выше.), Телосложение Чемпиона (вы получаете характеристику Телосложение, влияющую на живучесть и дающую дополнительные очки жизни и физические резисты. Телосложение Чемпиона имеет постоянный показатель роста в полтора раза. Телосложение +1 (9)), Стойкость Чемпиона (вы получаете характеристику Стойкость, влияющую на выносливость и дающую дополнительные очки выносливости и ментальные резисты. Стойкость Чемпиона имеет постоянный показатель роста в полтора раза. Стойкость +1(9)).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Телосложение. Чемпион +1 (102). Монструозность +1 (94). Поздравляем! Ваша характеристика Телосложение имеет самое высокое значение, 9. Чемпион +1 (103).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Стойкость. Чемпион +1 (104). Монструозность +1 (95). Поздравляем! Ваша характеристика Стойкость имеет самое высокое значение, 9. Чемпион +1 (105).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Телосложение до 100. Чемпион +1 (106). Мон-

*струозность +1 (96). В качестве награды вы получаете все варианты развития Телосложения ветки Чемпион: всегда в форме (вы никогда не будете страдать ожирением или дистрофией, никакие невзгоды или излишки не влияют на вашу физическую форму), вечно молодой (вы умрете в старости красивым и сильным), хороший иммунитет (вы никогда не болеете, никакая зараза вас не берет, у вас полный иммунитет к природным болезням, отравлениям, вирусам и грибкам).*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Стойкость до 100. Чемпион +1 (107). Монструозность +1 (97). В качестве награды вы получаете все варианты развития Стойкости ветки Чемпион: как берсеркер (вы испытываете на 25% меньше боли), словно лавина (ваше движение тяжелее остановить или заблокировать на 25%), загнанный в угол (при сражении с несколькими противниками в полном окружении или если за вашей спиной есть стена, либо при сражении с одним противником, находясь в тупике или в углу, ваше пробивание и наносимый урон увеличивается на 25%).*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Хитрость до 100. Чемпион +1 (108). Монструозность +1 (98). В качестве награды вы получаете все варианты развития Хитрости ветки Демон: нечестный бартер (чтобы кто не делал, при любом обмене вы всегда будете в прибыли, и никто даже этого не поймет), знатный*



делец (при разделе чего угодно, вы никого никогда не обидите, особенно себя, но главное, что все останутся довольны), дьявольский торгаш (с вами бесполезно торговаться, вернее, конечно, можно, но итог-то будет все равно один, тот который вы изначально хотели, просто никто никогда не узнает об этом).

Внимание! Так как ваши показатели живучести и выносливости удвоены по сравнению с максимальным значением по вашей расе, вы зарабатываете Достижение Рэйд-Босс, чтобы вас убить нужна группа минимум из двух человек, впрочем это уже их проблемы. Вы получаете прибавку ко всему в 1 процент, за каждого врага сражающегося против вас, начиная с третьего врага. Монструозность +1 (99).

Внимание! Вы первый хуман, который получил данное Достижение. Чемпион +1 (109). Монструозность +1 (100). Внимание! Вы первое существо с вашей планеты получившее данное Достижение. Чемпион +1 (110). Монструозность +1 (101). Вы получаете Титул Рэйд-Босс. Вы можете разместить на любой локации (не зависимо под чьим контролем находится локация) свой знак (метку, штандарт, сикил, пентаграмму, знаком может являться все что угодно, по вашему мнению), объявив локацию своей зоной, тем самым захватив её. Локация будет считаться вашей до тех пор, пока вас не убьют или вы не снимите свой знак. На территории этой локации все будут видеть ваш след и знать, где вы находились полдня назад, даже если вы вышли за её

пределы

*Внимание! При достижении значений в 100 единиц в характеристиках Интеллект и Мудрость, вы получаете Характеристику Разум. Так как характеристика Интеллект является расовой, характеристика Разум имеет расовую предрасположенность и развивается в полтора раза быстрее. Разум +1 (9).*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Разум. Чемпион +1 (111). Монструозность +1 (102). Поздравляем! Ваша характеристика Разум имеет самое высокое значение, 9. Чемпион +1 (112). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Разум до 100. Чемпион +1 (113). Монструозность +1 (103). В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития характеристики Разум: начинающий картограф (ваша память позволяет запоминать абсолютно все детали местности, любые строения и ландшафты, вплоть до расположения цветов, позволив нарисовать в голове карту всех мест, когда-либо увиденных вами. Соответствие правдоподобности 50%), жестикуляция (даже не зная язык, вы всегда сможете договориться с другими существами, даже если они не разумны), мнемоническая память (вы хорошо запоминаете всё, от лиц и имен, до мелких деталей на одежде, от расположения комнат в домах, до вещей, которые в них находятся. Соответствие правдоподобности 50%).*

*Внимание! Вы добились сто процентного соответствий*

правдоподобности в своей памяти. Вам открыта способность Карты Мира. В вашей памяти теперь находятся подробные карты всех мест, где вы бывали, имеющие все пометки, которые вы установили. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил данную способность. Чемпион +1 (114). В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития способности Карты Мира: Авто пометки, запоминание чужих карт (к вам моментально добавится другая карта, даже если вы мельком увидели её открытой стороной), с чужих слов (вы можете построить карту местности с чужих слов). При посещении другого Мира ваша способность улучшится, торопитесь быть первым!

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Монструозность до 100. Чемпион +1 (115). Монструозность +1 (104). В качестве награды вы получаете все три ауры Монструозности уникального уровня: аура подавления (вы можете активировать ауру, создающую физическое давление на всех существ в зоне вашей видимости (для срабатывания подавления, суммарное значение всех ваших характеристик должно превышать суммарное значение показателей всех существ на которых действует аура, их разница является массой давления на существо в килограммах. Накладывает эффекты замедления, перегрузки, паралича, деформации, раздавливания. Затрачивает 1 выносливости или маны или Ци или любой другой энергии за 1 пункт характеристики в секунду), аура хищника (при активировании

ауры, все существа ниже вас уровнем начинают избегать вас, но вы можете привлечь к себе более сильных тварей. Затрат не требует.), аура поглощения (при активированной ауре всех существа в зоне вашей видимости начинают терять 1 жизни в 1 секунду, передовая её вам. Затрачивает 1 выносливости или маны или Ци или любой другой энергии в 1 секунду).

Идет пересчет характеристик:

Сила: 151. Ловкость: 139. Выносливость: 145. Интеллект: 243. Мудрость: 139. Харизма: 143. Лидерство: 171. Эмпатия: 187. Магия: 131. Воля: 127. Хитрость: 124. Телосложение: 124. Стойкость: 124. Разум: 124. Скольжение: 123. Чемпион: 115. Монструозность: 104. Древний: 1 337 (100 (49)+200(62)+1 037 (376)). Количество Ци: 1 037 590. Количество Демонической маны: 100 084. Количество маны ядра: 200 168. Общее количество маны: 600 504.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Ци до 500 000 единиц. Чемпион +1. (116) Вы получаете звание: великий крушитель звезд. В качестве награды вы получаете все три бонусных навыка Крушителя Уникального уровня ветки земли и звезд: крушитель тверди (направив свой Ци на участок земли, камня или железа в зоне вашей видимости, вы расщепляете его. Вы должны иметь достаточное количество Ци, чтобы дотянуться до объекта и воздействовать на всю площадь), крушитель звезд (направив свой Ци на любой летящий объект в зоне вашей видимости, вы

расщепляете его. Вы должны иметь достаточное количество Ци, чтобы дотянуться до объекта и воздействовать на всю площадь), аура крушителя (при активированной ауре все объекты в зоне вашей видимости начинают терять единицу прочности за одну секунду. Затрачивает единицу Ци за 1 секунду). Ваш источник Ци метеоритное сердце Луэва Бэл развивается, вплетая свою структуру в ткань ваших мышц, коэффициент источника увеличен до 20.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Ци до 1 000 000 единиц. Чемпион +1. (117) Вы получаете звание: великий повелитель звезд. В качестве награды вы получаете все три бонусные способности Повелителя камня и звезд уникального уровня: аура повелителя (вы блокируете любые источники Ци у всех мастеров ниже вас по званию в зоне вашей видимости. Затрачивает единицу Ци в секунду на один источник.), слабый удар (вы полностью владеете самоконтролем и можете вложить столько сил в удар, чтобы не убить противника), Слово Повелителя (пассивное свойство) (любой, чья Ци слабее вашей, вынужден будет повиноваться вам и выполнить одну вашу просьбу, если это против его воли и, если он уже не служит другому повелителю). Следующее звание при достижении 10 000 000 Ци. Ваш источник Ци метеоритное сердце Луэва Бэл трансформируется в метеоритное тело Луэва Бэл, коэффициент источника увеличен до 40. Количество Ци: 4 150 360.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал де-

моническую силу до 50 000 единиц. Чемпион +1 (118). Монструозность +1 (105). Вы получаете Звание: элитный высший демон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: усиление источника (в вашу татуировку вплетается пыль и осколки кристаллов бездны, усиливая его в два раза. Коэффициент источника 4), демоническая проницательность (Вы получаете Характеристику Проницательность, влияющую на распознавание истины, сути вещей, скрытого, иллюзий, внушения. Все ваши бонусы перенесены на эту характеристику. Демоническая Проницательность имеет постоянный показатель роста в полтора раза. Проницательность +1 (9)), Чистая Мощь (Эта способность позволяет обрушить на любое существо всю вашу демоническую ману, обнулив ваш запас. После пробития всех защит 1 единица демонической маны наносит 1 единицу чистого урона. Эффект на существе не предсказуем, возможна полная кристаллизация, деформация, дезинтеграция, аннигиляция, переход в жидкое состояние и подобные эффекты).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Проницательность. Чемпион +1 (119). Монструозность +1 (106). Поздравляем! Ваша характеристика Проницательность имеет самое высокое значение, 9. Чемпион +1 (120). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Проницательность до 100. Чемпион +1 (121). Монструозность +1 (107). В качестве награды вы

получаете все варианты развития Проницательности ветки Демон: распознавание лжи (вы знаете, когда лгут), правильная оценка (с одного взгляда на вещь, вы можете назвать точную цену этой вещи), дьявол в деталях (вы подмечаете даже самые незначительные детали во всем).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 100 000 единиц. Чемпион +1 (122). Монструозность +1 (108). Вы получаете Звание: элитный архидемон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: последнее желание (перед вашей смертью ваши последние слова имеют небольшую вероятность воплотиться в жизнь), метки рабов (вы можете оставлять на существах специальные демонические метки, которые помогут вам отслеживать их, оставлять специальные послания или информацию для других демонов), коллекционер души (В вашу татуировку встраиваются пустые кристаллы Бездны, и теперь вы можете по-своему желанию захватывать души, только что погибших существ, или при согласии самого существа, отдать вам свою душу, или любого духа, что пожелает отдать её вам. Вместилищем для души являются кристаллы бездны в вашей демонической татуировке. Каждая душа усиливает коэффициент демонического источника, вам доступно 3 свободных места для разных душ. Ищите сильные души, так как они все дают разный результат. Встраивайте в свой источник большие кристаллов бездны для увеличения вместилища души. Общий коэффициент ис-

точника возрос – 6.).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал ядро драконов до 100 000 единиц. Чемпион +1 (123). Монструозность +1 (109). Вы получаете Звание: Уникальный архидракон. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития: небесный ас (ваш полет на 25% быстрее и манёвреннее) (Внимание! У вас нет навыков полета.), толстая шкура, крепкий хребет (любой дробящий урон по вам уменьшен на 50%), кровь стихии (ваша кровь имеет свойства вашей стихии и при кровотечении от ран она будет давать эффект вашей стихии. Идет генерация... ваши стихии Кровь и Жизнь. Эффект при кровотечении, ваша кровь, вся вытекшая, будет втягиваться обратно в рану, возвращая 50% жизни от нанесшего рану урона). Коэффициент Ядра – 6. Общее количество маны ядра: 311 256.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял свою характеристику до 1 000. Чемпион +1 (124). Монструозность +1 (110). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Древний до 1 000. Чемпион +1 (125). Монструозность +1 (111). В качестве награды вы получаете все варианты развития уникального уровня: древний ужас (Боги знают, за что они боятся вас, ведь в ваших силах обрушить на них всю свою мощь. Выбрано: Указывая указательным пальцем и мысленно подтверждая активацию, вы выпускаете из пальца энергетический луч, используя всю свою мощь Древнего, все источники силы веток древних кровей.



Вы наносите чистый урон, игнорирующий любые защиты, слабее божественной Ранга GS, в пропорции единица энергии на единицу урона, обнуляя свои источники. Продолжительность луча длится до истощения источников и не может быть прервана, потребляет 100 000 единиц энергии в миллисекунду, луч управляем. Истощение источников такого уровня негативно влияет на них, восстановление энергии в них падает в 20 раз до полного восполнения. С каждым прогрессом порогового значения характеристики Древний, урон по божественной защите будет увеличиваться на 1 Ранг.), древний враг (если вы проиграете бой против любого существа и останетесь после этого в живых, то это существо становится вашим заклятым врагом. Вы получаете список Заклятых врагов. Вы наносите на 10% больше урона по заклятым врагам и получаете в 10 раз больше опыта за их убийство), третья сила (пассивное свойство) (хоть и считается, что древние – это враги богов, тем не менее при встрече богов и их антагонистов, вы будете игнорированы, но останетесь под пристальным вниманием).

Внимание! Список Заклятых Врагов является веткой характеристики Мстительность! Вы активируете Характеристику Мстительность! Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто получил характеристику Мстительность! Чемпион +1 (126). Монструозность +1 (112). Эта характеристика не может быть прокачана свободными очками характеристик или любыми другими способами, а поднима-

ется лишь за счет убийства Заклятых врагов, из расчета одно убийство один пункт. Эта характеристика позволяет игнорировать дебаффы и увеличивает ваш урон по существам, если вы испытываете к ним негативные эмоции, любые кроме страха и ужаса. За один вложенный пункт в неё вы получаете +0,01% к игнорированию любых негативных эффектов и +0,01% к любому вами наносимому урону против существ, которых вы ненавидите. Мстительность 0. В качестве награды за открытие данной характеристики первым, вы получите скрытые бонусные свойства этой характеристики: ближайшее окружение (попавшее существо в ваш список Заклятых Врагов, автоматически записывает в него все свое ближайшее окружение, о котором вы сами узнали или узнаете, включая дальних родственников и просто знакомых), беспристрастный выбор (вы сами можете занести любое существо в свой список Заклятых Врагов, если достаточно сильно будете испытывать неприязнь к нему), селекционер (вы можете занести в список Заклятых Врагов особенные черты, как физические, так и психологические, и все кто ими будет обладать, автоматически будут попадать в него. У вас один свободный слот, слоты будут добавляться каждые 50 пунктов в характеристику.).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику интеллект до 250. Чемпион +1 (127). Монструозность +1 (113). В качестве награды вы получаете все варианты развития при поднятии интеллекта до 250. Вы по-

лучаете: защищённое подсознание (вас невозможно взять под контроль, если все же вас возьмут, то только ваше тело, и то на время, которое понадобится вашему подсознанию для возврата контроля), ускоренное обучение в четыре раза (бонус учтен), баллистика окружения (вашему интеллекту подвластно мгновенно рассчитать траектории и скорости всех движущихся объектов в зоне вашей видимости). Ваш Интеллект 255. У вас осталось 107 нераспределенных очков навыков. Вы вкладываете 95 очков во владение мечом (воин) (100) и 12 очков в Грязные приемы головореза (наемник) (13). Вы вкладываете 99 очков в Тактика (воин) (100) и 8 очков в знание Анатомия хуманов (ученый) (13).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил умение до 100. Чемпион +1 (128). Монструозность +1 (114). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил воинское умение владения мечом до 100. Чемпион +1 (129). Монструозность +1 (115). Вы изучили: базовую стойку с мечом, 3 типа атакующих удара, 3 парирующих и 3 защитных движения. Вы получаете звание: гениальный мечник. В качестве награды вы получаете все бонусные варианты развития умения: умение сражаться с двумя мечами в обеих руках, необычная техника (подбор... мастерство мечников Рис – техника Гадюка, элитная школа мечников исключительно из личной стражи Короля Лайриса Фейриса, прославленная во всем Дайре, но имеющая единицы мастеров и всего лишь одного наставника – гранд мастера Дэсис Дэс Ан'Рис, родного дяди

*Короля Лайриса Фэйриса Рос Ан'Рис. Теперь вам будут открыты для изучения необычные финты и удары. Каждые 10 пунктов начиная со 105. Ваше звание изменяется: гениальный мечник школы Гадюки), отбивание стрел (вы можете отбить мечом только одну стрелу каждую секунду, летящую в вас или пролетающую рядом в радиусе длины меча на вытянутой руке). Вам стал доступен 1 прием из Грязные приемы головореза, отражение света в глаза.*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил воинское знание Тактика до 100. Чемпион +1 (130). Монструозность +1 (116). Вы обладаете углубленными знаниями и хорошо подготовлены к ведению любых малых битв, как в одиночку или под управлением в отряде, так и сами можете управлять отрядом до 50 существ.*

*Вы вкладываете 199 очков Древности ветки Демон в знание плотских утех, +995.*

*Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял знание демонов до 1000. Чемпион +4 (134). Монструозность +4 (120). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял древнее знание демонов до 1000. Чемпион +2 (138). Монструозность +2 (124). Демоническое знание плотских утех 1000, вы обладаете самыми богатыми знаниями о том, как доставить удовольствие любому существу, даже не разумному, даже против его воли. И тем более, если оно само желает близости с вами, то вы можете довести существо до такого состояния, что оно постоянно будет желать толь-*

ко вас, словно наркотик.

Вы вкладываете 99 очков Древности ветки Демон в знание пыток, +495. Демоническое знание пыток 500, вы обладаете знанием мастера пыточных дел и огромной вариацией способов достать нужную информацию из большинства существующих существ, против их воли. Так же вы мастерски психологически воздействуете на существо, вплоть до внушения ему, что вы его самый близкий друг.

Примечание: это был сложный выбор для вас между знаниями о доставлении боли и наслаждении. Но имейте в виду, что разница между знаниями и умениями велика, одно дело знать, а другое дело уметь применять эти знания на практике. Знания лишь повышают прокачку умения. Вам открыты навыки Пытки (класс: Палач, Инквизитор, Мародер) (0) и Любовник (класс Шпион, Танзор, Альфонс/Куртизанка) (0). Эти навыки получают по дополнительной ветке развития. К навыку Пытки добавлена ветка уникального древнего навыка Игры Боли расы Дьявол уникального демонического класса Приносящий Боль, коим был Владыка Лордов Шах'азар'дан, личный Мастер Игр Эстиас Доминум. К навыку Любовник добавлена ветка уникального древнего навыка Контроль Похоти Госпожи Эстиас расы Суккуб (Инкуб) уникального демонического класса Повелитель Похоти, коей была Владыка Лордов Халия Рок'Тока, личная любовница Эстиас Доминум и Мастер гарема Эстиас. Эти ветки могут быть прокачаны практикой и исключительно очка-

ми Древности ветки крови демонов. Вы вкладываете 7 очков в Игры Боли (14) и 8 очков в Контроль похоти (16).

Вы вкладываете 199 очков древности ветки драконов в Знание Языка Данами (1000), вы в совершенстве владеете языком Данами и его письменностью, вы даже разбираетесь в его корнях и происхождении, вы знаете все диалекты языка, и вы полностью понимаете культуру Данами, принимая её как свою. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил два знания языков до 1000. Чемпион +1 (139). Монструозность +1 (125).

Вы вкладываете 50 очков древности ветки драконов в Заклинание Трансформация тела (102). Заклинание Трансформация Тела позволяет вам незначительно изменять свое тело, использовав 1 000 маны ядра на активацию изменения и потребляя единицу маны ядра в минуту на поддержание изменения. Вы не можете изменить свою массу или объём более чем на 10%. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил заклинание до 100. Чемпион +1 (140). Монструозность +1 (126). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил заклинание драконов до 100. Чемпион +1 (141). Монструозность +1 (126).

Вы вкладываете 375 очков древности ветки Бэл в Мастерство выращивания кристаллов маны (1000), вы гениальный ученный в этой области, вам не требуется время и усилия для выращивания кристалла, оно мгновенно, всего лишь изначальные ресурсы в малом количестве. Качество

кристаллов получается легендарны. Вы обладаете полным знанием о кристаллах и все возможные методы их использования, но путь ученого — это познание нового, возможно, что однажды вы сможете изобрести что-то новое. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил Мастерство до 1000. Чемпион +2 (143). Монструозность +2 (128). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древние мастерство до 1000. Чемпион +2 (145). Монструозность +2 (130).

Вы вкладываете 496 очков древности ветки Бэл в пассивное свойство Тьма во мне (1000), все действия, связанные с темнотой и стихией тьмы улучшены на 1000 процентов. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил пассивное свойство до 1000. Чемпион +4 (149). Монструозность +4 (134).

Вы вкладываете 497 очков древности ветки Бэл в особенность Шепот Звезд (1000), вы можете разговаривать со звездами, с теми, что обладают разумом, и соизволят общаться с вами. Имейте в виду, звезды существуют очень давно и их память велика, некоторые из них могут быть непонятными для вас и вашего мышления. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил особенность до 1000. Чемпион +4 (153). Монструозность +4 (137). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древнюю особенность до 1000. Чемпион +4 (158). Монструозность +4 (141).

Вы вкладываете 499 очков древности ветки Бэл в за-

клинание Переход через миры духов Ва'Ар Им'Сэй (1000). Информация о заклинании Переход через миры духов Ва'Ар Им'Сэй для вас частично раскрыта, для полного понимания вам требуется знание о Ва'Ар Им'Сэй. Вы можете в любом месте любого мира или пространства нащупать нить, связывающую Сай с изнанкой Сэй, и перейти в него. Внимание! В зоне Альфа-тестирования данное заклинание не доступно. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил заклинание до 1000. Чемпион +3 (161). Монструозность +3 (144). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древнее заклинание драконов до 1000. Чемпион +4 (165). Монструозность +4 (148).

Вы вкладываете 498 очков древности ветки Бэл в заклинание Свет Сердца (1000), мгновенная активация по желанию, раскалённый луч плазмы диаметром с ваше сердце бьет из вашей груди на 1000 метров, преодолевая это расстояние за одну секунду. Потребляет 50 000 Ци в секунду и наносит термический физический урон в 50 000 единиц урона при касании с любым объектом по всей своей длине, игнорируя магические защиты, барьеры Ци и энергетические барьеры могут снизить урон, иммунитет к огню может незначительно снизить урон. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил два заклинания до 1000. Чемпион +1 (166). Монструозность +1 (149).

Вы вкладываете 500 очков древности ветки Бэл в специальный прием Удар Кратер (1000), вы выталкиваете энер-



гию Ци из себя, создавая взрыв и образуя кратер вокруг вас, затраты Ци 100 000 за применение, радиус 100 метров. Вы создаете направленный от вас толчок во все стороны, наносящий однократный стихийный урон в 50 000 единиц воздухом и землей и физический урон в 50 000 единиц урона, выталкивая или уничтожая все объекты в пределах действия взрыва. Вы можете изменять конфигурацию по своему желанию, сокращая дистанцию, тем самым увеличивая урон. При взрыве на 50 метров вы нанесете 200 000 суммарного урона, на 25 метров 400 000, на 12 метров 800 000, на 6 метров 1 600 000. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил уникальный прием до 1000. Чемпион +1 (167). Монструозность +1 (150).

Вы вкладываете 495 очков древности ветки Бэл в технику Метеоритный дождь Бэл Ар'Сур боевого искусства ордена Бэл'ро'эн Ар'Сур (1000). Поздравляем! Вы приемник Бэл'ро'эн Ар'Сур, в вас течет чистая древняя кровь Бэл, вы последний их потомок, вам доступно знание о местах нахождения всех их оплотов и прошлых местах их пребывания. Ваш титул Эно'Ва'Бэл Ар'Сур изменяется на Эло'Бэл Сай'Ар'Сур. Вы получаете все доступные знания, умения, навыки, приемы и заклинания ордена Бэл'ро'эн Ар'Сур, общее количество 99 наименований, вы изучаете: (20) практика усиления источника, (30) практика укрепления тела, (40) практика закалки духа, (50) практика развития разума, (60) ... список свернут. Не забудьте использовать полу-

ценные навыки, чтобы прокачать их уровни. Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил боевое искусство до 1000. Чемпион +3 (170). Монструозность +3 (153). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто развил древнее боевое искусство до 1000. Чемпион +4 (174). Монструозность +4 (157).

Идет подсчёт характеристик.

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял свою характеристику до 5 000. Чемпион +1 (175). Монструозность +1 (158). Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто поднял характеристику Древний до 5 000. Чемпион +1 (176). Монструозность +1 (159). В качестве награды вы получаете все варианты развития уникального уровня: древние пути (вы теперь знаете прошлое всех старых и древних миров и расположение всех старых и древних переходов между ними), призыв древних (вы можете установить в любом месте маяк, что, возможно, призовет Древних вашей расы, если они все ещё существуют в этом мире или в соседних), Древний Архонт (титул) (пассивное свойство) (Вы являетесь Архонтом Древней расы, Все древние вашей расы, будут прислушиваться к вам).

Поздравляем! Вы первый из хуманов, кто прокачал демоническую силу до 500 000 единиц. Чемпион +1 (177). Монструозность +1 (160). Вы получаете Звание (перерасчет. древняя кровь Эстиас Доминум): великий демилорд... вы должны выбрать себе демоническое имя...(перерасчет. Чемпион. Монструозность. Древний.)...предложены вариан-

ты: Гайр'Ош (имя легендарного демона-чемпиона), Кайрос (название кровожадных монстров из бездны мира Кор'Аш, вселяющее ужас даже в демонов), Гилло Грэ Элло (имя древнего чудовища, что поглощал миры и уничтожал богов. Внимание! Выбрав это имя, вы сделаете всех старых богов своими врагами.), (подбор. Язык Бэл) Лэй Су'Ор (легендарный полководец Бэл), (подбор. Язык Данами) Анияр (Первородный Дракон Пустоты), (подбор. Язык Хуманов) Харон... Вы желаете взять только часть имени? Элло? Элло это название древнего мира, который давно исчез в древних войнах, Гилло Грэ Элло обозначает Гилло из мира Элло. Имя Гилло с языка Долнэ переводится, как Смелый, Грэ – это Из, Элло переводится, как Бескрайний, Бесконечный. Имя Элло очень символично для вас с вашей мощью. Но имейте в виду, Старым Богам это может не понравиться, некоторые из них помнят, что случилось с Элло и кто виноват, остерегайтесь упоминать при них Гилло и расу Долнэ. Помните, это не истинное ваше демоническое имя, заполучив которое, другие смогут иметь власть над вами. Это Имя даровано вам Доминумом Эстиас в знак отличительности вашей мощи перед другими лордами и высшими лордами Кор'Аша, и показывает вашу исключительность среди них. Эстиас Доминум давно пала и вы единственный во всем пути Эло-Сай носитель её крови, возможно вы сможете возродить её. Получен скрытый Квест: Возрождение Древних. Эстиас Доминум. Ваше звание: Великий Демилорд Элло Доминума

Эстиас. В качестве награды вы получаете все бонусные линии развития уникального класса клана Эстиас Доминум: усиление демонической татуировки Древней кровью Эстиас Доминум (татуировка отображает отличительные знаки за звания в иерархии клана Но'Хар Ша, ваше имя причастности к знати и герб Эстиас Доминум, показывающий ваше служение Доминуму Эстиас, что ставит вас выше каких-то жалких высших лордов. Остерегайтесь других лордов Но'Хар Ша, ведь им не понравится, что вы возвышаетесь над ними, хоть и полулорд. Вы получаете ещё три камня бездны в свою татуировку. Защита татуировки усилена инфернальным огнем, дает вам полный иммунитет к огню, кристаллы бездны защищены и теперь не разрушима. Вы получаете способность скрывать свою татуировку от других, она просто исчезает с вашей спины, пока вы не захотите, чтобы она появилась, или когда вы начнете использовать демоническую ману. Вы получаете способность Показать иерархию, когда вы одеты, вы можете отобразить полную копию своей татуировки, которая будет парить в воздухе на расстоянии от вашей спины.), инфернальные крылья элементарей Инферно (ваша татуировка может создать огненные крылья, длина крыла всегда в два раза длиннее вашего роста, которые вы сможете использовать по назначению, вы сможете летать, или вы сможете использовать их как щиты, или даже атаковать ими. Потребляет 1 000 ману в секунду. Блокирует любой огнен-

ный урон. Блокирует любой урон пока у вас есть мана, нанесённый вам урон тратит вашу ману в соотношении 1 к 1. Скорость полета 70 м/с или 252 км/ч), Несущий смерть Доминума Эстиас (Вы получаете список Во имя Доминума, ваша татуировка получает специальную пентаграмму, которая пополняется именами убитых во имя Доминума, в центре которой всегда будет отображаться имя самого сильно противника, убитого во имя Доминума. Так же убийства других демонов, совершенные таким образом, позволят поглотить чужую демоническую ману, расширив ваш собственный максимальный предел, но такая мана не будет учитываться древней кровью. Для поглощения чужой маны вы получаете новый Кристалл «Душа Инферно», являющийся развивающимся манонакопителем, отдельным источником силы, коэффициент которого 1, а тип стихии уникальный – Живой Огонь. Убитыми во имя Доминума, считаются те, кто высказался против Доминума, любое слово сказанное существом или его действие или бездействие против Доминума заносит его в список Во имя Доминума, а также, если вы при нанесении смертельного удара объявите, что эта смерть во имя Эстиас Доминум. Ваша характеристика Мстительность дополняется шкалой списка Во имя Доминума. Эффекты Мстительности, а также Ближайшее окружение и Бесстрастный выбор, теперь распространяются на список “Во имя Доминум”. Вы должны знать, что Души убитых таким способом не могут быть захвачены ва-

ми, ибо они принадлежат Доминому.). Общий коэффициент демонического источника маны – 6, +6 путых кристаллов бездны, +1 пустой манонакопитель. Общее количество демонической маны: 591 312.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.